

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN SI KECE (SIMULASI KEBUN CERIA) PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AS SALAAM KEPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PG PAUD



Oleh:

RICHEN AURIL GRACELLIA TODANG

NPM. 2214070030

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

RICHEN AURIL GRACELLIA TODANG

NPM. 2214070030

Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN SI KECE (SIMULASI KEBUN CERIA) PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AS SALAAM KEPUNG**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 2 Juli 2026

Pembimbing I



Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
NIDN. 0719128803

Pembimbing II



Intan Prastibastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN. 0729078402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

RICHEN AURIL GRACELLIA TODANG

NPM: 2214070030

Judul:

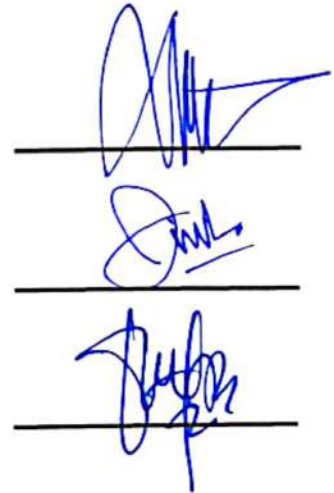
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN SI KECE (SIMULASI KEBUN CERIA) PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AS SALAAM KEPUNG**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 8 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
2. Penguji I : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
3. Penguji II : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Richen Auril Gracellia Todang
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/08 April 2004
NPM : 2214070030
Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/S1 PG PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Juli 2026
Yang Menyatakan

Richen Auril Gracellia Todang
NPM. 2214070030

Motto:

“Dan tidak ada kesuksesan bagiku melainkan atas (pertolongan) Allah.”

(Q.S Huud: 88)

“Barang siapa yang tidak mampu menahan lelahnya belajar, maka ia harus mampu menahan perihnya kebodohan”

(Imam Syafi’i)

“Jangan pernah berhenti berproses dan berjuang untuk hal-hal yang sedang diusahakan.”

Persembahan:

Dengan ketulusan hati dan rasa syukur yang mendalam atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan dari Allah SWT, karya sederhana ini kupersembahkan kepada: keluargaku tercinta. Terimakasih atas setiap butir keringat, doa yang tiada putus-putusnya, kasih sayang tanpa syarat, serta pengorbanan tak ternilai yang telah mengantarkan langkahku hingga titik ini.

Abstrak

Richen Auril Gracellia Todang Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Si Kece (Simulasi Kebun Ceria) Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA AS SALAAM Kepung, Skripsi, PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: Berhitung permulaan, Permainan Si Kece, Anak Usia Dini

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di kelompok B RA As Salaam, khususnya pada konsep penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan tersebut melalui penerapan permainan “Si Kece”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian berjumlah 15 anak. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi bertahap yang meliputi tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Menggunakan instrumen berupa Modul Ajar, lembar observasi aktivitas anak, dan lembar observasi aktivitas guru. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif penerapan permainan inovatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. (2) Melalui siklus tindakan dan media permainan inovatif terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan pokok permainan “Si Kece” adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan media permainan inovatif. (2) Guru hendaknya menerapkan metode permainan inovatif ini secara konsisten dan berkelanjutan dalam mengenalkan konsep-konsep dasar matematika lainnya pada anak usia dini.

KATA PENGANTAR

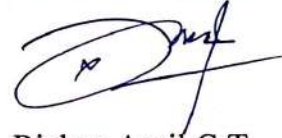
Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG PAUD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. sebagai Ketua prodi PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. sebagai Dosen Pembimbing II Skripsi.
6. Kedua orang tua tercinta yang dengan ketulusan hatinya telah memberikan dukungan materiil dan spiritual.
7. Teman-teman PG-PAUD angkatan 2022 yang selalu memberikan dukungan semangat dan motivasi.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah lebih banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna melengkapi kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini.

Kediri, 01 Juli 2026



Richen Auril G.T.
NPM. 2214070030

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian dan Model	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Prosedur Penelitian	27
D. Teknik dan penelitian	29
E. Indikator Keberhasilan	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Setting Penelitian	36
B. Hasil Penelitian	37
C. Pembahasan.....	49

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	51
A. Simpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
Lampiran-lampiran.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Penelitian Terdahulu	20
3.1 : Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun	31
3.2 : Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran	32
3.3 : Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	33
3.4 : Lembar Penilaian Ketuntasan Belajar Anak	35
4.1 : Data Hasil Pra Siklus Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) RA As-Salaam	38
4.2 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) RA As-Salaam pada Siklus I.....	41
4.3 : Hasil Observasi Kinerja Guru dalam Pembelajaran pada Siklus I.....	43
4.4 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) RA As-Salaam Siklus II	46
4.5 : Hasil Observasi Kinerja Guru dalam Pembelajaran pada Siklus II	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kartu Perintah Permainan	19
2.2 : Media Permainan “Si Kece”	19
2.3 : Kerangka Berpikir	25
3.1 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart.....	27
4.1 : Grafik Persentase Peningkatan Ketuntasan Anak Kelompok B Siklus I	42
4.2 : Grafik Persentase Peningkatan Ketuntasan Anak Kelompok B Siklus II.....	47

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak-anak dalam rentang usia 0-6 tahun. Masa ini sering disebut masa emas (*golden age*) karena perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan lain-lain terjadi dengan cepat dan sangat penting untuk masa depan anak. Pendidikan yang dimulai sejak dini akan lebih merangsang otak anak untuk menerima pendidikan-pendidikan selanjutnya. Setiap anak membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Secara umum, perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, serta seni. Aspek kognitif pada anak usia dini merupakan kemampuan untuk berpikir, belajar, dan memecahkan masalah secara sederhana. Salah satu aspek perkembangan kognitif anak adalah berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas berhitung pada anak usia dini mencakup keterampilan dalam menyebutkan angka, mengurutkan bilangan, serta melakukan penjumlahan dan pengurangan. Keterampilan dasar ini akan terus berkembang seiring jenjang pendidikan yang ditempuh hingga ke tingkat yang lebih tinggi (Ratna, Asril, dan Wirabrata 2021). Menurut Oktriyani (Febiola, 2020) permainan berhitung mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Anak tidak hanya belajar angka dan operasi hitung, tetapi juga mengembangkan kesiapan mental serta keterampilan dasar matematika yang berguna untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan adalah suatu hal yang kerap menjadi tuntutan oleh pihak orang tua. Hal ini dikarenakan, pada saat anak masuk ke jenjang SD anak sudah dihadapkan dengan pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA As Salaam Kepung, ditemukan bahwa sebagian besar dari 15 anak kelompok usia 5-6

Tahun mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, serta kemampuan berhitung permulaan anak masih tergolong rendah. Sebanyak 60–70% atau sekitar 10 anak berada pada kategori BB, 2 anak pada kategori MB, dan 3 anak berada pada kategori BSH. Anak belum mampu menghitung dengan konsep jumlah yang sesungguhnya. Hal ini terlihat dari rendahnya ketepatan dan kecepatan anak dalam menyelesaikan soal operasi hitung sederhana.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut adalah terbatasnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Selain itu, metode yang digunakan guru masih sangat pasif turut menjadi kendala dan tantangan yang dihadapi guru di RA As Salaam, hal ini menyebabkan anak cepat bosan, dan lebih senang bermain sendiri. Pada umumnya, guru dalam mengajarkan konsep berhitung pada anak masih menggunakan jari tangan dan papan tulis tanpa adanya media yang menarik perhatian anak. sehingga anak kurang terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Padahal, pembelajaran matematika pada anak usia dini seharusnya disampaikan secara konkret dan kontekstual agar anak mudah untuk memahami.

Minimnya inovasi dalam proses pembelajaran ini menyebabkan anak kurang terstimulasi secara optimal dalam mengembangkan kemampuan berhitung. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan, seperti penerapan permainan edukatif yang berbasis aktivitas konkret, guna meningkatkan pemahaman dan minat anak terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan. Pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya menerapkan esensi bermain karena bermain merupakan dunia anak. Hendaknya dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode bermain agar anak tidak mudah jenuh dan bosan. Bermain adalah aktivitas alami yang dilakukan anak usia dini untuk mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa nyaman tanpa adanya paksaan (Nur hidayah dan Astari, 2019).

Bermain memiliki peran penting sebagai metode pembelajaran yang efektif. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, kreativitas, serta keterampilan sosial emosional. Permainan dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan

pasif. Permainan aktif dalam (Anggryani, 2023) adalah permainan yang melibatkan gerakan fisik seperti bermain bola, berlari, dan menari; serta permainan pasif merupakan permainan yang lebih menekankan konsentrasi dan imajinasi, seperti membaca buku cerita, menyusun puzzle, atau bermain boneka. Pemilihan media pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Dalam proses kegiatan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran juga menentukan motivasi belajar bagi anak.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi. Hal ini senada dengan pendapat Anggita dan Taopik (2022) menyebutkan bahwa Media sebagai alat bantu sekaligus sarana penyampaian materi tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Media berperan sebagai perantara antara guru, materi pelajaran, dan peserta didik, sehingga pesan atau informasi dapat diterima dengan lebih jelas dan efektif. Materi yang disajikan melalui media yang menarik dan interaktif cenderung lebih mudah diingat oleh anak dibandingkan dengan penyampaian secara verbal saja. Selain itu, dampak positif terhadap kualitas pembelajaran juga akan lebih terasa jika proses belajar melibatkan media.

Media yang efektif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan pengalaman baru yang berkesan bagi anak. Sari dan Linda (2020) menambahkan bahwa proses pembelajaran tanpa menggunakan media, maka kegiatan akan bersifat pasif dan anak menjadi tidak fokus. Pemanfaatan media menjadi salah satu masalah di beberapa lembaga PAUD. Dengan demikian media pembelajaran merupakan suatu keharusan dalam pengajaran anak usia dini karena berpengaruh terhadap keefektifan materi yang diberikan.

