

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI  
TABUNG ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
(Studi PTK di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja)**

**Astuti<sup>1</sup>, Eka Setiawati<sup>2</sup>, Subhan<sup>3</sup>**

Universitas Setia Budi Rangkasbitung, Indonesia

Surel: tutomo82@gmail.com

**Informasi Artikel**

**Sejarah Artikel:**

Dikirim: 02-10-2024  
Perbaikan: 10-10-2024  
Diterima: 26-10-2024

**Kata kunci:**

Berhitung Permulaan,  
Tabung Angka

**Keywords:**

Counting Starts, Number Tubes

**Corresponding Author:**

Astuti dkk.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media tabung angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohman Kecamatan Tunjung Teja (2) Untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media tabung angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohman Kecamatan Tunjung Teja. Pembimbing I : Eka Setiawati, M.Pd. Pembimbing II : Subhan, M.Pd. Universitas Setia Budi (USB) Rangkasbitung 2024. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya ada tiga pertemuan. Subjek penelitian ini, yaitu usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohman Kecamatan Tunjung Teja. Pembimbing. Teknik pengumpulan data penelitian, yaitu melalui observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohman Kecamatan Tunjung Teja Kabupaten Serang. Tingkat keberhasilan pada anak meningkat. Pada kegiatan pra siklus dari rata-rata 62,67 % meningkat 10,33 % pada siklus I menjadi 73,00 % kemudian meningkat lagi 4,33 % pada siklus II menjadi 77,33%.

Kata kunci : Berhitung Permulaan, Tabung Angka

**ABSTRACT**

*This study aims at (1) To improve the ability to calculate beginnings through the media of a number tube in a child aged 5-6 years in PAUD Ar Rohman Prefecture Tunjung Teja (2) To improve the ability to calculate the beginnings through the media of the number tube in children aged 5-6 years in PAUD Ar Rohman Prefecture Tunjung Teja. Guide I: Eka Setiawati, M.Pd. Guide II: Subhan, M.Pd. Buddhist Faithful University (USB) Rangkasbitung 2024. The research method used in this study is the Class Action Research (PTK) method which consists of two cycles and each cycle has three meetings. Subjects of this research, which is the age of 5-6 years in PAUD Ar Rohman Prefecture Tunjung Teja. Guides. Research data collection techniques, that is, through observation, and documentation. The results of the research showed that learning through digital media can improve the ability of 5-6-year-olds to start counting in the PAUD Ar Rohman Prefecture of Tunjung Teja district of Serang. The rate of success in children is increasing. In pre-cycle activity from an average of 62.67% increased 10.33% in cycle I to 73.00% then increased another 4.33% at cycle II to 77.33%.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidik untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Suyadi (2014:22) bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik dan motorik. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Demikian pula definisi operasional, apabila dirasa perlu, juga ditulis naratif.

Perkembangan kognitif 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut Menyebutkan lambang bilangan 1-10, Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), Mengenalkan pola ABCD-ABCD dan Mengurutkan benda

berdasarkan ukuran dari paling kecil ke besar atau sebaliknya. Rujukan artikel dalam jurnal ini yaitu maksimal 10 tahun terakhir yang berasal dari sumber primer untuk memperkuat justifikasi orisinalitas atau kontribusi dari judul penelitian ini. Sebelum menuliskan tujuan kajian, harus ada Gap Analysis atau pernyataan kesenjangan (orisinalitas) atau pernyataan kontribusi kebaruan (novelty statement) secara jelas dan eksplisit, atau apa perbedaan/unik penelitian ini dibanding penelitian-penelitian sebelumnya, juga dari sisi penting tidaknya penelitian ini dilakukan setelah itu baru dituliskan tujuan penelitian dalam artikel ini secara lugas dan jelas.

