

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B5 MELALUI PERMAINAN EDUKATIF BUNGA BERHITUNG DI TK IT BAITUSSHALIHIN

Nabila

Universitas Bina Bangsa, Indonesia
anakpionpion@gmail.com

KATA KUNCI

kemampuan berhitung, anak usia dini, permainan edukatif, bunga berhitung.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui penerapan media permainan edukatif bunga berhitung di TK IT Baitusshalihin Ule Kareng Banda Aceh. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 anak usia 5–6 tahun, terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebanyak 60% anak berada pada kategori belum berkembang, sedangkan pada siklus II, 70% anak telah mencapai kategori berkembang sangat baik. Peningkatan ini dicapai melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang secara menarik dan interaktif. Media bunga berhitung terbukti efektif dalam memfasilitasi anak untuk mengenal angka, melakukan penjumlahan, dan pengurangan sederhana. Penelitian ini menyarankan guru untuk terus menggunakan media permainan edukatif dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan keterampilan kognitif anak. Dukungan kepala sekolah dan orang tua juga penting dalam mendukung proses pembelajaran ini. Dengan demikian, media permainan edukatif bunga berhitung dapat dijadikan inovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun, mencakup fase bayi, batita, dan prasekolah (Khairi, 2018). Periode usia dini sering disebut sebagai fase awal pembentukan dasar kepribadian, kemampuan kognitif, serta kesiapan belajar anak secara menyeluruh. Setiap anak pada usia ini menunjukkan karakteristik perkembangan yang berbeda-beda sesuai dengan faktor biologis dan lingkungan yang memengaruhinya. Pertumbuhan fisik, kematangan neurologis, dan perkembangan psikologis berlangsung secara simultan dan saling berkaitan. Oleh karena itu, masa anak usia dini dipandang sebagai periode krusial yang membutuhkan perhatian dan stimulasi yang tepat. Kesalahan dalam memberikan rangsangan pada tahap ini dapat berdampak pada perkembangan anak di tahap selanjutnya. Sebaliknya, pemberian stimulasi yang sesuai akan membantu anak mencapai perkembangan optimal. Dengan demikian, pemahaman yang komprehensif mengenai karakteristik anak usia dini menjadi landasan penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.

Pada setiap fase perkembangannya, anak memperlihatkan karakteristik pertumbuhan yang tidak seragam. Anak usia dini dipandang sebagai kelompok individu yang berada pada masa perkembangan yang khas, mengingat laju pertumbuhan mereka berlangsung sangat pesat serta mengikuti pola tertentu yang berbeda dari tahap usia lainnya (Susanto, 2011). Pada periode ini, anak memiliki tingkat sensitivitas yang tinggi terhadap berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Pengalaman yang dialami anak, baik secara langsung maupun tidak langsung, berperan penting dalam membentuk struktur kognitif sekaligus perkembangan emosionalnya. Oleh karena itu, keberadaan lingkungan belajar yang mendukung dan terencana dengan baik menjadi faktor krusial dalam menunjang keberhasilan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini tidak semata-mata diarahkan pada pencapaian kemampuan akademik, melainkan juga menekankan

pembentukan sikap, kebiasaan positif, serta penguasaan keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran pada rentang usia ini harus dirancang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak. Anak pada dasarnya belajar melalui pengalaman konkret serta interaksi aktif dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Dengan demikian, penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai menjadi elemen fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Anak Usia Dini (AUD) adalah kelompok anak yang sedang mengalami perkembangan yang sangat khusus (Hamzah, 2020). Masa ini ditandai dengan perkembangan otak yang berlangsung sangat cepat dan signifikan. Kapasitas otak anak untuk menerima, mengolah, dan menyimpan informasi berkembang secara optimal pada fase ini. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada masa golden age memiliki pengaruh jangka panjang terhadap kemampuan belajar anak. Anak yang memperoleh rangsangan yang tepat cenderung memiliki kesiapan belajar yang lebih baik di masa depan. Sebaliknya, kurangnya stimulasi dapat menghambat potensi perkembangan anak. Dalam konteks pendidikan, masa golden age menjadi waktu yang strategis untuk menanamkan dasar-dasar kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Dengan demikian, pendidik dan orang tua memiliki peran penting dalam memaksimalkan potensi anak pada tahap ini (Rijkiyani et al., 2022).

