

Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Muslihatun Maulidian¹, Suci Karlina², Muhamad Marzuki³
Universitas Mataram, RA Hidayatul Ihsan NW Tebaban, Institut Agama Islam
Hamzanwadi Pancor
Email: maulidian@staff.unram.ac.id , sucikarlina2001@gmail.com ,
marzukey78@gmail.com

Abstrak

Kemampuan berhitung permulaan adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan kepada anak usia dini terutama pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak RA Hidayatul Ihsan NWDI Tebaban yang masih kurang karena strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional. Oleh karena itu diperlukan strategi permainan yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun yaitu strategi bermain *stick* angka. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B RA Hidayatul Ihsan NWDI Tebaban. Data penelitian didapatkan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yaitu persentase anak yang Mulai Berkembang (MB) 13%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 27% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 27%. Jumlah ini masih belum mencapai indikator keberhasilan BSB yang ditentukan yaitu 80%. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada pertemuan ke II siklus II, Jumlah persentase Mulai Berkembang 7%, Berkembang Sesuai Harapan 13% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 80% dan penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan *stick* angka secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak.

Kata Kunci : *Stick Angka, Berhitung Permulaan, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Dalam UU no. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan Nasional dinyatakan bahwa PAUD ialah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-6 tahun. Prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya. Sejalan itu penggunaan media dalam pembelajaran berhitung permulaan bagi anak usia dini memiliki pengaruh yang cukup

signifikan dalam membantu anak meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah menarik sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang di duga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B adalah dengan menggunakan stick angka dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Piaget dalam Ampolina dan Fadlillah (2023) menyebutkan bahwa pembelajaran matematika pada anak usia dini perlu mengedepankan kecerdasan logika matematika melalui aktivitas kategorisasi, inferensi, dan generalisasi, yang berakar pada konsep logico-mathematical. Sedangkan menurut Basri (2018) yang menggarisbawahi bahwa pembelajaran yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif, seperti operasional konkret, penting untuk membantu anak memahami hubungan logis melalui manipulasi objek nyata. Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung pada Anak Usia Dini yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai aturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Dalam penelitian ini, peningkatan kemampuan berhitung permulaan untuk anak usia dini dilakukan menggunakan strategi bermain *stick* angka. Strategi bermain *stick* angka pada anak usia dini dapat diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan sambil bermain yang dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar menghitung secara menyenangkan.

Stick angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain juga berhitung. Cara melakukan permainan ini cukup mudah, hanya menggunakan dan mempersiapkan beberapa Stick es krim bekas ataupun baru, simbol-simbol angka atau lambang yang sudah dibuat dari kardus (Himmatul Farihah : 2015). Stick angka dalam pengertian ini dapat diartikan sejumlah stick yang bertuliskan simbol-simbol angka pada setiap sticknya. Stick angka merupakan media untuk menggantikan “balok angka” yang di ciptakan oleh Montessori pada tahun 1909, yang pada waktu itu digunakan sebagai pembelajaran sensoris anak. Latihan sensoris sangat penting dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Untuk menunjang kreativitas guru dalam pembuatan media yang edukatif serta tidak memerlukan biaya yang mahal, maka peneliti mengganti bahan balok dengan bahan stick ice cream yang mudah di cari dan digunakan. Oleh sebab itu, peneliti menyebut media edukatif ini sebagai “*stick* angka”.

Pada dasarnya prinsip berhitung untuk anak usia dini merupakan kegiatan pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung dalam pembelajaran. Menurut Piaget dalam Nisa' dan Karim (2017) dalam jurnal mereka menekankan pentingnya pembelajaran matematika yang menarik dan mendorong kemampuan logis anak melalui kegiatan berbasis eksplorasi dan pengalaman nyata. Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung pada Anak Usia Dini yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan

mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Kegiatan bermain stick angka yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan berdasarkan inisiatif anak dan bimbingan dari guru. Tujuan Kegiatan Bermain Stick Angka 1) Untuk membantu anak mengenal konsep angka 1-10 2) Untuk membantu anak dalam memahami angka 1-10 3) Menumbuhkan minat anak belajar membilang angka 1-10 4) Agar proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun kelebihan kegiatan bermain stick angka yaitu: 1) Dapat merangsang anak lebih mengenal angka; 2) Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan; 3) Mampu mengembangkan kemampuan kognitif; 4) Memiliki konsep berhitung dengan baik; 5) Anak akan mengembangkan segenap potensinya yang ada pada dirinya dengan baik; 6) Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik; 7) Anak akan lebih mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan gambar dan benda.