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan termasuk kegiatan bermain. Dengan menggunakan permainan tabung angka diharapkan anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dan minat mereka terhadap pembelajaran berhitung permulaan menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tabung angka yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Penelitian tindakan kelas ini berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui kegiatan tabung angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui penggunaan media tabung angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja ?
2. Apakah penggunaan media tabung angka mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan masalah. Adapun tujuan masalah ini adalah:

1. Dapat mengetahui model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui kegiatan tabung angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja.
2. Untuk mengetahui penggunaan media tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata mampu yang mendapat imbuhan ke- dan akhiran -an, yang artinya kecakapan, kesanggupan, diri sendiri (Alwi, 2015:707). Menurut Istilah kemampuan diartikan sebagai daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan (Susanto, 2011:97). Sedangkan menurut pendapat Munandar dalam

Susanto dalam buku Perkembangan Anak Usia Dini, menyatakan bahwa kemampuan adalah potensi pada diri seseorang yang ada sejak lahir dengan adanya latihan, sehingga mampu melakukan sesuatu hal (Susanto, 2011:97). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu daya atau kesanggupan dalam diri seseorang dimana daya tersebut dihasilkan dari pembawaan dan latihan yang mendukung dalam menyelesaikan suatu tugas.

Sedangkan menurut Sriningsih (2018:63) dalam bukunya Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini, mengungkapkan pula bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Sehingga berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan bahwa anak dapat menyebutkan urutan suatu bilangan tanpa menghubungkan bendabenda konkret, dalam arti mereka menyebutkan bilangan secara langsung.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak yang berkaitan dengan konsep matematika sederhana, yang meliputi kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang, dan mengenali jumlah, serta bertujuan untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika untuk pendidikan selanjutnya.

Kompetensi Dasar dan Indikator Kemampuan Berhitung

Kompetensi Dasar	Indikator
3.12 Mengenal Keaksaraan awal melalui bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan hasil penjumlahan sederhana 1-20</li> </ul>
4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan hasil pengurangan sederhana 1-20</li> </ul>

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1978) sebagaimana yang dikutip oleh Tedjasaputra (2001 : 52 );yang mengemukakan ada 2 penggolongan utama kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi kegiatan pada akhir masa kanakkanak yaitu sekitar usia praremaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya.Salah satu kegiatan bermain aktif yang biasa dilakukan oleh anak adalah bermain khayal/bermain peran, bermain khayal termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih (Tedjasaputra, 2001:57). bermain khayal disini,anak bermain aktif dan anak tidak hanya sendiri karena pemegang peran yang lain adalah mainannya, boneka binatang, dan lain-lain yang terakhir adalah teman mainnya.

Dalam geometri, tabung atau silinder adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh dua buah lingkaran identik yang sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi kedua lingkaran tersebut. Tabung memiliki 3 sisi dan 2 rusuk. Sisi yang dimiliki tabung ada sisi atas dan sisi bawah yang mempunyai bentuk dan ukuran yang sama serta letaknya sejajar. Tabung juga memiliki jari-jari, diameter dan selimut tabung yang berbentuk lengkung (Yansa, diakses tanggal 13 Februari 2024 tersedia dalam [http://www.crayonpedia.org/mw/tabung kerucut dan bola](http://www.crayonpedia.org/mw/tabung%20kerucut%20dan%20bola)) menyatakan “Tabung adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua sisi yang kongruen dan sejajar yang berbentuk lingkaran serta sebuah sisi lengkung.” dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tabung merupakan bangun ruang tiga dimensi yang memiliki sisi, selimut, jari-jari, diameter, rusuk dan volume atau isi.



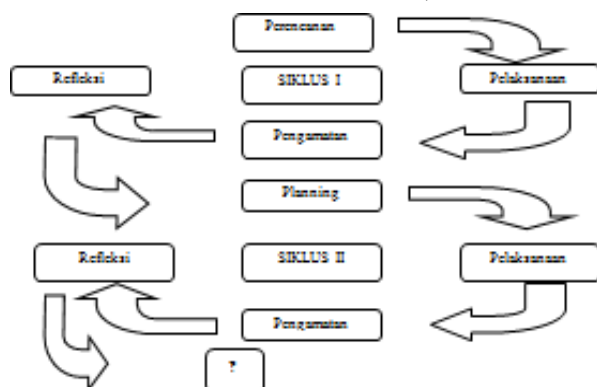
Tabung Angka

Permainan tabung angka adalah permainan yang dirancang dengan menggunakan alat berupa tabung transparan yang memiliki lambang bilangan (angka) yang dimainkan dengan memasukkan benda ke dalam tabung jumlah benda yang dimasukkan sesuai dengan angka yang tertera pada dinding tabung. Permainan ini bertujuan memperkenalkan anak konsep angka melalui permainan atau bermain sambil belajar.