Permainan “Si Kece” (Simulasi Kebun Ceria) merupakan suatu bentuk inovasi media pembelajaran edukatif berbasis permainan yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara menyenangkan, motorik halus, serta menumbuhkan minat belajar matematika pada anak. Media ini berbentuk sebuah kebun mini yang terbuat dari papan yang dihias seperti kebun nyata,

lengkap dengan replika buah-buahan, serta dilengkapi dengan keranjang mini dan kartu perintah. Permainan ini dimulai dengan anak memilih satu kartu perintah dan mengambil sebuah keranjang. Kartu tersebut berisi instruksi operasi matematika dasar, baik penjumlahan dan pengurangan. Jika mendapatkan perintah penjumlahan, anak akan memanen atau mengambil sejumlah buah dari kebun dan memasukkannya ke dalam keranjang.

Sebaliknya, jika mendapatkan perintah pengurangan, anak akan memisahkan buah sebagai bentuk pengurangan jumlah. Setelah menyelesaikan instruksi pada kartu, anak diminta untuk menuliskan hasil akhir dari penjumlahan atau pengurangan tersebut pada kartu perintah. Dengan demikian anak tidak hanya bermain secara fisik, tetapi juga mengasah keterampilan berhitungnya secara konkret. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang ceria, interaktif, dan bermakna khususnya dalam pembelajaran berhitung.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Si Kece (Simulasi Kebun Ceria) pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra As Salaam Kepung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang terjadi di RA As Salaam Kepung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak-anak mengalami kesulitan dalam menguasai konsep penjumlahan dan pengurangan, yang seharusnya menjadi salah satu dasar kemampuan matematika pada usia dini.
2. Metode yang digunakan oleh guru kurang inovatif, yaitu menggunakan jari tangan dan papan tulis, sehingga anak mudah bosan, kurang mampu menarik minat dan perhatian anak.
3. Terbatasnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif, menyebabkan anak kurang fokus, dan lebih senang bermain sendiri.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan yang terlalu luas, maka penelitian ini hanya berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 Tahun melalui Permainan Si Kece (Simulasi Kebun Ceria) di RA As Salaam Kepung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan permainan Si Kece (Simulasi Kebun Ceria) dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini 5-6 tahun di RA As Salaam Kepung?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA As-Salaam Kepung melalui penerapan media permainan “Si Kece” (Simulasi Kebun Ceria)

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan (penjumlahan dan pengurangan) sederhana anak usia 5-6 tahun melalui permainan “Si Kece”.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media Permainan “Si Kece” (Simulasi Kebun Ceria).

b. Bagi Anak Didik

Membantu anak dalam memahami konsep berhitung dasar dengan cara yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun.

c. Bagi Lembaga

Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media inovatif serta dapat dijadikan model praktik baik dalam kegiatan pembelajaran kreatif berbasis permainan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Berdasarkan rumusan *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) dalam (Susanto, 2021), fase anak usia dini (*early childhood*) mencakup rentang usia sejak lahir hingga delapan tahun. Fase usia 0-8 tahun merupakan masa kehidupan yang unik karena pada periode inilah anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dibandingkan dengan usia setelahnya. Selanjutnya, dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional (Akbar, 2020) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Dimana usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Makanan yang bergizi seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan. Hakikat anak usia dini, khususnya anak TK rentang usia 4 hingga 6 tahun menunjukkan karakteristik perkembangan yang sangat khas dan menyeluruh di berbagai aspek. Dari segi fisik, anak cenderung sangat aktif dalam melakukan berbagai aktivitas motorik, yang secara langsung berkontribusi pada stimulasi serta penguatan otot-otot besar maupun kecilnya. Keaktifan fisik ini sejalan dengan perkembangan bahasanya yang mengalami peningkatan signifikan. Pada masa ini, anak tidak hanya mampu memahami pembicaraan orang lain dengan lebih baik, tetapi juga sudah dapat mengekspresikan pikirannya sendiri meskipun masih dalam batasan tertentu.

Menurut Piaget (dalam Sulyandari, 2021), kognitif merupakan proses perkembangan yang dialami anak secara bertahap sejak masa bayi hingga dewasa dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kognitif mencakup berbagai aspek, termasuk bagaimana individu memahami lingkungan dengan lebih baik dan memodifikasi pengalaman untuk menghasilkan pengetahuan baru (Eliawati dan Masitoh, 2023). Lebih lanjut, De Block (dalam Abrar, 2021) berpendapat bahwa

kognitif adalah aktivitas mental dalam belajar yang berpusat pada dua proses utama, yaitu proses berpikir dan kemampuan mengingat. Ketika individu dapat mengenali kembali suatu objek yang pernah dilihatnya, atau secara aktif merekonstruksi informasi lama tersebut secara mandiri tanpa bantuan objek fisik di depannya.

Sedangkan menurut Drever yang dalam Yuliana dan Sujiono (2004) kognitif merupakan istilah yang mencakup berbagai cara individu dalam memahami sesuatu, termasuk di dalamnya persepsi, imajinasi, pemahaman, penilaian, dan proses berpikir (dalam Istiqomah dan Maemonah, 2022). Selanjutnya menurut Retnaningrum dan Umam (2021), kognitif adalah kemampuan berpikir yang memungkinkan individu menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat intelegensi seseorang yang dapat terlihat dari berbagai minat yang dimilikinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa kognitif merupakan kemampuan individu untuk berpikir dan memahami konsep baru yang melibatkan daya ingat dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Berdasarkan pengertian kognitif tersebut menjadi landasan utama dalam penelitian ini karena permainan “Si Kece” dirancang khusus untuk menstimulasi proses berpikir aktif anak. Dengan memahami bahwa kognitif melibatkan pengolahan informasi dan pemecahan masalah, penelitian ini memposisikan media Si Kece sebagai alat bantu yang memfasilitasi anak untuk menghubungkan dan menilai kejadian melalui simulasi konkret, sesuai dengan definisi kognitif menurut Retnaningrum dan Umam (2021). Dalam penelitian ini, aspek kognitif yang difokuskan adalah kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun yang ditunjukkan melalui kemampuan menghitung jumlah benda, melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Kemampuan tersebut diukur melalui aktivitas anak saat bermain simulasi.

2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Konsep perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor yang penting dalam diri individu. Oleh karena itu, konsep perkembangan kognitif menjadi bagian dari fase perkembangan karakteristik manusia yang penting untuk dipelajari. Konsep secara etimologis berarti “rancangan”, gambaran tentang suatu objek atau pengertian yang diikhtisarkan dari peristiwa konkret. Perkembangan kognitif anak perlu dirangsang sedini mungkin karena kognitif merupakan komponen utama yang menentukan seluruh aspek perkembangan manusia. Pada fase *golden age*, kemampuan kognitif anak dalam menyerap informasi berada pada tingkat yang sangat tinggi. Dan konsep perkembangan kognitif ini dapat digunakan untuk memahami berbagai konsep dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan proses berpikir anak, dan dapat mempengaruhi tahap usia selanjutnya.

Menurut Vygotsky dalam Rohmah (2025), perkembangan kognitif anak, termasuk daya ingat dan kemampuan bernalar, bergantung pada proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai penemuan dalam komunitas, seperti komunikasi verbal, konsep matematika, dan sarana mengingat. Vygotsky menyatakan bahwa, anak-anak terlahir dengan kemampuan mental dasar, seperti mengenali lingkungan sekitar dan memfokuskan perhatian. Akan tetapi, kemampuan mental yang lebih kompleks seperti berpikir, mengingat, serta menyelesaikan masalah, tumbuh dan berkembang melalui proses interaksi sosial dan pengaruh budaya (Rohmah, 2025).

Pelopop teori perkembangan kognitif adalah Piaget, Dalam teorinya, perkembangan kognitif terjadi dalam 4 tahapan, yaitu:

- a. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)
Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengalaman fisik dan sensori (koordinasi alat indra) dengan gerakan dan mendapat pemahaman akan objek secara permanen.
- b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun)

Anak mulai memahami kenyataan yang ada di sekitar lingkungannya dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol-simbol) dan pemikiran intuitif. Pada tahap ini, cara berpikir anak masih egosentris, animism, dan centration. Ciri-ciri berpikirnya tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.

c. Tahap pra-operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Anak sudah cukup matang dalam berpikir secara logika dan sistematis, Namun pada masa ini anak masih membutuhkan objek fisik yang ada. Dalam tahap ini, perilaku egosentris anak mulai berkurang dan anak sudah mulai memahami bahwa orang lain memiliki perspektif, keyakinan, dan perasaan yang berbeda dengan dirinya.

d. Tahap operasional formal

Pada tahap ini, anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Ciri-ciri perkembangannya ialah berpikir secara abstrak, mampu menghadapi persoalan yang bersifat hipotesis, deduktif dan induktif, serta logis dan probabilitas.

Dalam konteks belajar berhitung, karakteristik pra-operasional tersebut sangat memengaruhi bagaimana anak usia 5-6 tahun memahami konsep matematika dasar. Dalam usia ini pemikirannya bersifat simbolik, anak sudah bisa menghafal urutan angka 1-10 atau lebih. Namun, anak belum bisa melakukan operasi matematika abstrak di luar kepala. Penjelasan mengenai tahapan tersebut diambil untuk menyesuaikan karakteristik media pembelajaran dengan usia target penelitian (5-6 tahun). Karena pada tahap ini membutuhkan simbol untuk menstimulasi perkembangan tersebut, maka media “Si Kece” dibuat dengan memanfaatkan benda nyata yang menarik yaitu visual buah-buahan sebagai simbol bilangan dengan simulasi menghitung mainan buah di kebun tiruan untuk menjembatani pemahaman konsep berhitung anak.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Adapun perkembangan kognitif anak dipengaruhi beberapa faktor, menurut Karim dan Wifroh (2014) diantaranya yaitu: Dari segi ilmu kedokteran (medis) maupun psikologi ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, seperti:

- a. Faktor Hereditas (Keturunan): Pelopor teori hereditas atau nativisme berawal dari seorang ahli filsafat Schopenhauer berpendapat bahwa manusia sejak lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan.
- b. Faktor Lingkungan: Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke ia berpendapat bahwasannya manusia dilahirkan dalam keadaan suci atau tabularasa. Lingkungan sangat berperan penting dalam perkembangan manusia. Berdasarkan pendapat John Locke dapat disimpulkan bahwa perkembangan tingkat intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.
- c. Kematangan: Tiap organ fisik maupun psikis dapat dikatakan telah matang apabila ia sudah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan erat kaitannya dengan usia kronologis.
- d. Pembentukan: Pembentukan merupakan segala sesuatu yang berada diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dibedakan menjadi dua yaitu: pembentukan sengaja dan pembentukan tidak disengaja.
- e. Minat dan Bakat: Minat mengarahkan perbuatan pada satu tujuan dan merupakan dorongan dari perbuatan itu. Sementara bakat merupakan kumpulan bawaan sebagai potensi yang masih butuh untuk dikembangkan dan dilatih agar terwujud.
- f. Faktor Kebebasan: Menurut Karim sebagaimana dikutip dalam Safitri (2021) Kebebasan diartikan sebagai kebebasan manusia itu sendiri untuk berpikir divergen (menyebar) yang artinya manusia itu dapat memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah.