Kemampuan berhitung permulaan dalam permainan stick angka termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan dasar perkembangan intelegensi pada anak. Intelegensi merupakan suatu proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dan lingkungan. Dengan menggunakan APE yang sesuai maka perkembangan kognitif dalam kemampuan berhitung permulaan akan cepat dikuasai oleh anak. Berdasarkan penjelasan diatas, artikel ini ditulis bertujuan untuk menjelaskan bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di RA Hidayatul Ihsan NWDI Tebaban melalui strategi bermain *stick* angka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat (Wardani & Wihardit : 2020). Penelitian tindakan sebagai "*sistematik inquiry*" yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya. Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kalaboratif dan partisipasif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya (Ameliasari : 2013).

Alasan peneliti mengambil jenis penelitian ini adalah untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik-praktik pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan di kelas dengan cara konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Akibatnya anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran, dan diganti dengan strategi yang lebih menarik dan menyenangkan yang bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar khususnya belajar berhitung permulaan.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Hidayatul Ihsan NWDI Tebaban dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelompok B yang berjumlah 15 anak. Sumber data dalam penelitian ini adalah data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama

proses kegiatan berlangsung dilakukan melalui observasi atau pengamatan pada saat anak belajar sambil bermain menggunakan *stick* angka yang hasilnya ditulis dalam lembaran observasi dan juga dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati. Observasi digunakan untuk mendapatkan data yang lebih valid di lapangan tentang segala sesuatu yang ingin diketahui oleh objek yang diteliti. Adapun hal yang diteliti adalah aktivitas belajar siswa dengan kegiatan penerapan strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di RA Hidayatul Ihsan NWDI Teaban.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu pengumpulan data berupa dokumen dokumen baik berupa dokumen tertulis, gambar dan elektronik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kamera hp atau kamera digital untuk mendapatkan data berupa gambar. Dokumentasi ini bertujuan untuk mencatat kejadian-kejadian penting ketika pembelajaran berlangsung.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menggunakan strategi bermain *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penggunaan data lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B.

Teknik analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, observasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar observasi dan unjuk kerja. Hasil dari lembar observasi dan unjuk kerja digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka yang terjadi pada anak. Hasil dari analisis siklus I akan direfleksikan dalam siklus II agar mendapatkan hasil yang lebih baik, karena menggunakan rata-rata ideal (MI) dan standar deviasi (SDI).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi yang dilakukan sebelum memasuki siklus pertama ada beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti selama pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum peneliti melakukan tindakan. Permasalahan yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut: a. Kurangnya kemampuan berhitung permulaan anak; b. Kurangnya peran aktif anak dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, dan anak cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung; c. Kurang kondusifnya proses pembelajaran yang berlangsung, hal ini disebabkan oleh guru lebih banyak menjelaskan, tanpa adanya interaksi antara guru dan peserta didik, anak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru (teacher centered).

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat sebelumnya strategi konvensional yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B masih kurang maksimal karena metode pembelajaran yang kurang menarik, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu kegiatan yang dapat membantu perbaikan peningkatan kemampuan anak dalam mengingat angka, kegiatan tersebut adalah dengan melihat suatu benda yang konkrit yaitu menggunakan *stick* angka.