Pembelajaran berhitung permulaan yang diterapkan guru di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja Kabupaten Serang – Banten masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan menulis angka dipapan tulis atau menggunakan jari sebagai media belajar berhitung anak. Guru juga masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat anak dalam belajar berhitung permulaan karena minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Adanya hal tersebut maka guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran dengan media yang menarik dan menyenangkan sehingga kemampuan berhitung permulaan anak dapat mengalami peningkatan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yaitu dengan permainan tabung angka. Konsep Pemikiran

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto (2015 : 1-2).



menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan

memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan kognitif tentang pengukuran anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini disusun untuk memecahkan suatu masalah, serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, perlu adanya dukungan dan bantuan dari pihak guru di sekolah baik dalam menilai si peneliti atau sebagai pelaksana kegiatan penelitian, hal ini disebut dengan kolaborasi antara guru dan peneliti. Tujuannya untuk mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya dalam suatu keadaan.

Penelitian ini direncanakan dalam dua kali siklus untuk meningkatkan pengenalan berhitung permulaan melalui tabung angka. Untuk itu, perencanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan semua hal yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan seperti sumber belajar, media belajar, metode, dan juga alat penilaian atau observasi. Hasil dari observasi yang dilakukan akan menjadi bahan refleksi untuk dasar pelaksanaan tindakan selanjutnya atau penghentian tindakan karena telah mencapai indikator pencapaian yang ditentukan. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang diperoleh dari model Kurt Lewin (Arikunto, 2006:16).

Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt

No	Jenis kegiatan	Bulan						
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sept
<b>Persiapan</b>								
1	Observasi Awal	√						
2	Penyusunan Proposal Penelitian	√						
3	Pengumpulan Proposal Penelitian	√						
4	Seminar Proposal		√					
5	Menentukan Respon		√					
6	Menyusun Instrument Penelitian		√					
<b>Pelaksanaan</b>								
7	Kegiatan Pembelajaran menggunakan media tabung angka			√				
8	Pengumpulan data penelitian			√				
9	Klasifikasi dan Tabulasi data				√			
10	Pengelolaan dan analisis data				√			
<b>Penyelesaian Laporan</b>								
11	Penyusunan Skripsi					√		
12	Penggandaan Skripsi						√	

Lewin.

sebenarnya terjadi dari objek penelitian yang diteliti dalam rangka mendapatkan data-data penelitian yang akurat. Dalam penentuan lokasi penelitian (Moleong, 2017:127) menentukan cara terbaik untuk ditempuh dengan jalan mempertimbangkan teori substansif dan menjajaki lapangan dan mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada dilapangan Tempat penelitian ini dilaksanakan di PAUD Ar Rohmah yang beralamat di Jalan Raya Cibokor Nanggor Kampung Sukasari Desa Panunggulan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten

## 2. Subyek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2016: 26) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B dengan jumlah anak 17 orang terdiri dari anak perempuan berjumlah 10 anak dan anak laki-laki berjumlah 7 anak.

## 3. Waktu Penelitian

Menurut Sujarweni (2014:73) waktu penelitian adalah tanggal, bulan dan tahun dimana kegiatan penelitian tersebut dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2023/2024 yaitu pada bulan Januari sampai dengan Juli 2024.