4. Konsep Berhitung Permulaan Anak Usia Dini

Menurut Dewi (dalam Sumarni et al., 2024), kemampuan berhitung permulaan merupakan kapasitas dasar anak untuk mengoptimalkan potensinya, di mana proses belajarnya berawal dari objek atau situasi di sekitar mereka. Seiring dengan kematangan kognitifnya, pemahaman anak akan berkembang ke tingkatan yang lebih kompleks, khususnya dalam menguasai konsep kuantitas seperti penjumlahan dan pengurangan. Karuniawati dan Mukhoiyaroh, (2019) menambahkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini termasuk aspek kognitif tentang matematika yang berkaitan dengan pengenalan konsep suatu bilangan dan lambang bilangan serta penjumlahan dan pengurangan sederhana. Dengan demikian, kemampuan untuk melakukan kegiatan berhitung, dimulai dari anak mampu mengenal lambang bilangan merupakan salah satu tahapan dalam berhitung anak usia dini.

Authary (2016) menyatakan bahwa ada 3 tahapan dalam berhitung permulaan, yaitu tahapan konsep, tahapan transisi, dan tahapan lambang. Pada tahap pertama yakni tahap konsep. Anak diberikan pengenalan terhadap benda-benda konkrit agar anak dapat mengenal warna, bentuk, dan menghitung benda. Tahap kedua, tahapan transisi. Pada tahap transisi/peralihan anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk lambang bilangan dengan menghitung jumlah benda tersebut. Dan tahap terakhir yaitu tahap lambang. Merupakan gabungan dari beberapa tahap sebelumnya yang terdiri dari konsep seperti, lambang 7 untuk menggambarkan bilangan tujuh, hijau menggambarkan konsep warna, dan kecil untuk menggambarkan konsep ruang.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, indikator yang menunjukkan pencapaian perkembangan anak dalam aspek berhitung meliputi:

- a. Kemampuan anak dalam menghitung jumlah benda dari angka satu hingga 100

- b. Pemahaman anak terhadap konsep dasar bilangan
- c. Kemampuan anak dalam mengenali simbol atau lambang bilangan
- d. Keterampilan anak dalam mencocokkan simbol bilangan yang satu dengan yang lain
- e. Kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 100 (Widowati et al. 2022).

Kemampuan berhitung yang dapat dilihat dari anak usia 5-6 tahun yaitu anak dapat mengenal angka 1-20, anak dapat berhitung 1-20, anak dapat menggunakan lambang bilangan 1-20, anak dapat menghitung jumlah dan pengurangan 1-20, anak dapat mencocokkan gambar dengan angka, anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi (D. R. Sari, Zainuddin, and Akbar 2021).

Berdasarkan uraian teori di atas, berhitung permulaan dipahami sebagai dasar anak usia dini dalam mengenal konsep matematika sederhana yang meliputi pengenalan bilangan, lambang bilangan, serta penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan ini terbentuk melalui proses bertahap, yaitu tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang, yang melibatkan pengenalan benda konkret hingga pemahaman simbol. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014, indikator kemampuan berhitung mencakup menghitung benda 1–100, mengenal konsep dan lambang bilangan, serta mencocokkan dan menyebutkan lambang bilangan. Secara umum, anak usia 5–6 tahun diharapkan mampu mengenal dan menggunakan angka 1–20, menghitung, mencocokkan gambar dengan angka, serta mengelompokkan benda berdasarkan kriteria tertentu. Pada penelitian ini menggunakan alur yang sama: dimulai dari penggunaan replika buah (tahap konsep), lalu mencocokkannya dengan instruksi pada kartu (tahap transisi), hingga akhirnya anak memahami simbol penjumlahan dan pengurangan (tahap lambang) sesuai dengan indikator permendikbud No. 137 Tahun 2014.

5. Permainan Simulasi

a. Pengertian

Permainan peran atau simulasi (*pretend play*) menjadi sarana penting dalam perkembangan kognitif anak karena memungkinkan anak merepresentasikan pengalaman kehidupan sehari-hari ke dalam aktivitas bermain yang bermakna yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, pemecahan masalah, komunikasi, dan regulasi diri (Nikolay E et al., 2023). Aktivitas bermain pada anak dapat diidentifikasi melalui lima karakteristik utama. Pertama, kegiatan ini bersifat menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik bagi anak. Kedua, motivasi bermain muncul dari dalam diri sendiri (intrinsik) tanpa adanya tuntutan tujuan luar (ekstrinsik). Ketiga, bermain dilakukan secara sukarela, spontan, serta bebas dari paksaan pihak lain. Keempat, kegiatan ini menuntut keterlibatan dan partisipasi aktif dari anak secara langsung. Kelima, aktivitas bermain memiliki korelasi sistematis yang kuat terhadap stimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, pemerolehan bahasa, hingga keterampilan sosial (Saptiwi et al., 2020). Beberapa ahli juga mengemukakan pandangannya yang mengenai permainan. Menurut Gross dalam Farhurohman, (2017) menyatakan bahwa permainan sebaiknya dipandang sebagai sarana latihan bagi berbagai fungsi penting yang akan dibutuhkan pada masa dewasa. Sementara itu, Schaller menilai bahwa permainan memberikan waktu senggang atau relaksasi setelah melakukan suatu tugas, dan menggambarkan permainan sebagai kebalikan dari pekerjaan (Nurhayati et al. 2021). Menurut Ruswandi, permainan tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi anak-anak yang terlibat di dalamnya. Melalui permainan, anak dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang menunjang perkembangan mereka secara menyeluruh (Nurhayati et al. 2021). Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah kegiatan yang tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang penting.

Permainan dapat menjadi sarana bagi anak untuk belajar secara alami, menstimulasi perkembangan yang dibutuhkan di masa depan, serta menjadi media untuk menyalurkan energi dan meredakan ketegangan setelah melakukan aktivitas. Dengan permainan, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara menyeluruh.

b. Manfaat permainan simulasi

Penerapan permainan simulasi dalam pendidikan anak usia dini, seperti "Kebun Ceria", memiliki berbagai manfaat sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.
- 2) Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) daripada hanya mendengarkan, mendorong mereka untuk bereksplorasi dan menemukan konsep sendiri. John Dewey menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika “mengalami” sesuatu, bukan hanya mendengarnya, pengetahuan diperoleh melalui aktivitas nyata dan bukan dengan penjelasan verbal. Melalui pengalaman konkret, siswa menemukan hubungan antara teori dan praktik serta memahami makna dari apa yang mereka pelajari (Fariz dan Mamesah, 2025)
- 3) Simulasi membantu menghubungkan konsep abstrak (seperti angka) dengan situasi yang lebih konkret dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari anak. Misalnya, menghitung buah di "kebun" virtual.
- 4) Anak-anak dihadapkan pada tantangan dalam simulasi yang mendorong mereka untuk berpikir secara kritis dan menemukan solusi.
- 5) Jika dimainkan secara berkelompok, permainan simulasi dapat melatih kerja sama, komunikasi, dan berbagi.
- 6) Tingkat kesulitan dalam simulasi dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan belajar individu anak.

Dari beberapa manfaat di atas memperkuat alasan mengapa penelitian ini memilih format “permainan” karena Si Kece hadir sebagai wujud nyata dari bermain sambil belajar (*learning by doing*), yang bertujuan meredakan ketegangan anak saat berhadapan dengan konsep matematika yang dianggap sulit.

c. Permainan “Si Kece”

1) Pengertian

Permainan Kebun Ceria adalah sebuah inovasi media pembelajaran edukatif berbasis permainan yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan secara menyenangkan. Dalam penelitian ini, permainan “Si Kece” berfungsi sebagai variabel tindakan yang diberikan kepada anak. Media ini disusun menyerupai sebuah kebun mini yang terbuat dari papan dasar kayu, dilengkapi dengan replika buah-buahan, keranjang mini, serta kartu perintah yang berisi soal matematika. Permainan ini memadukan visual, motorik, dan problem solving dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak usia 5–6 tahun. Melalui aktivitas memanen buah, menghitung jumlah buah, menambahkan atau mengurangi buah sesuai instruksi kartu perintah, anak memperoleh pengalaman belajar konkret yang mendukung peningkatan kemampuan berhitung permulaan.

2) Manfaat Permainan “Si Kece”

Media Kebun Ceria memiliki beberapa manfaat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, di antaranya:

- a) Meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- b) Melatih motorik halus melalui aktivitas memetik dan memasukkan buah ke dalam keranjang dan menulis dalam penyelesaian operasi hitung.

- c) Mendorong anak untuk belajar aktif dan mengembangkan kemandirian serta inisiatif dalam menyelesaikan tugas.
- d) Menumbuhkan minat belajar matematika, karena kegiatan dilakukan melalui permainan yang menyenangkan dan tidak menegangkan.
- e) Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak melalui pengulangan dan visualisasi konsep bilangan.
- f) Melatih keterampilan sosial dan komunikasi, apabila permainan dimainkan secara berkelompok atau berpasangan.

Berdasarkan berbagai manfaat permainan simulasi tersebut, peneliti mengadaptasi konsep permainan simulasi ke dalam media Si Kece (Simulasi Kebun Ceria) sebagai media pembelajaran berhitung permulaan.