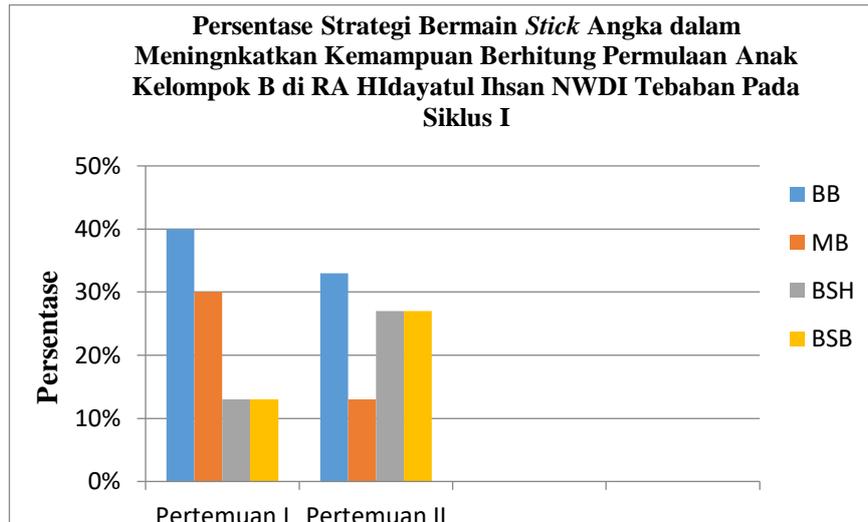
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penggunaan data lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan I persentase strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak rata-rata mencapai kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu 33% (5 anak), hal ini terlihat dari persentase anak yang Belum Berkembang hanya 40% (6 anak) dari keseluruhan anak. Selanjutnya yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mempunyai jumlah sangat rendah dari target perkembangan, yaitu masing-masing 13% (2 anak) dan 13% (2 anak). Hasil peningkatan kemampuan anak pada pertemuan I terlihat tidak terlalu terjadi peningkatan yang signifikan, hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan anak tidak terlalu antusias dalam pembelajaran karena guru masih kurang menguasai kelas, sehingga banyak anak yang masih kurang memperhatikan.

Pada siklus I pertemuan II, strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak sudah mengalami peningkatan terlihat dari berkurangnya persentase anak yang Mulai Berkembang (MB) dari 33% (5 anak) berkurang menjadi 13% (2 anak). Sedangkan persentase anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 27% (4 anak) dan persentase anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 27% (7 anak). Jumlah ini sedikit lebih bertambah dibanding dengan jumlah sebelumnya. Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Untuk aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran secara umum sudah terlaksana dengan baik.

Tabel 1. Hasil Observasi pada Siklus I

No	Kategori	Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	BB	40% (6 anak)	33% (5 anak)
2	MB	33% (5 anak)	13% (2 anak)
3	BSH	13% (2 anak)	27% (4 anak)
4	BSB	13% (2 anak)	27% (4 anak)



Gambar 1: Grafik Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I beberapa hambatan yang muncul ketika pembelajaran yaitu: 1) Guru masih kurang menguasai kelas, karena ada beberapa anak yang terlihat berbicara dengan anak lain pada saat guru sedang menjelaskan, sehingga mereka bingung saat mengerjakan tugas. 2) Terlihat anak masih bingung dalam membedakan angka. 3) Anak-anak belum mampu memanfaatkan waktu dengan baik, karena terbatasnya waktu pembelajaran dan sebagian anak masih membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan evaluasi dan melihat kendala yang muncul maka dilakukan perbaikan dalam pembelajaran yaitu: 1) Guru memberikan kesempatan anak didik untuk bertanya apabila ada penjelasan yang kurang jelas dan guru lebih mengkondisikan anak agar tidak ramai. 2) Guru memberikan motivasi kepada anak agar dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. 3) Guru berusaha menguasai kelas dan membuat kegiatan yang menarik dengan permainan bermain stick angka. Dengan melihat hasil yang diperoleh pada kegiatan bermain stick angka setiap indikatornya, namun hasil yang di peroleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II.