Berdasarkan permendikbud nomor 137 tentang berhitung pemulaan merupakan bagian dari aspek kognitif dalam lingkup pengembangan berfikir logis. Adapun kisi –

Arikunto (2016:45) Setting penelitian adalah lingkungan, tempat atau wilayah yang direncanakan oleh peneliti untuk dijadikan sebagai objek penelitian. Setting penelitian aiala lokasi dan waktu dilaksanakan penelitian. Setting penelitab digunakan untuk membantu peneliti dalam memosisikan dan memaknai simpulan dari hasil penelitian sesuai dengan konteks ruang dan waktu.

## 1. Tempat Penelitian

Tempat atau Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian terutama dalam menangkap fenomena atau peristiwa yang

kisi instrumen penialain sebagai berikut :

**Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 tahun melalui Tabung Angka**

Aspek / Sub Aspek	Indikator	Butir
Membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-5	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu mengenal angka 1-5</li> <li>Mampu mengurutkan angka 1-5</li> <li>Mampu membedakan angka 1-5</li> </ol>	3
Membilang dengan menunjuk (menenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu membilang /menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada dengan benar</li> <li>Mampu memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera dalam tabung angka.</li> <li>Mampu melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang disebutkan.</li> </ol>	3
Menunjuk urutan benda	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu meletakkan angka kedalam kumpulan.</li> <li>Mampu menyebutkan angka sesuai jumlah benda yang ditunjuk guru</li> </ol>	4
Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu meletakkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera.</li> <li>Mampu memasangkan benda dengan angka yang sesuai</li> </ol>	3
<b>Jumlah Butir</b>		<b>10</b>

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah selesai melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas. Penulis menanyakan “apa saja yang sudah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung

permulaan anak?” lalu guru kelas menjelaskan “bahwasanya selama ini hanya menggunakan media visual ataupun audio visual tanpa melibatkan langsung anak dalam suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan”. Lalu penulis menanyakan “apakah sebelumnya sudah pernah menerapkan permainan yang melibatkan langsung anak untuk menyelesaikannya?” lalu guru menjawab “belum, karena hanya menggunakan media gambar dan video saja”.

Selesai melaksanakan wawancara dengan guru kelas maka saya memilih menggunakan media tabung angka untuk meningkatkan matematika pemulaan anak. Karena menggunakan media tabung angka angka belum pernah diterapkan di PAUD Ar Rohmah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

**Hasil Observasi Awal Sebelum Diberikan Tindakan**

NO	NAMA				KET	RATA-RATA	%	KET	
		1	2	3					4
1	AD	1	2	1	2	6	1.50	37.50	BB
2	AZ	3	2	2	2	9	2.25	56.25	MB
3	AS	3	2	3	2	10	2.50	62.50	MB
4	ASH	1	1	2	1	5	1.25	31.25	BB
5	AZH	3	3	3	2	11	2.75	68.75	BSH
6	KN	3	2	2	2	9	2.25	56.25	MB
7	MB	3	3	2	2	10	2.50	62.50	MB
8	MZ	2	3	3	2	10	2.50	62.50	MB
9	NN	3	2	2	2	9	2.25	56.25	MB

10	RN	3	2	2	3	10	2.50	62.50	MB
11	SQ	3	3	3	3	12	3.00	75.00	BSH
12	AH	2	2	3	3	10	2.50	62.50	MB
13	AM	3	2	3	2	10	2.50	62.50	MB
14	SM	2	3	3	2	10	2.50	62.50	MB
15	ZA	3	3	4	3	13	3.25	81.25	BSH
Jumlah		38	35	38	33	144	36,00	900.00	
Rata - Rata		3	2	3	2	10	2,40	60.00	

Pada pertemuan pertama siklus I anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan permainan tabung angka. Anak menikmati permainan tabung angka karena tertarik dengan tabung angka dan stik yang digunakan dalam permainan, guru memanggil anak yang sudah tertib lima-lima untuk bermain tabung angka dengan membawa tabung dan mengambil stik yang sudah disiapkan. Anak-anak berlari sambil membawa tabung angka untuk diisi stik sesuai dengan angka yang ada diluar tabung, Setelah selesai anak-anak berlari kembali ketempat semula kemudian guru mengajak anak- anak menghitung stik yang dimasukkan kedalam tabung, ada beberapa anak yang sudah benar tetapi ada juga yang mengambil melebihi angka atau kurang dari angka yang tertera dalam tabung.