3) Kelebihan Permainan

Kelebihan permainan Si Kece, diantaranya:

- a) Menarik perhatian anak, sehingga anak termotivasi untuk belajar.
- b) Bersifat konkret dan visual, anak dapat lebih mudah memahami konsep berhitung penjumlahan dan pengurangan karena dapat melihat dan menyentuh langsung objek berhitung.
- c) Menstimulasi motorik halus untuk menunjang kesiapan menulis anak.
- d) Melatih fokus dan konsentrasi.

4) Cara membuat media

Langkah-langkah dalam membuat media Kebun Ceria adalah sebagai berikut:

- a) Alat dan Bahan:
 1. Papan triplek sebagai dasar kebun.
 2. Cat minyak.
 3. Kuas.
 4. Paku dan palu.

5. Hiasan rumput sebagai latar.
 6. Replika buah (stroberi dan tomat).
 7. Kartu perintah dengan tulisan operasi penjumlahan atau pengurangan.
- b) Langkah Pembuatan:
1. Memotong triplek dengan ukuran persegi
 2. Mengecat papan dasar dengan warna coklat menyerupai tanah kebun.
 3. Siapkan rumput sebagai alas dan letakkan pada papan.
 4. Siapkan keranjang
 5. Letakkan buah/sayur mini di area kebun.
 6. Membuat desain kartu pada aplikasi canva
 7. Mencetak kartu perintah yang berisi instruksi penjumlahan atau pengurangan.

Integrasi antara pengertian kognitif, tahapan berhitung, dan manfaat permainan pada bab ini memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk menguji efektivitas media “Kebun Ceria” dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.



Gambar 2.1 Kartu Perintah Permainan



Gambar 2.2 Media Permainan Kebun Ceria

Seluruh kajian teori yang dipaparkan dalam bab ini berfungsi sebagai landasan filosofis dan metodologis utama dalam inovasi serta pengujian media “Si Kece”. Pengertian kognitif yang menitikberatkan pada proses anak dalam mengolah informasi dan memecahkan masalah menjadi hal utama dirancangnya media “Si Kece”. Media diposisikan bukan sebagai alat tontonan pasif, melainkan sarana simulasi konkret di mana anak secara mandiri membangun pemahamannya saat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah objek nyata. Berdasarkan tahapan perkembangan Piaget, anak usia 5-6 tahun berada fase pra-operasional yang cara berpikirnya masih memerlukan simbol visual dan belum konsisten secara abstrak. Oleh karena itu, permasalahan yang telah disebutkan diambil untuk mendasari pembuatan desain visual “Si Kece” yang menggunakan replika buah-buahan sebagai simbol konkret dari angka. Berikutnya, tahapan berhitung dari Authary (konsep, transisi, lambang) serta indikator

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 digunakan sebagai struktur operasional permainan. Peneliti menerapkan alur teoretis ini secara presisi dalam simulasi permainan: anak memulai dari berperan sebagai petani yang sedang memanen buah (tahap konsep), mencocokkannya dengan instruksi jumlah pada kartu (tahap transisi), hingga mampu menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan (tahap lambang). Selanjutnya, teori permainan dari Gross, Ruswandi, dan teori *Learning By Doing* dari John Dewey diambil untuk memvalidasi bahwa pembelajaran matematika permulaan tidak harus menegangkan. Melalui format bermain Simulasi Kebun Ceria, ketegangan anak direduksi menjadi pengalaman yang menyenangkan, yang secara simultan merangsang aspek motorik (memanen buah), kognitif (berhitung), dan sosial (interaksi dengan guru/teman).

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
1.	Nur Wulan, dkk. (2017)	“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stik Angka”	Terbukti efektif meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B	Persamaan: menggunakan metode PTK dan berfokus meningkatkan kemampuan berhitung permulaan kelompok B. Perbedaan: menggunakan media stik angka, sedangkan penelitian saya menggunakan media konkret berbasis kehidupan nyata.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
2.	Sumiyati dan Daryati (2017)	“Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Belajar Berhitung Permulaan melalui Media Kantong Stik di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Pati”	Kemampuan berhitung anak meningkat secara signifikan dari 35% pada pra-siklus menjadi 95% pada siklus II. Namun bahan medianya mudah rusak/patah.	Persamaan: meneliti peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media stik/benda konkret. Perbedaan: menggunakan media kantong stik yang rentan rusak, menggunakan papan kayu yang lebih kokoh dan menggunakan konsep simulasi berkebun.
3.	Cendani, dkk. (2019)	“Penggunaan Media Koin dan Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini”	Kemampuan berhitung anak meningkat signifikan dari 0% menjadi 84,6% setelah IV siklus tindakan.	Persamaan: berfokus pada kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Perbedaan: penelitian tersebut membutuhkan hingga IV siklus dan media kurang menarik, sedangkan media “Si Kece” di desain dengan visual kebun penuh warna yang sangat menarik perhatian.
4.	Lubis, Nadar, dan Pawitri (2021)	“Peningkatan Kemampuan Penjumlahan 1-10 dengan Media Tangga Pintar”	Pada siklus I terkendala daring. Siklus II diperbaiki secara tatap muka dan pemberian reward bintang, sehingga kemampuan anak meningkat	Persamaan: meningkatkan kemampuan berhitung operasi penjumlahan anak. Perbedaan: dilakukan secara daring, sepenuhnya dilakukan secara tatap muka dengan pendekatan simulasi aktif.

Berdasarkan keempat penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan konkret dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini secara signifikan. Namun, media yang

digunakan masih bersifat sebagai alat bantu berhitung yang simbolik dan manipulatif sederhana. Sebagian besar penelitian belum mengintegrasikan pembelajaran berhitung dengan simulasi kehidupan nyata yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan bermakna.

Permainan “Si Kece” tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu hitung, melainkan sebagai sebuah wahana simulasi. Keunggulan integrasi simulasi kehidupan nyata ini memastikan bahwa proses kognitif anak tidak terisolasi di dalam ruang kelas saja, melainkan membentuk kesiapan mental matematika kontekstual yang akan terus berguna saat mereka berinteraksi dengan dunia luar maupun saat melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar.

Dengan demikian, media ini memiliki **kebaruan** yaitu mentransformasikan simbol matematika menjadi aktivitas konkret yang familiar bagi anak (berkebun). Melalui simulasi memanen buah di kebun dengan pendekatan yang membuat operasi hitung dipahami sebagai proses logis dalam kehidupan, bukan sekadar hafalan rumus angka. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang seringkali menggunakan bahan stik yang mudah patah, “Si Kece” dirancang menggunakan papan kayu yang kokoh dan aman, serta replika buah-buahan yang menarik dapat mempertahankan fokus dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui permainan ini, anak tidak hanya belajar mengenal angka dan melakukan operasi berhitung sederhana, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Diharapkan media ini dapat lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun.

C. Kerangka Berpikir

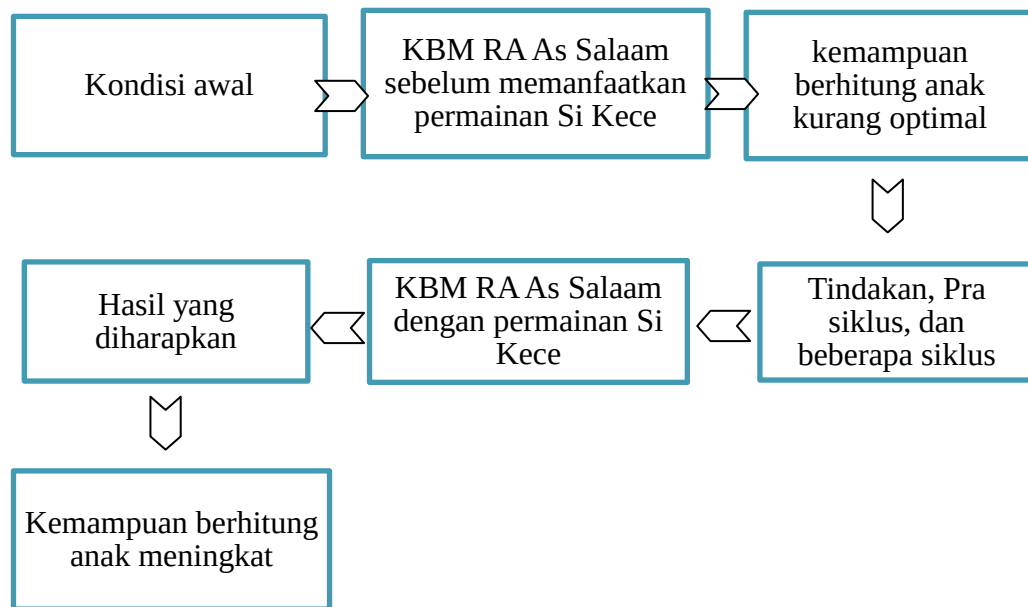
Kemampuan berhitung permulaan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Namun pada kenyataannya, kegiatan belajar mengajar (KBM) di RA As Salaam menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung masih belum dilaksanakan secara optimal. Anak-anak terlihat kurang antusias, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam

memahami konsep angka serta operasi berhitung sederhana. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media atau permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu yang ingin peneliti terapkan adalah dengan merancang permainan “Si Kece” (Simulasi Kebun Ceria) sebagai media pembelajaran. Permainan ini dirancang secara interaktif untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak melalui pendekatan bermain sambil belajar yang sesuai dengan usia mereka. Untuk mengetahui efektivitas permainan “Si Kece” dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, maka dilakukan tindakan melalui tahapan Pra-siklus dan beberapa siklus. Pada tahap pra-siklus dilakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kemampuan berhitung anak sebelum intervensi.

