Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung

Elisa Malapata^{1✉}, Lanny Wijayaningsih²

PG-PAUD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Abstract

This study to improve the numeracy skills of children aged 4 to 5 years through the media of granary counters in children in group A2 in TK Sinar Nyata Salatiga. This study uses classroom action research (CAR). This study consisted of two cycles and each cycle was held three times. The subjects of this study were 13 children, Group A2 in TK Sinar Nyata Salatiga. The technique of collecting data through observation and documentation. The results showed that there was an increase in numeracy skills in children aged 4 to 5 years through the media Lumbung Hitung. The learning process using the Lumbung Hitung media can improve the numeracy ability of children aged 4 to 5 years. Thus it can be concluded that through the media of the Lumbung Hitung can improve numeracy skills in children, group A2 in TK Sinar Nyata Salatiga.

Keywords: *ability to count, media lumbung hitung*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata Salatiga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A2 TK Sinar Nyata Salatiga. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media “Lumbung Hitung”. Proses pembelajaran dengan menggunakan media Lumbung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui media Lumbung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata.

Kata kunci: *kemampuan berhitung, media lumbung hitung*

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019

✉Corresponding author :

Address : Salatiga Jawa Tengah

Email : 272015006@student.uksw.edu

ISSN [2356-1327](#) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](#) (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sesuai dengan karakteristik anak, sehingga anak dapat menjadi generasi penerus bagi bangsa Indonesia. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu taman kanak-kanak (Sri Handayani, 2014).

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A (Novianti, 2015). Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung (Irawati, 2012).

Berdasarkan hasil pengamatan pada 13 anak di kelompok A2 TK Sinar Nyata, terdapat 8 anak yang masih sangat rendah dalam kemampuan berhitungnya. Pembelajaran berhitung dan pengenalan angka-angka masih diajarkan dari angka 1-5 dikarenakan anak masih di tahap awal masuk sekolah dan dalam tahap mengembangkan kemampuan berhitung. Namun, anak masih belum mempunyai kemampuan dalam berhitung dengan baik dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang mendukung berupa lembar kerja seperti menghubungkan gambar dengan angka, membuat gambar sebanyak angka, dan berhitung gambar sebanyak angka.

Dalam pemikiran anak usia 4-7 tahun adalah anak mampu mengelompokkan benda, mampu mengerjakan tugas yang berhubungan dengan himpunan benda dan angka. Konsep bilangan yang selalu

berkaitan dengan pembelajaran dalam menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan (Wahyuni, Ali, & ., 2016).

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih (Sriningsih dalam Nurwinda, 2011). Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu (Suyanto, 2005).

Pemahaman konsep bilangan terhadap anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang mudah dimengerti oleh anak. Hal ini berkaitan dengan adanya pendapat Sudaryanti menjelaskan bahwa konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak dalam setiap pembelajaran matematika (Reswita & Wahyuni, 2018). Adapun menurut (Inra, 2012:371) yang menyatakan bahwa konsep bilangan adalah ide atau dasar pengetahuan dalam memahami nilai banyak himpunan suatu benda dalam matematika (Sari, Putra, & Kristiantari, 2016).

Kemampuan membilang merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk anak dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak dapat membilang dengan baik. Anak juga perlu memahami angka dan konsep membilang. Membilang yaitu menyebutkan bilangan sesuai dengan

urutan (Lestari kw, 2011:9). Adapun pernyataan Roy & Edward (Dalam nunik Sulistiani, 2014:24) menjelaskan bahwa kemampuan membilang adalah kemampuan yang digunakan untuk menyatakan nomor berurutan dengan diawali dari “satu” dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sehingga dapat membilang sesuatu yang konkrit atau nyata (Aprilianti, 2017).