Pendidikan anak usia dini mencakup pengembangan berbagai aspek perkembangan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Aspek-aspek tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni (Talango, 2020). Setiap aspek perkembangan memiliki peran yang penting dalam membentuk individu yang utuh. Pengembangan aspek fisik motorik membantu anak mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi. Aspek sosial emosional mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi dan mengelola perasaan. Sementara itu, aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Seluruh aspek ini harus dikembangkan secara seimbang melalui kegiatan pembelajaran yang terencana. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara holistik dan terpadu.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek utama yang menjadi fokus dalam pendidikan anak usia dini. Aspek ini berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam memahami lingkungan, mengingat informasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir logis. Pengembangan kognitif membantu anak dalam mengenali konsep dasar yang akan menjadi fondasi pembelajaran selanjutnya. Anak yang memiliki perkembangan kognitif yang baik cenderung lebih mudah menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran di jenjang berikutnya (Hanafi, 2019). Proses kognitif pada anak usia dini berkembang melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan harus memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi sangat berperan dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang tepat menjadi kunci keberhasilan pengembangan aspek kognitif.

Salah satu kemampuan kognitif yang penting dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan dasar bagi penguasaan konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Pada usia dini, kemampuan berhitung tidak hanya sebatas mengenal angka, tetapi juga memahami konsep jumlah, penjumlahan, dan pengurangan sederhana. Penguasaan kemampuan berhitung membantu anak dalam berpikir logis dan sistematis. Selain itu, kemampuan ini juga melatih konsentrasi dan ketelitian anak. Proses pembelajaran berhitung pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka. Anak belajar berhitung secara efektif melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung perlu dikemas dalam bentuk kegiatan yang menarik bagi anak.

Bermain merupakan cara alami bagi anak usia dini dalam belajar dan memahami lingkungan sekitarnya. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan berbagai keterampilan secara bersamaan. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tanpa tekanan. Aktivitas bermain memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks perkembangan

kognitif, bermain dapat membantu anak memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Bermain simbolik, misalnya, memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir imajinatif dan kreatif (Astuti et al., 2024). Oleh karena itu, bermain menjadi pendekatan yang sangat relevan dalam pembelajaran anak usia dini. Integrasi kegiatan bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang dirancang secara khusus untuk memberikan manfaat pembelajaran. Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Azizah & Salehudin, (2023) permainan edukatif mampu membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir, dan pemahaman konsep dasar. Melalui permainan edukatif, anak dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, permainan edukatif memungkinkan anak belajar secara aktif dan mandiri. Permainan yang dirancang dengan baik dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak secara optimal. Dengan demikian, permainan edukatif menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini.

Permainan edukatif memiliki karakteristik yang mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Permainan ini umumnya melibatkan aktivitas seperti menyusun, mengelompokkan, mencocokkan, dan merangkai objek (Ah, 2018). Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir logis dan koordinasi motorik anak. Selain itu, permainan edukatif juga membantu anak memahami konsep melalui pengalaman langsung. Namun, pemilihan permainan edukatif harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Tingkat kesulitan permainan perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan frustrasi pada anak. Media dan bahan yang digunakan juga harus aman dan menarik. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, permainan edukatif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif.

Penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran perlu memperhatikan tahapan perkembangan anak. Veronica, (2018) menekankan bahwa kesesuaian permainan dengan tingkat kematangan anak sangat penting dalam proses belajar. Permainan yang terlalu sulit dapat menghambat minat belajar anak. Sebaliknya, permainan yang terlalu mudah tidak memberikan tantangan yang cukup untuk perkembangan anak. Selain itu, alat dan bahan permainan harus mendukung tujuan pembelajaran. Lingkungan bermain juga perlu dirancang agar aman dan nyaman bagi anak. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, permainan dapat menjadi media pembelajaran yang optimal. Pendekatan pembelajaran berbasis bermain memungkinkan anak belajar secara aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan bermain yang terencana dan bermakna.