Selanjutnya pada Siklus I dilakukan penerapan permainan “Si Kece” dan dilanjutkan evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Dengan diterapkannya permainan “Si Kece” dalam proses pembelajaran, diharapkan anak menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu memahami konsep berhitung secara menyenangkan. Hasil yang diharapkan dari tindakan ini adalah adanya peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini, baik dari segi pemahaman konsep maupun ketepatan dalam mengerjakan tugas berhitung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan “Si Kece” memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di RA As Salaam.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh kerangka berpikir yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Pada kondisi awal, pembelajaran berhitung belum memanfaatkan media inovatif seperti Permainan “Si Kece” (Simulasi Kebun Ceria). Hal ini berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa, sehingga kemampuan berhitung anak menjadi kurang optimal. Masalah inilah yang menjadi urgensi dilakukannya penelitian tindakan. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti menerapkan tindakan secara bertahap yang meliputi tahap Pra-Siklus, serta pelaksanaan dalam beberapa siklus (Siklus I dan Siklus II). Dalam tahap tindakan ini, dilakukan perubahan strategi mengajar dengan mengimplementasikan KBM yang berbasis pada permainan interaktif. Media Permainan “Si Kece” digunakan sebagai sarana utama untuk mengenalkan konsep angka dan hitungan melalui simulasi berkebun yang dekat dengan dunia anak. Melalui penerapan bermain Simulasi Kebun Ceria secara konsisten dan reflektif di setiap siklusnya, diharapkan terjadi perubahan pada kualitas pembelajaran di kelas. Fokus utama dari akhir penelitian ini adalah tercapainya kondisi di mana kemampuan berhitung anak meningkat secara signifikan, baik dari segi pemahaman simbol angka maupun konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah Penggunaan media permainan Si Kece (Simulasi Kebun Ceria) dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun di RA As Salaam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. “Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu bentuk CCR (*Collaborative Community Research*) yang dipandang sebagai skala kecil dan situasional, yaitu berfokus pada masalah tertentu untuk mencoba memahami dan memecahkan beberapa masalah konkret di kelas” (Ar dalam Ritonga, et al.,2023:12). Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki suatu pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus dan bertahap sampai mendapatkan hasil yang terbaik. Penelitian tindakan kelas berfokus pada kegiatan pembelajaran berupa tingkah laku atau perilaku guru dan peserta didik dalam berinteraksi. Fokus perbaikan pembelajaran ini terletak pada rekonstruksi strategi mengajar guru, yaitu dengan menggeser pembelajaran berhitung yang semula abstrak dan berpusat pada guru (menggunakan jari tangan dan papan tulis) menjadi pembelajaran aktif, konkret dan interaktif melalui bermain simulasi.

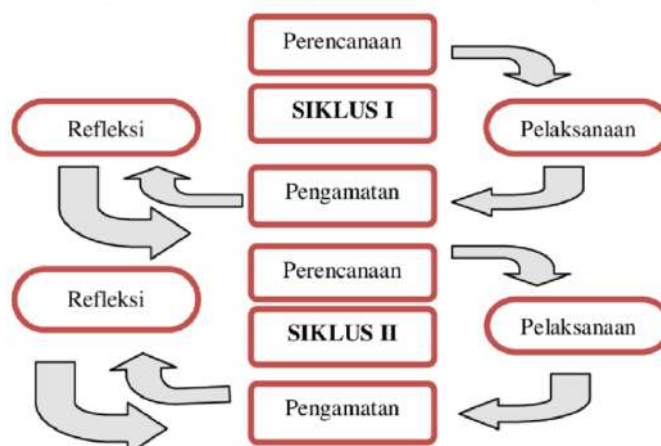
Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti memilih model ini karena struktur spiralnya yang sederhana namun sistematis sangat cocok dengan kelas peneliti. Penggabungan tahap tindakan dan pengamatan memudahkan peneliti memantau langsung perkembangan anak saat kegiatan berlangsung, dan memberikan ruang refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA As Salaam Kepung, yang beralamat di Jalan Masjid Abu Bakar RT.05 RW.06, Dusun Kemirahan, Desa Damarwulan, Kecamatan Kepung. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Agustus sampai November, yang terdiri dari dua siklus pembelajaran.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang melibatkan empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Proses ini dilakukan secara bertahap untuk meningkatkan pembelajaran. Diagram alur penelitian tindakan kelas adalah:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart (Cahyani, Ni'am, and Ariyanto 2023)

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas bekerja sama untuk menyusun tindakan perencanaan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan perencanaan meliputi:

- Menyusun modul ajar.
- Menyiapkan alat dan bahan permainan “Si Kece” (Simulasi Kebun Ceria).
- Menyusun lembar observasi dan penilaian.

- d. Menetapkan indikator kemampuan berhitung anak yang ingin dicapai, yaitu: menyebutkan angka, menghitung jumlah benda, mengenal urutan bilangan.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini adalah pelaksanaan pembelajaran yang sudah tertuang dalam modul ajar. Topik pada kegiatan ini adalah “tanaman” dengan sub tema “buah-buahan”. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Siklus I

Kegiatan Awal (30 menit)

- a. Senam, berbaris, doa, dan absensi
- b. Ice breaking
- c. Bercakap-cakap tentang topik
- d. Menjelaskan aturan bermain menggunakan media permainan “Si Kece”

Kegiatan inti (60 menit)

- a. Melihat video tentang tanaman
- b. Kegiatan main menggunakan media permainan Si Kece (pengenalan media pada anak-anak serta cara bermain, kemudian menghitung jumlah keseluruhan)

Istirahat (30 menit)

Cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, membuang sampah pada tempatnya

Penutup (30 menit)

- a. Bernyanyi
- b. Penguatan tentang topik yang dibangun anak
- c. Informasi kegiatan besok
- d. Doa, salam, pulang

Siklus II

Kegiatan Awal (30 menit)

- a. Senam, berbaris, doa, dan absensi
- b. Ice breaking
- c. Bercakap-cakap tentang topik
- d. Menjelaskan aturan bermain menggunakan media permainan “Si Kece”

Kegiatan inti (60 menit)

- a. Anak diajak bermain dengan memanen buah sesuai instruksi guru.
- b. Mencocokkan jumlah buah dengan kartu angka.
- c. Menuliskan hasil pada kartu

Istirahat (30 menit)

Cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, membuang sampah pada tempatnya

Penutup (30 menit)

- a. Bernyanyi
- b. Penguatan tentang topik yang dibangun anak
- c. Informasi kegiatan besok
- d. Doa, salam, pulang

Siklus berikutnya

Jika pada siklus 2 indikator keberhasilan belum terpenuhi maka akan dilanjutkan di siklus tiga dan seterusnya.

3. Observasi (*observing*)

Selama kegiatan belajar berlangsung guru mengamati aktivitas anak dalam berhitung, melakukan penilaian pada setiap anak, serta mengambil dokumentasi.

4. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini, guru dan peneliti bersama-sama mengevaluasi hasil belajar anak, mengidentifikasi kendala selama proses

pembelajaran, dan menyusun perbaikan untuk siklus berikutnya, jika indikator keberhasilan belum tercapai.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan untuk mengabsahkan data agar terlihat jelas apakah masalah yang terjadi dapat diselesaikan dengan menggunakan media Si Kece. Observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap seluruh pembelajaran dari awal pelaksanaan tindakan hingga berakhirnya pelaksanaan tindakan

Dalam penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data penilaian unjuk kerja.

Instrumen pengumpulan data diantaranya:

- a. Subjek yang dinilai: anak-anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di RA As Salaam Kepung
- b. Kemampuan yang dinilai: kemampuan menghitung benda atau objek sesuai dengan perintah, kemampuan anak menghitung operasi penjumlahan dan pengurangan.
- c. Indikator: menunjukkan kemampuan berhitung permulaan anak (penjumlahan dan pengurangan sederhana)
- d. Teknik penilaian: unjuk kerja dengan jenis penilaian menggunakan ceklis
- e. Prosedur unjuk kerja:
 - 1) Peneliti menyiapkan media Si Kece untuk kegiatan berhitung anak sesuai dengan instruksi
 - 2) Peneliti menunjukkan media Si Kece
 - 3) Peneliti mengenalkan media dan menjelaskan aturan bermain menggunakan media
 - 4) Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila anak masih bingung/belum mengerti
 - 5) Peneliti membagi anak dalam kelompok. Kelompok kebun stroberi dan kelompok kebun tomat.

- 6) Peneliti meminta anak mengambil kartu tantangan.
- 7) Anak diminta untuk mengamati kartu tantangan, menghitung jumlah buah yang diambil sesuai instruksi pada kartu sambil memasukkannya ke dalam keranjang. Apabila anak mendapatkan tantangan operasi pengurangan, maka anak harus memilah buah busuk dan membuangnya sebagai tanda pengurangan.
- 8) Anak menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang tertera pada kartu menggunakan spidol dengan bantuan guru.
- 9) Peneliti melakukan penilaian pada setiap aktivitas anak.

Berikut adalah contoh lembar observasi kemampuan berhitung anak:

Tabel 3.1
Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Indikator	IKTP	Skor				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Kemampuan berhitung	Anak dapat menghitung banyaknya buah/sayur					
2.	Melakukan operasi hitung sederhana	Anak mampu melakukan operasi hitung sederhana (penjumlahan/pengurangan)					
3.	Mencocokkan lambang bilangan	Anak dapat mencocokkan lambang bilangan sesuai jumlah benda					

Keterangan Skor:

Skor 1 dan 2 ketika anak belum memenuhi IKTP (masih terdapat kesalahan), skor 3 (ketika penulisan angka belum sempurna), dan 4 ketika anak sudah memenuhi IKTP tanpa bantuan guru.

Selain itu, untuk mengetahui keberhasilan pada siklus peneliti menggunakan lembar observasi guru sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Berikut contoh lembar observasi unjuk kerja:

Tabel 3.2
Lembar Observasi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Hasil penilaian		
		Kurang	Cukup	Baik
1.	Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi dan memotivasi anak			
2.	Guru menjelaskan penggunaan media Si Kece secara aktif dan menarik			
3.	Guru memberikan contoh dengan media Si Kece			
4.	Guru membimbing anak secara individual dan kelompok saat bermain			

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan mencatat dokumen yang relevan dengan kegiatan pembelajaran. Digunakan untuk melengkapi data observasi dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mendukung dan menguatkan data hasil observasi serta penilaian guru. Dokumentasi ini dapat berupa foto, video proses pembelajaran, lembar kerja anak, lembar observasi, dan rekap hasil penilaian tiap siklus.