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang berarti “perantara atau pengantar”. Media merupakan alat untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan sebagai perantara dari pengirim atau penerima agar dapat menyampaikan suatu pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak (Mudita, Suarni, & Tirtayani, 2017). Media merupakan salah satu penyalur informasi atau penyampaian pesan sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran kepada anak. (Cahyadi & Hernita, 2018). Adapun media yang menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret dan nyata dalam kejelasan proses pembelajaran serta memanfaatkan media yang mudah dipahami dan aman untuk anak (rifana jita ridyawati, 2015).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media lumbung hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Media lumbung hitung hampir sama dengan congklak namun perbedaannya terletak pada bentuk. Jika congklak bentuknya mendatar namun media lumbung hitung ini berbentuk seperti tangga. Media lumbung hitung ini memiliki 10 kotak bulat yang disebut lumbung dan setiap lumbung memiliki perekat dimana perekat ini akan ditempelkan angka 1-10 dengan berbentuk seperti tangga. Media lumbung hitung ini digunakan dengan cara guru memberikan

kartu angka 1-10 yang diacak dan anak akan mengurutkan angka 1-10 dengan merekatkannya ke lumbung tersebut, seperti anak merekatkan angka 1 ke lumbung satu, angka 2 merekatkan ke lumbung dua dan seterusnya sampai ke lumbung sepuluh, setelah anak mengurutkan angka dengan benar. Anak akan berhitung benda-benda tersebut ke dalam lumbung sesuai banyaknya angka yang diurutkan oleh anak.

Kelebihan dari lumbung hitung Selain itu, antara lain: 1) mudah didapatkan, 2) terbuat dari bahan yang aman untuk anak usia dini, 3) guru mendapat kesempatan untuk lebih mengenal anak, 4) anak dapat belajar tentang warna, dan 5) anak dapat belajar mengelompokkan benda. Dalam penelitian ini menggunakan lumbung hitung yang dikatakan peneliti sebelumnya bahwa lumbung hitung ini sama dengan permainan congklak namun memiliki bentuk yang berbeda. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraidah Fitri Lubis yang menggunakan permainan congklak sebagai alat atau media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak (Lubis, 2017).

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan di TK Sinar Nyata pada kelompok Ayang berjumlah 13 anak, yang terdiri anak laki laki berjumlah 8 dan anak perempuan berjumlah 5. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak melalui media lumbung hitung. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. variabel terikat adalah lumbung hitung dan variabel bebas adalah kemampuan berhitung . Prosedur atau rancangan penelitian ini memiliki tahap:

(1) perencanaan; (2) tindakan; dan (3) pengumpulan data. Kemudian merancang kisi-kisi instrumen pedoman penilaian.

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan instrumen pedoman penilaian untuk mengetahui kemampuan meningkatkan berhitung anak melalui media lumbung hitung maka penelitian ini menggunakan analisis data staistika deskriptif sederhana. Perhitungan yang digunakan dalam analisis data ini menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Presentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N = Skor maksimum dikalikan jumlah seluruh anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada TK Sinar Nyata di Jl. Imam Bonjol No. 2G, Salatiga. Lokasi sekolah cukup strategis, karena berada dekat dengan perumahan warga, tidak jauh dari sekolah lain, dan sangat mudah dijangkau karena tidak terlalu jauh dengan jalan raya. TK Sinar Nyata Salatiga mempunyai dua kelas yaitu TK A1 dan TK A2. Penelitian dilakukan pada kelas TK A2 yang berjumlah 13 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 5 perempuan. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun pada saat proses pembelajaran calistung.

Deskripsi Data Pra-Tindakan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi sebanyak tiga kali pada 29 Oktober 2018. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kemampuan berhitung dari kelompok A2 untuk melihat kondisi awal anak. Hasil yang akan diperoleh dari pengamatan ini dibandingkan dengan hasil nilai setelah melakukan tindakan. Dengan dilakukan perbandingan antara nilai yang sebelum dengan nilai setelah dilakukan tindakan maka akan dapat diketahui peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran berhitung 1-10. Pembelajaran yang terjadi di TK Sinar Nyata sudah baik, namun dalam proses pembelajarannya masih kurang memanfaatkan media yang sudah ada di sekitar anak, sehingga pembelajaran kurang efektif dan kurang menarik minat anak dalam pembelajaran.