Adapun kemampuan tabung angka pada siklus I disetiap indikator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Tabung Angka Pada Siklus I.

NO	NAMA	INDIKTOR				Skor	Rata-Rata	Presentase	KET
		1	2	3	4				

1	AD	3	2	3	2	10		62.50	MB
2	AZ	2	2	3	2	9		56.25	MB
3	AS	3	2	2	2	9		56.25	MB
4	ASH	2	2	3	2	9		56.25	MB
5	AZH	4	3	4	3	14		87.50	BSH
6	KN	2	3	2	3	10		62.50	MB
7	MB	3	3	4	4	14		87.50	BSH
8	MZ	2	2	2	3	9		56.25	MB
9	NN	2	2	3	2	9		56.25	MB
10	RN	3	3	4	3	13		81.25	BSH
11	SQ	3	4	3	3	13		81.25	BSH
12	AH	4	3	3	3	13	3.25	81.25	BSH
13	AM	2	3	4	4	13	3.25	81.25	BSH
14	SM	2	3	2	2	9	2.25	56.25	MB
15	ZA	3	4	4	4	15	3.75	93.75	BSB
Jumlah		35	34	40	36	145	42.25	1056.25	
Rata - Rata		2.7	2.6	3.1	2.8	10	2.82	70.42	

Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Tabung Angka Pada Siklus I Dalam siklus II, guru memberikan permainan tabung angka dengan media yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Kemampuan berhitung permulaan anak sudah tampak dan sudah mulai berkembang. Anak dapat menyebutkan angka 1-10, menebak bilangan berikutnya, membedakan angka 1-10, membilang atau menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada dengan benar, dapat memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera pada tabung, mengurutkan benda/kumpulan benda dari 1-10, memasang benda dengan angka yang sesuai. Pada siklus II ini penulis dibantu dengan guru melakukan observasi untuk mengetahui peningkatan matematika permulaan anak. Hasil yang diperoleh dari observasi yaitu:

- 1) Anak dapat merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh penulis
- 2) Anak terlihat bersemangat dan fokus dalam melakukan permainan media tabung angka.
- 3) Anak dapat mempraktikkan dengan lebih baik dari siklus I.

Untuk mengetahui perkembangan matematika permulaan anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

#### Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Tabung Angka Siklus II

NO	NAMA	INDIKTOR				Skor	Rata-Rata	Presentase	KET
		1	2	3	4				
1	AD	3	3	2	3	11	2.75	68.75	MB
2	AZ	3	3	3	3	12	3.00	75.00	MB
3	AS	3	3	3	3	12	3.00	75.00	BSH
4	ASH	3	2	2	3	10	2.50	62.50	MB
5	AZH	4	3	4	3	14	3.50	87.50	BSH
6	KN	3	4	3	3	13	3.25	81.25	BSH
7	MB	3	3	4	4	14	3.50	87.50	BSH
8	MZ	3	3	4	3	13	3.25	81.25	BSH
9	NN	3	3	3	3	12	3.00	75.00	BSH
10	RN	3	3	3	3	12	3.00	75.00	BSH
11	SQ	3	4	3	4	14	3.50	87.50	BSB
12	AH	4	3	3	3	13	3.25	81.25	BSH
13	AM	2	3	4	3	12	3.00	75.00	BSH
14	SM	4	3	3	3	13	3.25	81.25	BSH
15	ZA	4	4	4	3	15	3.75	93.75	BSB
Jumlah		40	40	41	41	162	40.50	1187.50	
Rata - Rata		3	3	3	3	12.5	3.12	79.17	