3. Tes Mengukur Kemampuan Berhitung Anak

Tes adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tindakan yang diberikan peneliti dapat berdampak terhadap kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung

permulaan anak setelah diberi tindakan berupa pembelajaran menggunakan media permainan Si Kece.

Berikut adalah kisi-kisi indikator untuk mengukur ketuntasan belajar anak:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berhitung Permulaan
Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Indikator	Sub indikator
1.	Kemampuan berhitung	Anak dapat menghitung banyak buah/sayur
2.	Melakukan operasi hitung sederhana	Anak mampu melakukan operasi hitung sederhana (penjumlahan/pengurangan)
3.	Menulis Angka	Anak mampu menulis lambang bilangan sesuai jumlah buah/benda
4.	Mencocokkan lambang bilangan	Anak dapat mencocokkan lambang bilangan sesuai jumlah benda

Sumber: Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun Game Wordwall (Widowati et al., 2022) yang telah diolah peneliti

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan proses dan hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui media permainan Si Kece.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan ketuntasan belajar (presentase anak yang memperoleh BSH atau BSB) sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung presentase anak yang mendapat BB, MB, BSH, dan BSB dengan rumus $p = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan :

p : persentase anak yang mendapat penilaian tertentu

f : jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu

n : jumlah keseluruhan anak

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah anak yang mendapatkan BSH atau BSB) mulai dari pra tindakan, siklus I, hingga siklus II. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, maka keberhasilan tindakan berubah perbaikan, baik yang terkait dengan anak ataupun pembelajaran dengan menggunakan media Permainan Simulasi Kebun Ceria pada pembelajaran berhitung permulaan yang membandingkan sebelum adanya tindakan dengan setelah ada tindakan. Hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B RA As-Salaam Kepung dengan tingkat keberhasilan sekurang-kurangnya mencapai 75%.

F. Indikator Keberhasilan

1. Lembar dan penilaian

a. Kriteria penilaian:

- 1) Anak yang tergolong Belum Berkembang (BB) jika anak belum mampu memenuhi ketiga indikator dari berhitung permulaan.
- 2) Anak tergolong Mulai Berkembang (MB) jika anak mulai mampu menghitung penjumlahan/pengurangan atau hanya mampu memenuhi satu indikator.
- 3) Anak tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika anak sudah mencapai 2 indikator kemampuan berhitung.

- 4) Anak tergolong Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak telah memenuhi keseluruhan indikator kemampuan berhitung permulaan.

b. Lembar penilaian

Berikut adalah tabel lembar penilaian ketuntasan belajar anak:

Tabel 3.4
Lembar Penilaian Ketuntasan Belajar Anak

No.	Nama anak	Hasil Penilaian				Kriteria ketuntasan belajar : minimal BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum tuntas	tuntas
1.							
2.							
3.							
Dst.							
Jumlah							
Persentase							

Keterangan: Ketuntasan belajar anak minimal mendapat nilai bintang 3 (BSH)

2. Indikator Keberhasilan

Standar minimal keberhasilan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan anak adalah apabila anak sudah mampu mencapai BSH atau BSB. Standar penilaian klasikal pada penelitian ini adalah sebesar 75%, yang artinya keberhasilan tindakan tercapai apabila ketuntasan belajar mencapai minimal 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA As-Salaam yang berlokasi di Jalan Masjid Abu Bakar, RT 06 RW 02, Dusun Kemirahan, Desa Damarwulan, Kecamatan Kepung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Penentuan waktu penelitian disesuaikan dengan kalender akademik sekolah yaitu siklus I dilaksanakan pada minggu ke-1 bulan September 2025 dan siklus II dilaksanakan pada minggu ke-3 bulan September 2025. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok B dengan jumlah peserta didik 15 anak, yang terdiri 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Karakteristik subjek penelitian ini sangat beragam dalam hal kemampuan kognitif. Berdasarkan pengamatan awal (pra-siklus), ditemukan bahwa sekitar 67% anak berada pada kategori BB yaitu 10 anak masih kesulitan dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan. Hal inilah yang menjadi dasar dilakukannya tindakan kelas di kelompok tersebut.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti bertindak sebagai pengajar utama yang merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti dibantu oleh satu rekan sejawat sebagai observer. Observer bertugas mencatat seluruh aktivitas anak dan interaksi guru di dalam kelas menggunakan lembar observasi yang telah disediakan tanpa mengintervensi jalannya pembelajaran.

Agar penelitian berjalan sistematis, berikut adalah rincian jadwal pelaksanaan tindakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026:

1. Tahap perencanaan: Minggu ke-1 Agustus 2025 (penyusunan RPPH dan Penyiapan Media Simulasi Kebun Ceria).
2. Pelaksanaan Siklus I: Minggu ke-1 September 2025 (fokus pada pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan)
3. Pelaksanaan Siklus II: Minggu ke-3 September 2025 (pemantapan konsep pengurangan)

Pemilihan media Simulasi Kebun Ceria ini didasarkan pada karakteristik anak usia dini di RA As-Salaam yang lebih mudah menyerap konsep

matematika abstrak (angka) apabila diubah menjadi bentuk yang konkret. Melalui simulasi bermain peran sebagai pemilik kebun, diharapkan anak tidak merasa sedang “belajar berhitung” yang membosankan, melainkan sedang bermain sehingga hambatan psikologis dalam belajar berhitung dapat teratasi.

B. Hasil Penelitian

1. Kondisi Pra Tindakan

Sebelum pelaksanaan siklus pertama, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelompok B RA As-Salaam. Kondisi awal ini merupakan gambaran mengenai hambatan yang dihadapi dalam kemampuan kognitif. Untuk mengetahui keadaan awal perkembangan kognitif anak terutama dalam kegiatan berhitung penjumlahan dan pengurangan yaitu dengan menggunakan lembar kerja anak. Selain melakukan pengamatan peneliti juga melakukan penilaian terhadap aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi pra-tindakan, ditemukan sebagian besar anak menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan berhitung. Dari total 15 anak, hanya 3 anak yang mampu mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sisanya 2 anak masih berada pada tahapan Mulai Berkembang (MB), serta 10 anak Belum Berkembang (BB). Hal ini terlihat dari perilaku anak yang kurang konsentrasi dan cepat bosan.

Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional yang bersifat searah. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga kurang menstimulus rasa ingin tahu anak. Interaksi antara guru dan anak masih didominasi oleh pemberian tugas di lembar LKA sehingga suasana belajar terasa kaku. Rendahnya kemampuan anak dalam aspek kognitif berhitung pada tahap pra tindakan ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu: Media pembelajaran yang kurang menarik perhatian anak, metode penyampaian materi yang kurang interaktif, dan kurangnya kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi secara langsung. Kondisi inilah yang menjadi landasan bagi peneliti untuk menerapkan

tindakan melalui permainan “Si Kece” pada Siklus I, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak di RA As-Salaam.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di Kelompok B RA As-Salaam, diperoleh data mengenai kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Pengumpulan data ini dilakukan melalui observasi langsung secara bertahap, yang meliputi tahap Pra tindakan, pelaksanaan tindakan Siklus I, hingga evaluasi akhir pada Siklus II. Adapun pemaparan data hasil secara mendalam pada setiap tahapan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Pra Siklus Kemampuan Berhitung Permulaan Anak
Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) RA As-Salaam

No.	Kriteria penilaian	Jumlah anak	Persentase
1.	Belum Berkembang (BB)	10	66,7%
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	13,3%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Total		15 Anak	100%

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan berhitung permulaan pada saat pra tindakan seperti pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai anak masih tergolong rendah, yakni dari 15 anak terdapat 10 anak yang mendapatkan nilai BB dengan persentase (66,7%), 2 anak mendapatkan nilai MB dengan persentase (13,3%), 3 anak mendapatkan nilai BSH dengan persentase (20%), dan 0 anak mendapat BSB dengan persentase (0%). Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memahami konsep operasi hitung dasar dengan baik, sehingga diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran yang konkret dan menarik bagi anak usia dini.

2. Rencana umum pelaksanaan tindakan

Rencana umum dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu dengan mempersiapkan:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- b. Menyiapkan media yang digunakan untuk bermain simulasi kebun ceria.
- c. Membuat instrumen unjuk kerja untuk anak
- d. Membuat instrumen observasi untuk peneliti

Desain penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus secara berulang. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Hasil refleksi kemudian dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Pelaksanaan Siklus I

a. Tahap perencanaan Siklus I

Berikut tahap perencanaan penelitian pada siklus I:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Menyiapkan media yang digunakan untuk bermain simulasi kebun ceria.
- 3) Membuat lembar observasi/penilaian untuk mengamati aktivitas siswa, guru dan kegiatan pembelajaran.
- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan “Si Kece”

b. Tahap pelaksanaan Siklus I

Pada tahap pelaksanaan ini, jumlah siswa yang masuk, yaitu 15 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki, 5 anak perempuan, serta satu observer sebagai teman sejawat. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu pada minggu ke-1 hari Senin, 1 September 2025. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan telah disesuaikan dengan RPPH yang dibuat sebelumnya. Berikut langkah-langkah pelaksanaannya:

Tema: Tanaman/buah**Sub Tema: Stoberi****Kegiatan Awal (30 menit)**

- a. Senam, berbaris, doa, dan absensi
- b. Apersepsi
- c. Menyanyi lagu buah-buahan
- d. Bercakap-cakap tentang topik
- e. Menjelaskan aturan bermain menggunakan media permainan “Si Kece”

Kegiatan inti (60 menit)

- a. Melihat video tentang topik tanaman
- b. Kegiatan 1: bermain menggunakan media permainan Si Kece (anak mengklasifikasikan buah dan sayur, kemudian menghitung jumlah keseluruhan)
- c. Kegiatan 2: mewarnai gambar stoberi

Istirahat (30 menit)

Cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, membuang sampah pada tempatnya

Penutup (30 menit)

- a. Bernyanyi
- b. Penguatan tentang topik yang dibangun anak
- c. Informasi kegiatan besok
- d. Doa, salam, pulang.