Pada 5 November 2018 peneliti memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan kepada anak siapa saja yang sudah bisa berhitung 1-10. Kemudian mengajak anak-anak berhitung 1-10. Ada beberapa anak yang ikut berhitung dan beberapa anak yang diam. Setelah anak-anak berhitung peneliti mengajarkan kepada anak untuk berhitung masih melalui *cup*, kartu angka dan manik-manik. Peneliti mengajarkan berhitung dengan cara kartu angka diacak, lalu anak memasangkan ke sepuluh *cup*, dimana didepan *cup* tersebut di letakkan atau di taruh angka 1-10, setelah anak menaruh angka 1-10, anak akan mulai berhitung sesuai angka yang diletakkan di depan *cup*. *Cup* ke satu ditaruh angka 1 jadi anak memasang manik-manik tersebut ke *cup* satu, *cup* kedua ditaruh angka 2 anak memasang manik-manik ke *cup* 2 dan sampai ke sepuluh *cup* anak memasangkan manik-manik ke *cup* 10 tersebut. Kemampuan berhitung anak yang telah

dilakukan tersebut dapat dilakukan oleh 5 anak dari 13 anak di kelompok A2. Berikut ini adalah hasil dari refleksi awal yang digunakan sebagai data prasiklus :

Tabel 3. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Prasiklus

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	25%	BM
2	Sab	50%	MB
3	Zi	25%	BM
4	Da	50%	MB
5	Sha	100%	BSB
6	Bri	66%	BSH
7	Te	25%	BM
8	Jo	25%	BM
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	41,6%	MB
12	Ar	25%	BM
13	In	41,6%	MB
Rata-rata		52%	

Dari hasil tersebut diketahui bahwa daya tangkap anak terhadap pembelajaran kemampuan berhitung mencapai 52% dari data yang sudah tercantum diatas bisa dikatakan bahwa status pencapaian untuk 13 anak tersebut belum tercapai dikarenakan masih berada dibawah rata-rata 75%. Peneliti terus mengamati setiap anak yang belum mampu berhitung 1-10 pada pembelajaran dan terus melatih anak-anak dalam kemampuan berhitung. Hal ini disebabkan karena peneliti belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang peneliti buat sendiri.

Tindakan Siklus I

Tahap-tahap pada penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Tahap perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama mencakup: (1) rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH); (2) mempersiapkan media

pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan media Lumbung Hitung menggunakan kartu angka 1-10, kacang-kacangan, (3) menyusun lembar observasi tentang kegiatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media Lumbung Hitung yang meliputi kisi-kisi penilaian yang meliputi anak mampu membilang banyak benda 1-10, anak mampu mengurutkan angka 1-10, dan anak mampu memasangkan benda 1-10.

Pertemuan pertama dilakukan pada 5 November 2018 dengan tema tumbuhan, subtema kacang-kacangan. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran peneliti terlebih dahulu menyapa anak-anak, mengajak anak-anak bernyanyi lagu umum "1,2,3,4,5,6,7,8" dan "Aku Anak TK". Setelah, peneliti mengajak anak bernyanyi. Kegiatan yang peneliti lakukan bersama anak-anak yaitu dengan menunjukkan alat peraga yang akan digunakan pada saat berhitung. Media yang peneliti gunakan pada saat pembelajaran yaitu lumbung hitung, kartu angka, kacang tanah.

Sebelum anak-anak memulai pembelajaran. Peneliti mengarahkan anak-anak terlebih dahulu. Anak-anak antusias saat peneliti menunjukan media yang akan digunakan untuk berhitung. Peneliti menunjukkan kartu angka dan mengajak anak-anak berhitung bersama dari 1-10 dengan menggunakan kartu angka yang peneliti genggam anak-anak pun berhitung bersama meskipun masih ada yang diam dikarenakan belum bisa berhitung 1-10. Setelah berhitung, peneliti menunjukkan cara menggunakan lumbung hitung. Peneliti memasang angka 1 maka kacang diletakkan ke lumbung kesatu, jika angkanya 2 maka kacang diletakkan kedalam lumbung kedua, jika angka 3 maka kacang diletakkan kelumbung ketiga, jika angkanya 4 maka kacang diletakkan kedalam lumbung keempat, jika angka 5