Dalam kegiatan pembelajaran guru memberikan pengalaman kepada anak seperti memberikan contoh gambar nyata tentang benda atau tema yang sedang dibahas, memberikan contoh gambar- gambar yang

dapat menstimulasi perkembangan anak, dan memberi penghargaan kepada anak yang mau bermain serta motivasi untuk dapat bermain dengan baik dan benar. Hal ini sesuai dengan teori belajar stimulus respon yang dikembangkan oleh Edward (Hamdani, 2011: 288). Teori ini menyatakan bahwa pada hakikatnya belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Belajar akan lebih berhasil apabila respon anak terhadap suatu stimulus diikuti dengan rasa senang atau kepuasan. Rasa senang atau puas bisa timbul karena anak mendapat pujiaan sehingga mereka merasa puas dari kesuksesan yang telah diraihinya. Hal ini akan mengantar mereka kejenjang kesuksesan berikutnya.

Banyak anak yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dalam dirinya. Kemampuan tersebut berkembang ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba langsung permainan tabung angka dengan menggunakan benda-benda atau gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dilaksanakan melalui permainan yang menyenangkan untuk anak, sehingga anak merasa senang dan nyaman saat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan dan kemampuan berhitung permulaan anak dapat berkembang secara optimal.

Hal ini dapat didukung dengan hasil pengamatan siklus I dan II pada tabel berikut

ini Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Tabung Angka Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Rata – Rata Hasil Observasi Pra Siklus,  
Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
		Skor	Persentase	Skor	Persentase	Skor	Persentase
1	AD	19	47.50	26	65.00	28	70.00
2	AZ	22	55.00	27	67.50	29	72.50
3	AS	23	57.50	28	70.00	30	75.00
4	ASH	18	45.00	24	60.00	27	67.50
5	AZH	29	72.50	31	77.50	33	82.50
6	KN	23	57.50	27	67.50	30	75.00
7	MB	24	60.00	32	80.00	33	82.50
8	MZ	25	62.50	28	70.00	31	77.50
9	NN	25	62.50	29	72.50	30	75.00
10	RN	27	67.50	30	75.00	31	77.50
11	SQ	31	77.50	33	82.50	35	87.50
12	AH	26	65.00	31	77.50	32	80.00
13	AM	32	80.00	30	75.00	31	77.50
Jumlah		376	940.00	376	1095.00	400	1160.00
Rata - Rata		25.07	62.67	29	73.00	30.77	77.33

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media tabung angka pada pra tindakan memperoleh rata-rata 62,67 % , Siklus I memperoleh rata-rata 73,00 , dan siklus II memperoleh rata-rata 77,33 %. Dapan dilihat pada grafik dibawa.

## SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Media Tabung Angka di PAUD Ar Rohman Kecamatan Tunjung Teja Kabupaten Serang telah dilaksanakan dalam

dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :Media tabung angka berhasil meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di PAUD Ar Rohmah Kecamatan Tunjung Teja Kabupaten Serang karena permainan merupakan salah satu model yang efektif dalam pembelajaran untuk menyampaikan pengetahuan kepada anak usia dini. Anak mempelajari banyak hal dengan sendirinya melalui kegiatan permainan misalnya mengenal angka, mengitung benda, mengurutkan angka dan lain sebagainya.Media tabung angka mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu melalui media tabung angka yang dilakukan misalnya: Permainan tabung angka dengan menggunakan gambar awan sesuai dengan tema alam semesta dan dangan menggunakan sikat gigi sesuai dengan tema kebersihan diri. Kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diberi tindakank masih kurang karena banyak anak belum bisa mengenal konsep angka, membedakan anggka 1-5, sehingga kemampuan berhitung permulaan anak belum mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian guru memberikan tindakan kedua melalui kegiatan permainan tabung angka dengan menggunakan benda sesuai dengan tema, dengan kegiatan ini anak mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dalam dirinya dengan baik. Melai kegiatan media tabung angka tersebut dapat dilihat bahwa peningkat kemampuan berhitung

permulaan anak di PAUD Ar Rohman Kecamatan Tunjung Teja dapat mencapai target yang sudah ditentukan.

Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan dan dengan adanya saran-saran tersebut besar harapan penulis untuk dapat membawa kemajuan dibidang pendidikan khususnya program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini: Guru hendaknya dapat memberikan kegiatan pembelajaran berhitung permulaan yang lebih menarik dan inovatif untuk anak misalnya: melalui permainan tabung angka maupun permainan lain yang menarik minat anak untuk belajar berhitung Orangtua hendaknya dapat menyempatkan waktu untuk bermain bersama anak dengan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak misalnya mengajak anak menghitung buahbuahan, sayuran dan lain sebagainya. Lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan untuk meningkatkan peranannya dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak agar dapat berkembang optimal sesuai tahapan perkembangan anak. Peneliti saelanjutnya hendaknya dapat memilih permainan yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan anak secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Dwi, Dinda. 2013. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak melalui Permainan Book Scanverger. Artikel (online) <http://Universitas Pendidikan Indonesia.blogspot.com/2024/0. pdf> diunduh 12 Februari 2024 Jam 12.30 WIB
- Aqib, Zaenal, dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV. YRAM WIDYA. Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak – kanak. (Jakarta: Depdiknas 2007), hal.2
- Depdiknas. 2007. Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK. Jakarta: Depdiknas Hamdan. 2008. Cerdas Akal , Cerdas Hati. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riki.2011.<http://books.google.co.id/books?id=6yiMc3BP0b0C&pg=PA195&dq=sifat- sifat+tabung&h> diunduh pada tanggal 8 Februari 2013 Sari diningsih, Santika. 2013.
- Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. Artikel (online) <http://Universitas Pendidikan Indonesia.blogspot.com/2013/03.pdf> diunduh 12 Februari
- Hermawan Bekti , Ediati Har. 2006. Math Magic Junior. Tangerang: PT. Kawan Pustaka.
- Hurlock, B Elizabeth. 1999. Perkembangan Anak Jilid 1 (terjemahan Med. Meitasari Tjandrasa).Jakarta: Erlangga.
- Isjoni, model pembelajaran Anak Usia Dini. (Bandung: Alfabeta, 2014), 87
- Ismayati, Ani. 2010. Fun Math With Children. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jamaris, Martini. 2003. Perkembangan dan Pengembangan Anak Taman Kanakkanak. Jakarta: UNJ.
- Jasmin, Naura. 2009. Mendidikan Anak secara Seimbang. Yogyakarta: Wahana Totalitas Publisier. mayke s. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta : PT. Grasindo. 133 Umi
- Mayke S. Tedjasaputra, Bermain, Mainan, dan

- Permainan. (Jakarta: PT Grasindo, 2001) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, Lampiran ssll, h. 24.
- Prasetyo Sunar, Dwi. 2007. Bermain Sambil Belajar. yogyakarta: think.
- Rajih Safiroh.2011. Upaya meningkatkan kemampuan Berhitung Permulaan Anak melalui Jari Matika Artikel (online) <http://Universitas Terbuka UBBJ Ciacapa.blogspot.com/2013/06/pdf> diunduh 8 Januari 2024 Jam 14..30 WIB.
- Sefeld Carol, wasik Barbara. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini. Indonesia: PT. Macana Jaya Cemerlang.
- Sriningsih, Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), hal. 63.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Suyadi , Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22
- Suyanto, Slamet. 2005. Pembelajaran Untuk Anak TK. Jakarta: Depdiknas. Tedjasaputra, Tadkiroatun Musfiroh, cerdas melalui bermain: cara mengasah multiple intelligences pada anak sejak usia dini. (Jakarta: Grasindo, 2008) 68.
- Umi, Aryati. 2011. Artikel (online) <http://Universitas Muhammadiyah Surakarta.blogspot.com/2013/02/pdf> diunduh 1 Februari 2024 Jam 12.06 WIB.
- Yuriastin Efendi, Prawitasari Daisy, dkk. 2009. Game Kecerdasan untuk Bayi dan Balita. Jakarta: PT. Wahyu Media .
- Yuriastin Efendi, Prawitasari Daisy, dkk. 2009. Game Kecerdasan untuk Bayi dan Balita. Jakarta: PT. Wahyu Media .