a. Tahap Observasi Siklus I

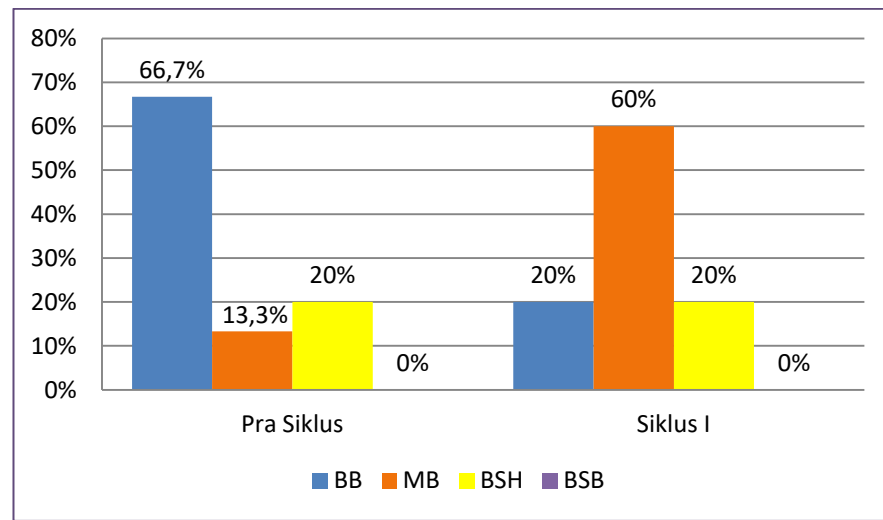
Melalui tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus I menggunakan media pembelajaran, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak ke arah yang lebih baik. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6
Tahun (Kelompok B) RA As-Salaam pada Siklus I

No.	Nama anak	Hasil Penilaian				Kriteria ketuntasan belajar : minimal BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum tuntas	Tuntas
1.	Alfa			√			√
2.	Alfi		√			√	
3.	Arsyad	√				√	
4.	Azmi		√			√	
5.	Brian	√				√	
6.	Danen		√			√	
7.	Danesh		√			√	
8.	Dinda		√			√	
9.	Faiz			√			√
10.	Fyza			√			√
11.	Gibran		√			√	
12.	Hasna	√				√	
13.	Ilham		√			√	
14.	Irsyad		√			√	
15.	Yumna		√			√	
Jumlah		3	9	3	0	12	3
Persentase		20%	60%	20%	0%	80%	20%

Berdasarkan pengamatan pada tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan, yakni dari 15 siswa terdapat 3 anak yang mendapatkan nilai BB dengan persentase (20%), 2 anak mendapatkan nilai MB dengan persentase (60%), 3 anak mendapatkan nilai BSH dengan persentase (20%), dan 0 anak mendapatkan nilai BSB dengan persentase (0%). Dari hasil analisa

perhitungan kemampuan berhitung permulaan (pengurangan dan penjumlahan) anak pada siklus I terjadi peningkatan pada kategori Mulai Berkembang (MB), akan tetapi ketuntasan belajar siswa baru mencapai 20% kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yakni sebesar 75%. Sehingga pelaksanaan tindakan dilanjutkan pada Siklus II.



Gambar 4.1 Grafik Persentase Peningkatan Ketuntasan Belajar Anak Kelompok B Pada Siklus I

Berdasarkan gambar 4.1 di atas, setelah dilakukan tindakan pada Siklus 1 dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar anak, sama pada kondisi pra siklus yakni 20%. Sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Kinerja Guru dalam Pembelajaran pada Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Hasil penilaian		
		Kurang	Cukup	Baik
1.	Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi dan memotivasi anak			√
2.	Guru menjelaskan penggunaan media Si Kece secara aktif dan menarik			√
3.	Guru memberikan contoh dengan media Si Kece			√
4.	Guru membimbing anak secara individual dan kelompok saat bermain			√

Tabel 4.3 di atas menyajikan hasil penilaian terhadap performa guru dalam mengelola pembelajaran berhitung pada Siklus I. Secara umum, seluruh aspek pengamatan yang meliputi penyampaian apersepsi dan motivasi, keaktifan menjelaskan aturan bermain “Si Kece”, pemberian contoh konkret, hingga proses pembimbingan anak secara individual telah dinilai dengan kriteria “baik” oleh observer. Meskipun guru telah menjalankan peran sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar anak pada Siklus I belum maksimal. Hal ini mengindikasikan bahwa pada siklus berikutnya, guru tidak hanya mempertahankan kemampuan mengajar yang baik, tetapi juga memberikan stimulasi yang lebih intensif, serta mengemas permainan dengan lebih interaktif agar anak-anak yang masih berada pada kategori (MB) dapat terdorong menuju ketuntasan.

b. Tahap Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan Siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran menggunakan media “Si kece” telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang disusun dalam RPPH. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi

saat peneliti mengenalkan media baru tersebut dan tampak sangat senang dan aktif ketika terlibat dalam permainan simulasi. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala yang memerlukan perbaikan. Sebagian besar anak masih terlihat bingung pada konsep pengurangan, tepatnya saat melakukan aktivitas memisahkan buah keluar dari keranjang. Pada tahap ini, anak-anak masih membutuhkan bantuan intensif serta arahan langsung dari guru agar dapat menyelesaikan operasi hitung dengan benar. Kendala tersebut akan menjadi bahan evaluasi dan untuk melakukan perbaikan dan modifikasi tindakan pada pelaksanaan Siklus II.

4. Pelaksanaan Siklus II

a. Tahap perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan Siklus II, peneliti menyusun strategi baru berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Mengembangkan media tambahan berupa replika “buah busuk” (buah plastik diberi warna coklat sebagai tanda operasi hitung pengurangan). Menyediakan “tempat sampah mini” sebagai wadah untuk memisahkan buah busuk.
3. Membuat lembar observasi/penilaian untuk mengamati aktivitas siswa, guru dan kegiatan pembelajaran.
4. Menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan “Si Kece”.

b. Tahap pelaksanaan Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II, jumlah siswa yang masuk sebanyak 15 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki, 5 anak perempuan, serta satu observer sebagai teman sejawat. Dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu pada minggu ke-3 hari Kamis, 18 September 2025. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan telah disesuaikan dengan

RPPH yang dibuat sebelumnya. Berikut langkah-langkah pelaksanaannya:

Tema: Tanaman/buah

Sub Tema: Tomat

Kegiatan Awal (30 menit)

- a. Senam, berbaris, doa, dan absensi
- b. Apersepsi
- c. Menyanyi lagu dan hafalan hadist
- d. Bercakap-cakap tentang topik
- e. Menjelaskan aturan bermain menggunakan media permainan “Si Kece”

Kegiatan inti (60 menit)

- a. Guru memberikan tantangan konkret. Misal: “ambil 10 buah tomat dan masukkan ke dalam keranjang, ternyata ada 2 buah busuk. Mari kita ambil buah busuknya, dan buang ke tempat sampah. Sekarang, berapa buah yang tersisa di keranjang?”.
- b. Kegiatan 1: bermain menggunakan media permainan Si Kece (anak berkebun pada kebun stroberi dan tomat)
- c. Kegiatan 2: mengerjakan lembar kerja.

Istirahat (30 menit)

Cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, membuang sampah pada tempatnya

Penutup (30 menit)

- a. Bernyanyi
- b. Penguatan tentang topik yang dibangun anak
- c. Informasi kegiatan besok
- d. Doa, salam, pulang.

c. Tahap Observasi Siklus II

Hasil pengamatan kegiatan yang dilakukan oleh anak Kelompok B dapat dilihat pada tabel berikut:

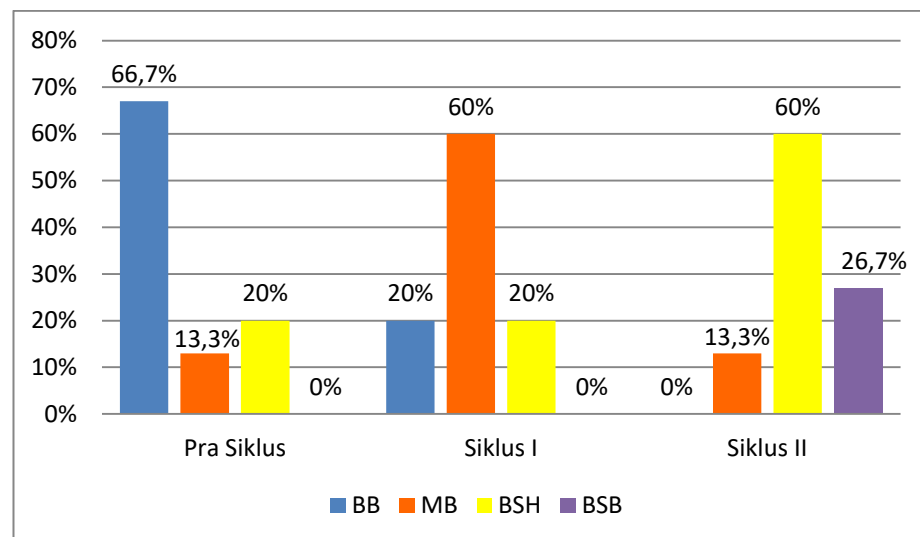
Tabel 4.4

Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) RA As-Salaam Siklus II

No.	Nama anak	Hasil Penilaian				Kriteria ketuntasan belajar : minimal BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum tuntas	Tuntas
1.	Alfa				√		√
2.	Alfi			√			√
3.	Arsyad		√			√	
4.	Azmi			√			√
5.	Brian		√			√	
6.	Danen			√			√
7.	Danesh			√			√
8.	Dinda			√			√
9.	Faiz				√		√
10.	Fyza				√		√
11.	Gibran			√			√
12.	Hasna			√			√
13.	Ilham			√			√
14.	Irsyad				√		√
15.	Yumna			√			√
Jumlah		0	2	9	4	2	13
Persentase		0%	13,3%	60%	26,7%	13,3%	86,7%

Berdasarkan data pada tabel 4.4, hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, yakni dari total 15 anak, sudah tidak ada lagi anak yang mendapatkan nilai BB (0%), 2

anak mendapatkan nilai MB dengan persentase (13,3%), sebaliknya, peningkatan luar biasa terjadi pada 9 anak mendapatkan nilai BSH dengan persentase (60%), dan 4 anak mendapatkan nilai BSB dengan persentase (26,7%). Dari hasil analisis data dan observasi pada pelaksanaan siklus 2, jumlah anak yang dinyatakan tuntas belajar berhitung permulaan adalah sebanyak 13 anak dengan persentase keberhasilan sebesar 86,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak telah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 75%. Dengan demikian, tindakan perbaikan pembelajaran pada Siklus II dinyatakan berhasil dan siklus dapat dihentikan.



Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar Anak Kelompok B Pada Siklus II

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa dari Pra Siklus hingga Siklus II terjadi peningkatan yang cukup tinggi pada siklus II, di mana dari ketuntasan 20% pada Pra Siklus dan Siklus I, meningkat sebesar 86,7% pada siklus II .

Tabel 4.5
Hasil Observasi Kinerja Guru dalam Pembelajaran pada Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Hasil penilaian		
		Kurang	Cukup	Baik
1.	Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi dan memotivasi anak			√
2.	Guru menjelaskan penggunaan media Si Kece secara aktif dan menarik			√
3.	Guru memberikan contoh dengan media Si Kece			√
4.	Guru membimbing anak secara individual dan kelompok saat bermain			√

Berdasarkan hasil penilaian kinerja pada tabel 4.5, performa dan konsistensi guru dalam mengajar pada Siklus II berhasil mempertahankan predikat “baik” pada seluruh aspek yang diamati. Guru sangat matang dalam memberikan apersepsi, motivasi, serta mendemonstrasikan contoh permainan “Si Kece” secara aktif dan menarik. Hal yang menjadi pembeda pada Siklus II ini adalah pendekatan guru yang lebih sabar dan terarah mampu meminimalkan kejenuhan anak, membangkitkan rasa percaya diri, serta merangsang pemahaman mendalam anak terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan. Keberhasilan pengelolaan pembelajaran oleh guru berbanding lurus dengan pencapaian hasil belajar anak yang meningkat pada Siklus ini.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan perbaikan yang matang dibandingkan dengan Siklus I, penggunaan media konkret yang lebih menarik, terbukti efektif membangkitkan minat dan pemahaman anak terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan. Anak-anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan tidak

lagi jenuh saat diajak melakukan aktivitas berhitung. Target ketuntasan sebesar 86,7% membuktikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan sudah tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini di kelas ini. Meskipun secara klasikal sudah tuntas, masih terdapat 2 anak (13,3%) yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Kedua anak tersebut masih memerlukan bimbingan dan stimulasi berkelanjutan.

C. Pembahasan

Pada tahap awal Pra Siklus, kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun tergolong masih sangat rendah. Dari total 15 anak, mayoritas anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hanya ada 3 anak (20%) yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan dimana jumlah anak yang berada pada kategori BB berkurang menjadi 3 anak (20%). Meskipun demikian secara klasikal tingkat ketuntasan belajar anak baru mencapai 20%, sedangkan 80% atau 12 anak dinyatakan belum tuntas karena belum mencapai kriteria minimal BSH. Hasil ini belum memenuhi target kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran dengan mengoptimalkan media “Si Kece” terbukti sangat efektif. Kemampuan berhitung permulaan anak meningkat secara signifikan dengan hasil sebagai berikut:

- A. Anak yang berada di kategori Berkembang Sesuai Harapan meningkat pesat menjadi 9 anak (60%).
- B. Anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menjadi 4 anak (26,7%).
- C. Jumlah anak yang tuntas belajar mencapai 13 anak dengan persentase keberhasilan sebesar 86,7%.

Penggunaan permainan “Si Kece” berhasil meningkatkan kemampuan berhitung permulaan (penjumlahan dan pengurangan) anak secara konsisten dari Pra Siklus hingga Siklus II. Karena persentase ketuntasan pada Siklus II

(86,7%) telah berhasil melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (75%), maka tindakan perbaikan pembelajaran ini dinyatakan berhasil dan siklus dihentikan.

D. Kendala dan Keterbatasan

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan penelitian sesuai prosedur. Namun, terdapat kendala yang dialami dalam pembelajaran dengan bermain “Si Kece”, yaitu pada pelaksanaan Siklus I terdapat keterbatasan jumlah media yang digunakan, sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan waktu yang banyak untuk bergiliran memainkan media tersebut. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan menjadi 2 media (kebun stroberi sebagai operasi penjumlahan dan kebun tomat sebagai operasi pengurangan), sehingga waktu yang digunakan lebih efisien dan pelaksanaan berjalan dengan lancar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan hasil analisis data yang telah dilaksanakan di RA As Salaam Kepung, dapat diketahui bahwa penerapan permainan “Si Kece” (Simulasi Kebun Ceria) terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun pada anak kelompok B di RA As Salaam. Pada pra siklus, kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 66,7%, dan hanya 20% yang mencapai ketuntasan belajar dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada Siklus I, hasil belajar mengalami pergeseran dimana kategori BB turun menjadi 20% dan 60% anak berhasil naik pada kategori Mulai Berkembang (MB). Pada Siklus II, kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan drastis yang ditunjukkan dengan penurunan angka kategori BB hingga mencapai 0%, pada kategori BSH meningkat menjadi 60%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menjadi 26,7%. Secara akumulatif, tingkat ketuntasan klasikal sukses mencapai 86,7% atau sebanyak 13 anak, yang berarti telah berhasil melampaui target indikator keberhasilan penelitian.

Karena seluruh target ketuntasan telah terpenuhi, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan siklus dihentikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah anak dalam memahami konsep berhitung permulaan.

2. Bagi Lembaga Sekolah

Lembaga diharapkan dapat mendukung penggunaan berbagai media pembelajaran inovatif sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi guru dalam mengembangkan media edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan/memodifikasi media pembelajaran inovatif yang digunakan dalam penelitian ini agar menjadi lebih bervariasi dengan memanfaatkan bahan alam sekitar guna memperkaya pengalaman konkret serta menjaga keseimbangan antara simulasi modern dan kontekstual bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. P. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika berbasis Strategi Kognitif*. Penerbit NEM.
- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media. 1-183
- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, Resa Respati. 2022. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas Sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agapedia* 6(1): 49–58. https://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf.
- Anggryani, I. (2023). *Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak melalui Bermain Aktif dan Pasif di PAUD Nusantara*. 7(4), 4491–4499. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3970>
- Ayu, Gytta, Nur Wulan, and Dudung Priatna. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka." *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8(1): 1–9. <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10551/6521>.
- Cahyani, Olivia Dwi, Ahmad Lathiful Athvi Ikmalun Ni'am, and Luthfi Ariyanto. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Tolak Peluru Pada Siswa Mts Mambaul Ulum Kelas VII Montong Tuban Dengan Model Pembelajaran Demonstrasi." *Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* 11(2): 96. <https://doi:10.32682/bravos.v11i2.2824>.
- Cendani, Yustisia, Ocih Setiasih, and Euis Kurniati. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Koin Dan Kartu Angka." *Edukid* 16(1): 54–65. doi:10.17509/edukid.v16i1.20727.
- Eliawati, N., & Masitoh, I. (2023). *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Individu*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8055053>.
- Fariz, M., & Mamesah, I. (2025). *Analisis Filsafat Pendidikan John Dewey Melalui Konsep Learning by Doing dalam Pendidikan Modern*. 1(1), 1–20.
- Febiola, Komang Ayu. 2020. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan

- Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3(2): 238. doi:10.23887/jippg.v3i2.28263.
- Karuniawati, Fajar, and Mukhoiyaroh. 2019. “Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya.” *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 1(1): 1–8. <https://doi:10.15642/jeced.v1i1.500>.
- Lubis, Elvi Desi Wahyuni, Wahyuni Nadar, and Ambar Pawitri. 2021. “Peningkatan Kemampuan Penjumlahan 1-10 Dengan Media Tangga Pintar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*: 39–44.
- Nurhidayah, Wilda, and Tiara Astari. 2019. “Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal an-Nuur, Subang – Jawa Barat.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2): 133–47.
- Nurhayati, Siti, Khamim Zarkasih Putro, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Siti Nur Hayati, and Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2021. “GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI.” *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* 4 nomor 1: 1–13.
- Pembelajaran Matematika SD Kelas Awal. (2024, hlm. 1). (n.p.): Bening Media Publishing.
- Ratna Dewi, Ni Wayan Uci, Nice Maylani Asril, and Dewa Gede Firstia Wirabrata. 2021. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9(1): 99. <https://doi:10.23887/paud.v9i2.36800>.
- Rohmah, Umi. 2025. “Perkembangan Dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(1): 130–38. doi:10.31004/obsesi.v9i1.5918.
- Sari, Ajeng Mulia, and Linda Linda. 2020. “Sikap Dan Respon Anak PAUD Dalam Mengenal Metamorfosis Serangga Melalui Media Animasi.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2): 1083–1100.

<https://doi:10.31004/obsesi.v5i2.776>.

- Sari, Desi Ranita, Mohammad Zainuddin, and Sa'dun Akbar. 2021. "Pemanfaatan Sumber Belajar Dan Media Yang Menarik." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5(11): 1535–39.
- Saptiwi, N. A., Wijaya, I. P., & Yulianto, D. (2020). *Pengembangan Model Bermain Inovatif Berbasis Sumber Belajar Lingkungan Sekitar Rumah*, 1–10.
- Sumarni, S., Andika, W. D., & Nusantara, D. S. (2024). *Pembelajaran Matematika SD Kelas Awal*. Bening Media Publishing.
- Susanto, ahmad. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. PT Bumi Aksara.
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., & Lukas, S. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun Game Wordwall pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Widowati, Priskalia Niken, Theresia Efriyana, Yuliana Dwi Pratiwi, and Samuel Lukas. 2022. "Mengukur Kemampuan Berhitung Melalui Metode Fun Game Wordwall Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 1349–58.