maka kacang diletakkan kedalam lumbung kelima, jika angka 6 maka kacang diletakkan kelumbung enam, jika angka 7 maka kacang diletakkan kedalam lumbung ketujuh, jika angka 8 maka diletakkan kedalam lumbung kedelapan, jika angka 9 maka diletakkan kedalam lumbung kesembilan, dan jika angka 10 maka diletakkan kedalam lumbung kesepuluh. Setelah menjelaskan serta mempraktekkan kepada anak-anak cara berhitung dengan menggunakan lumbung hitung, peneliti mengajak satu orang anak untuk berhitung menggunakan lumbung hitung. Dan anak lainnya mengerjakan tugas yang telah guru kelas berikan. Kegiatan ini dilakukan peneliti dan satu anak, kegiatan ini dilakukan secara bergantian.

Tabel 4. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	25%	BM
2	Sab	50%	MB
3	Zi	58,3%	BSH
4	Da	58,3%	BSH
5	Sha	25%	BM
6	Bri	66%	BSH
7	Te	58,3%	BSH
8	Jo	100%	BSB
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	50%	MB
12	Ar	58,3%	BSH
13	In	50%	MB
Rata-rata		62%	

Berdasarkan hasil tindakan yang peneliti lakukan di siklus I pertemuan pertama persentase peningkatan kemampuan berhitung anak yang terjadi pada hasil tindakan siklus I, diperoleh hasil sebesar 62%. Terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak pada refleksi

pada pra siklus sejumlah 52% menjadi 62%, namun belum mencapai target pencapaian 80%.

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada 7 November 2018 dengan tema yang berbeda. Peneliti menggunakan tema lingkungan dengan subtema alat-alat didalam kelas (stik es krim). Kegiatan pembelajaran yang diawali dengan salam, doa dan menyanyi lagu umum “Bangun Tidur” dan “Yo Prokonco”. Setelah itu peneliti mempersiapkan semua alat dan bahan untuk mendukung terlaksananya kegiatan berhitung dengan menggunakan Lumbung Hitung. Proses pembelajaran ini masih dilakukan antara peneliti dan satu anak untuk berhitung menggunakan lumbung hitung secara bergantian. Setelah satu anak selesai melakukan kegiatan berhitung, selanjutnya anak lain akan bergantian untuk berhitung. Untuk anak lain mengerjakan tugas yang guru kelasnya berikan sambil menunggu giliran berhitung. Hasil kemampuan Berhitung pada anak usia 4-5 Tahun di TK Sinar Nyata Salatiga sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	41,6%	MB
2	Sab	100%	BSB
3	Zi	50%	MB
4	Da	83%	BSB
5	Sha	100%	BSB
6	Bri	83%	BSB
7	Te	75%	BSH
8	Jo	100%	BSB
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	50%	MB
12	Ar	91%	BSB
13	In	50%	MB
Rata-rata		79%	

Berdasarkan hasil tindakan yang peneliti lakukan di siklus I pertemuan kedua tersebut, peneliti telah melakukan analisis terhadap pembelajaran kemampuan berhitung anak dengan menggunakan Lumbung Hitung tersebut. Peningkatan yang terjadi pada hasil tindakan siklus I pertemuan kedua ini diperoleh hasil yang meningkat sebesar 79%. Terjadinya peningkatan pada siklus I pertemuan satu yang diperoleh 62% menjadi 79%.

Dari peningkatan persentase pencapaian anak diperoleh status pencapaian. 8 dari 13 dapat dikatakan bahwa penelitian pada siklus I pertemuan kedua meningkat namun belum mencapai target dari kriteria yang peneliti harapkan yaitu 80% maka dilanjutkan pada Siklus ke II.

Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti melaksanakan hanya satu kali pertemuan dan peneliti telah mempersiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai proses kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung melalui media Lumbung Hitung. Peneliti menggunakan kembali tema yang sama dari pertemuan prasiklus yaitu tema Tumbuhan subtema kacang-kacangan (kacang tanah).