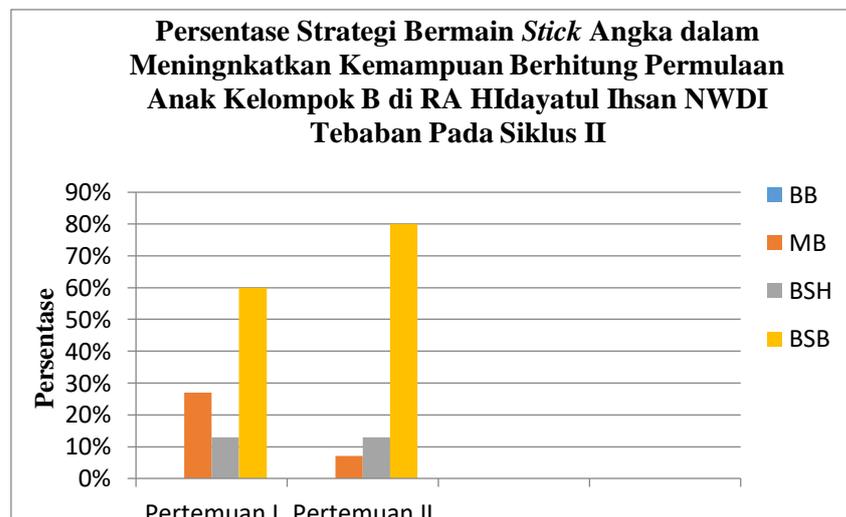
Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, tetapi guru mengadakan perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Dengan dilakukannya perbaikan-perbaikan selama pembelajaran pada siklus II menyebabkan nilai-nilai persentase anak mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase anak Mulai Berkembang (MB) 27% (4 anak), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 13% (2 anak) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan jumlah persentase yakni 60% (9 anak), dan tidak ada anak yang Belum Berkembang (BB). Pada pertemuan ke II siklus II, Jumlah persentase Mulai Berkembang 7% (1 anak), Berkembang Sesuai Harapan 13% (2 anak) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 80% (12 anak). Penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Pada akhir siklus II dalam refleksi, dibahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi yaitu pada saat pembelajaran dilakukan, anak terlihat sangat antusias dalam kegiatan bermain *stick* angka, mengurutkan angka 1-10 yang sudah ditempel dengan benar, menghubungkan jumlah anggota keluarga dengan angka, menghitung jumlah

keluarga dan menullis angka 1-10. Meskipun pada saat kegiatan mengurutkan dan menulis angka ada beberapa anak yang keliru mengurutkan dan menulis angka misalnya angka 2 dan angka 5, angka 6 dan angka 9, akan tetapi dengan menggunakan *stick* angka anak dengan hati-hati dan tenang bisa menghitung jumlah semuanya. Sehingga kemampuan berhitung permulaan anak meningkat dalam kegiatan bermain *stick* angka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi pada Siklus II

No	Kategori	Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	BB	0% (0 anak)	0% (0 anak)
2	MB	27% (4 anak)	7 % (1 anak)
3	BSH	13% (2 anak)	13% (2 anak)
4	BSB	60% (9 anak)	80% (12 anak)



Gambar 2: Grafik Siklus II

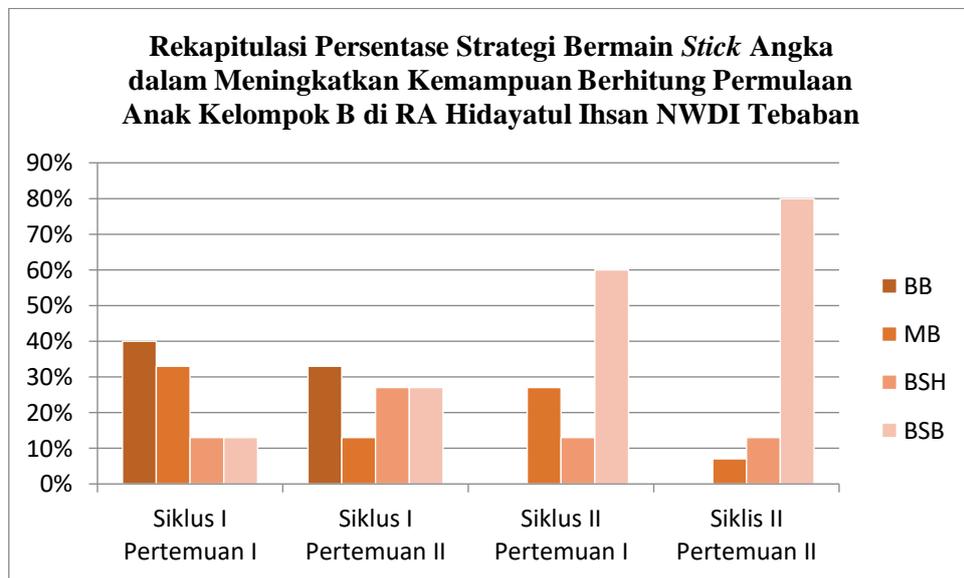
Hasil pengamatan saat proses pembelajaran terlihat anak sangat antusias dalam kegiatan bermain *stick* angka, mengurutkan angka 1-10 yang sudah ditempel dengan benar, menghubungkan jumlah anggota keluarga dengan angka, menghitung jumlah keluarga dan menullis angka 1-10. Sebelum menggunakan *stick* angka dalam pembelajaran, terdapat beberapa anak yang keliru mengurutkan dan menulis angka misalnya angka 2 dan angka 5, angka 6 dan angka 9, tetapi dengan menggunakan *stick* angka anak dengan hati-hati dan tenang bisa menghitung jumlah keluarga. Sehingga kemampuan berhitung permulaan anak meningkat dalam kegiatan bermain *stick* angka.