Pertemuan pada siklus II dilakukan pada 21 November 2018. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran Lumbung Hitung untuk melakukan kegiatan berhitung. Sebelumnya peneliti memberi salam kepada anak-anak, berdoa, bernyanyi lagu umum anak. Setelah itu peneliti memerintahkan kepada anak untuk duduk ditempat duduknya masing-masing dengan mengerjakan tugas dari guru kelas, sedangkan peneliti dan satu anak melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan media Lumbung Hitung,

anak lainnya akan bergantian. Anak-anak melakukan kegiatan berhitung dengan cara bergantian dikarenakan Lumbung Hitung ini hanya satu dan berukuran besar. Maka dari itu anak-anak akan bergantian berhitung, anak-anak lain yang belum berkesempatan berhitung, mengerjakan tugas dari guru kelas, seperti menggambar, menulis, membuat hasil karya.

Berdasarkan hasil dari peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 Tahun melalui media Lumbung Hitung pada pertemuan siklus II telah tercantum pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Presentase Anak dengan Presentase Keberhasilan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	
		Presentase Pencapaian	Status Pencapaian
1	Aj	50%	MB
2	Sab	100%	BSB
3	Zi	75%	BSH
4	Da	100%	BSB
5	Sha	100%	BSB
6	Bri	75%	BSH
7	Te	75%	BSH
8	Jo	100%	BSB
9	Ca	100%	BSB
10	Ri	100%	BSB
11	Il	66,6%	BSH
12	Ar	75%	BSH
13	In	66,6%	BSH
Rata-rata		83%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media Lumbung Hitung menunjukkan rata-rata pencapaian anak yang diperoleh 83%. Dari hasil persentase pencapaian di atas membuktikan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media Lumbung Hitung dikarenakan dapat mencapai target pencapaian 80%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan

media Lumbung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 dikelompok A2 TK Sinar Nyata Salatiga.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti dari prasiklus hingga siklus II dipengaruhi dengan adanya media yang diterapkan dalam pembelajaran berhitung melalui lumbung hitung. Lumbung hitung merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini karena anak mampu berhitung dengan mengenal bilangan 1-10, mengurutkan 1-10 dan menghubungkan atau memasang angka dengan benda 1-10. Kemampuan berhitung anak keseluruhan memiliki peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan dari target pencapaian. Hal ini juga mendukung anak untuk aktif ikut serta dalam pembelajaran. Melalui media lumbung hitung, pembelajaran tentang kemampuan berhitung mudah diserap anak oleh anak. Hasil pengamatan pada tindakan siklus II, tentang peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun pada kelompok A2 melalui media Lumbung Hitung telah menunjukkan bahwa hasil anak yang masuk kriteria telah mencapai $\geq 80\%$, sehingga penelitian peningkatan kemampuan berhitung melalui Lumbung Hitung pada anak usia 4-5 tahun dihentikan. Sejalan yang dikatakan Arsyad (1996) bahwa pembelajaran merupakan media alat untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan sebagai pesan pembelajaran atau media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media lumbung hitung ini anak banyak belajar dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung dapat meningkat sesuai indikator yang diberikan.

Pembahasan

Dalam penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dapat meningkat dengan menggunakan media lumbung hitung. Dengan menggunakan lumbung hitung ini anak dapat berhitung dengan cara membilang angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan memasang/menghubungkan benda 1-10. Seperti yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya bahwa dengan menggunakan media pohon hitung terbukti berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan bilangan 1-10. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran berhitung berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak (Erlina, 2018).

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti tentang berhitung anak dengan media yang digunakan oleh peneliti yaitu lumbung hitung untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraida Fitry Lubis yang mengatakan bahwa kemampuan berhitung anak memiliki peningkatan dengan menggunakan permainan congklak. Dalam menggunakan media pembelajaran dapat berpengaruh kepada kemampuan berhitung anak (Lubis, 2017).

Didalam penelitian yang dilakukan peneliti telah mendapatkan hasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media lumbung hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Hal tersebut sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nova Rozi yang mengatkan dalam penelitiannya menggunakan media papan telur melalui permainan berhitung dapat

meningkatkan kecerdasan logika matematika. Dengan adanya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung (ROZI, 2007).

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti telah dikatakan bahwa dengan media lumbung hitung anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam berhitung juga terdapat suasana yang menyenangkan dan tidak bosan dengan cara benda-benda yang digunakan dalam berhitung bisa diganti menggunakan benda-benda yang diminati anak. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yaitu permainan berhitung ceria dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan keterampilan sosial. Didalam pembelajaran berhitung dapat menggunakan kegiatan bermain yang menjadikan anak senang sehingga tidak mudah bosan dengan pembelajaran tersebut (Perpustakaan UGM, 2000).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berkaitan dengan media lumbung hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena merupakan salah satu media pembelajaran matematika yang berupa operasi hitung. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yaitu pengenalan operasi hitung melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung pada anak (Siregar, Solfitri, & Roza, 2018).

KESIMPULAN

Berhitung sangat penting dipelajari setiap anak. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian yang telah peneliti lakukan apakah dengan menggunakan media lumbung hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Menggunakan media lumbung hitung ini

dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. hal ini menunjukkan melalui table 1 sampai dengan tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan berhitung pada anak. Dengan demikian, maka kemampuan berhitung anak dalam hal membilang, mengurutkan ataupun menghubungkan benda dengan angka meningkat melalui media lumbung hitung. Adapun saran yang diharapkan bahwa media lumbung hitung dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu juga lumbung hitung dapat difungsikan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Saran bagi peneliti untuk selanjutnya diharapkan dapat membuat rencana dan media yang lebih menarik lagi dan peneliti dapat menggunakan lumbung hitung dengan konsep yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah senantiasa mengizinkan dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 02(4), 22–33.
- Cahyadi, F., & Hernita, M. I. (2018). Peningkatan Keaktifan Dan Kemampuan Berhitung Melalui Media Puzzle Pada Anak. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v5i1.1177>
- Erlina, E. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan

- Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri. *PIJAR NUSANTARA*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11867>
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. *JURNAL ILMIAH PESONA PAUD*, 1(3). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1658>
- Lubis, N. F. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Congklak Di Tk Aisyiyah 19 Medan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 5(2), 107–117. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v5i2.4476>
- Mudita, komang eva, Suarni, ketut ni, & Tirtayani, luh ayu. (2017). Penerapan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Di Paud Pradnya Paramita Singaraja. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(3).
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Educhild*, 4(1), 56–63.
- Perpustakaan UGM, i-lib. (2000). Permainan “berhitung ceria” untuk meningkatkan kemampuan berhitung. *Jurnal I-Lib UGM*. Retrieved from <http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=834>
- Reswita, R., & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 43–51. <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1.927>
- rifana jita ridyawati. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media VCD Film Kartun. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun Ke-4 2015*. Retrieved from journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/download/327/299 yu
- ROZI, N. (2007). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Berhitung Menggunakan Papan Telur Di Tk Aisyiyah 7 Duri. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23–42.
- Sari, D., Putra, A., & Kristiantari, M. (2016). Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10.
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2018). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.107>
- Sri Handayani. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–12. Retrieved from <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100825&val=1492>
- Wahyuni, S., Ali, M., & . H. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4-5 Tahun Di TK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(7). Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/15828>

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	Aktivitas
Kognitif	Membilang banyak benda 1-10	Anak mampu membilang banyak benda 1-10 memiliki skor 4
		Anak mampu membilang banyak benda 1-7 memiliki skor 3
		Anak mampu membilang banyak benda 1-5 memiliki skor 2
		Anak mampu membilang banyak benda 1-10 memiliki skor 1
Kognitif	Mengurutkan angka 1-10	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 memiliki skor 4
		Anak mampu mengurutkan angka 1-7 memiliki skor 3
		Anak mampu mengurutkan angka 1-5 memiliki skor 2
		Anak mampu mengurutkan angka 1-3 memiliki skor 1
Kognitif/motorik halus	Menghubungkan/memasang angka dengan benda	Memasang 1-10 memiliki skor 4
		Memasang 1-7 memiliki skor 3
		Memasang 1-5 memiliki skor 2
		Memasang 1-3 memiliki skor 1

Kemampuan berhitung Anak usia 4-5 Tahun sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Keberhasilan

Kriteria	Pencapaian
Berkembang sangat baik (BSB)	76,00-100
Berkembang sesuai harapan (BSH)	51,00-75,00
Mulai berkembang (MB)	26,00-50,00
Belum berkembang (BM)	0,00-25,00