Selain menggunakan kegiatan bermain *stick* angka, peningkatan hasil pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh metode peneliti dan guru dalam mengatasi kesulitan siswa yaitu dengan cara memberikan anak kesempatan untuk menanyakan yang belum mereka pahami, memberikan motivasi dan semangat, serta kegiatan

dilakukan dengan permainan yang menarik minat anak. Sehingga secara keseluruhan pembelajaran yang di lakukan sambil bermain dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Untuk lebih jelasnya perbandingan presentase siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi pada Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1	BB	40% (6 anak)	33% (5 anak)	0% (0 anak)	0% (0 anak)
2	MB	33% (5 anak)	13% (2 anak)	27% (4 anak)	7 % (1 anak)
3	BSH	13% (2 anak)	27% (4 anak)	13% (2 anak)	13% (2 anak)
4	BSB	13% (2 anak)	27% (4 anak)	60% (9 anak)	80% (12 anak)



Gambar 3: Grafik Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B. Dalam proses pembelajaran anak-anak diajak untuk bermain dengan menggunakan *stick* angka. Sehingga anak menjadi tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun meliputi, pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.

Selain itu penerapan strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di RA Hidayatul Ihsan NWDI Tebaban, dapat dilihat dari meningkatnya jumlah anak yang terus berkembang mulai dari belum berkembang (BB) sampai anak-anak berkembang sangat baik (BSB). Mulai dari siklus I sampai siklus II selalu mengalami peningkatan dari setiap pertemuan. Hasil Siklus I menunjukkan terdapat peningkatan sebesar 27% dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dan pada Siklus II meningkat menjadi 80%

dengan kategori sama yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik). Ini artinya bahwa kedua siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi bermain *stick* angka pada anak kelompok B di RA Hidayatul Ihsan NWDI Tebaban dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Selain itu kegiatan ini juga memiliki banyak manfaat bagi anak dalam pembelajaran di antaranya: membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dalam berhitung, mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung, menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung, serta memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang

Selain itu, permainan *stick* angka ini memiliki bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu:

1. Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
2. Guru dapat menerapkan pelajaran berhitung dengan menggunakan strategi bermain *stick* angka.
3. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu saran yang diberikan kepada guru untuk kedepannya adalah guru hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi, dan dapat menerapkan permainan *stick* angka dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pelajaran berhitung. Sedangkan saran bagi sekolah hendaknya lebih memperhatikan proses belajar mengajar dan meningkatkan potensi guru dan anak sehingga output PAUD yang dihasilkan adalah output yang mampu berkompetensi dalam dunia pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliasari T. Kesuma, *Menyusun PTK itu Gampang*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 2
- Ampolina, & Fadlillah. (2023). Implementasi kecerdasan logika matematika dalam pembelajaran anak usia dini. *Journal of Education for All*, 1(2), 140-147. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/370456986>
- Basri. (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Sekolah Dasar*. [Online]. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/327536204_Per_kembangan_Kognitif_Anak_Sekolah_Dasar
- Himmatul Fariyah, Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick* Angka, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Blok Agung Banyuwangi ISBN : 978-602-50015-0-5, tahun 2015), h. 216
- IG.A.K. Wardani, Kuswaya Wihardit, *penelitian tindakan kelas* (Tangerang selatan: Universitas Terbuka , 2020)

Nisa', T. F., & Karim, M. B. (2017). Profil kemampuan matematika anak usia dini melalui *learning to think different*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(2). Diakses dari <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaud/article/view/3576>