Anak usia dini memiliki posisi yang sangat strategis sebagai aset berharga bagi keberlanjutan keluarga sekaligus masa depan bangsa (Fakhriyani, 2017). Mutu sumber daya manusia suatu negara pada dasarnya dipengaruhi secara kuat oleh kualitas pendidikan yang diperoleh sejak tahap awal kehidupan. Penyelenggaraan pendidikan yang bermutu pada masa anak usia dini berperan dalam membentuk individu yang memiliki karakter positif, kemampuan dasar yang kokoh, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan selanjutnya. Dengan demikian, penanaman investasi pada pendidikan anak usia dini memberikan implikasi jangka panjang yang substansial bagi perkembangan individu maupun masyarakat. Pemberian stimulasi yang sesuai sejak usia dini memungkinkan anak tumbuh dan berkembang secara lebih optimal. Dukungan yang berkelanjutan dari lingkungan keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat menjadi elemen penting dalam menunjang proses perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini tidak dapat dipandang sebagai tanggung jawab lembaga pendidikan semata, melainkan merupakan kewajiban bersama seluruh pihak yang terlibat. Sinergi yang terbangun antara keluarga, sekolah, dan masyarakat menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pelaksanaan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dipahami sebagai bentuk layanan pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun. Pembinaan tersebut

dilaksanakan melalui penyediaan berbagai bentuk rangsangan pendidikan yang dirancang untuk mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Syafira & Hidayah, 2022). PAUD diarahkan untuk mempersiapkan anak agar memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu, proses pembelajaran dalam PAUD perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan serta karakteristik unik setiap anak. Pembelajaran yang dirancang secara bermakna akan membantu anak mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. PAUD juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai dasar yang penting bagi kehidupan anak. Oleh karena itu, kualitas penyelenggaraan PAUD sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Dengan pendekatan yang tepat, PAUD dapat menjadi fondasi kuat bagi pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK IT Baitusshalihin Ule Kareng Banda Aceh pada bulan September 2024, ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B5 belum sepenuhnya berkembang sesuai harapan. Dari sejumlah anak yang diamati, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitung. Kesulitan tersebut terlihat pada kemampuan mengenal angka dan menghitung jumlah benda. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung yang dilakukan belum memberikan hasil yang optimal. Faktor metode pembelajaran dan media yang digunakan diduga memengaruhi kondisi tersebut. Anak memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara signifikan.

Rendahnya perkembangan kognitif pada anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Setiap anak memiliki keunikan dalam proses perkembangan sehingga membutuhkan pendekatan yang berbeda-beda (Fitriyah & Bisri, 2023). Faktor lingkungan keluarga, kondisi kesehatan, serta dukungan sosial turut berperan dalam perkembangan anak. Selain itu, strategi pembelajaran yang kurang variatif dapat menurunkan minat belajar anak. Anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan pengalaman konkret. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menyebabkan anak kurang termotivasi. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan edukatif. Permainan edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman bermain (Hairiyah, 2019). Media permainan yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar berhitung. Permainan edukatif juga memungkinkan anak memahami konsep angka secara konkret. Dengan demikian, anak tidak hanya menghafal angka, tetapi juga memahami maknanya. Penggunaan permainan edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif secara bertahap. Selain itu, permainan edukatif mendukung pembelajaran yang berpusat pada anak. Oleh karena itu, penerapan permainan edukatif menjadi strategi yang relevan dalam pembelajaran berhitung.

Media permainan bunga berhitung merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran berhitung anak usia dini (Febiola, 2020). Media ini dirancang untuk membantu anak mengenal angka serta melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Bentuk dan warna yang menarik pada media bunga berhitung dapat meningkatkan perhatian anak. Selain itu, penggunaan media konkret membantu anak memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Media bunga berhitung memungkinkan anak belajar melalui aktivitas langsung dan interaktif. Dengan keterlibatan aktif, anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung secara optimal. Media ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok maupun individu. Oleh karena itu, bunga berhitung berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui

permainan edukatif. Penelitian ini difokuskan pada penerapan media permainan bunga berhitung di kelompok B5 TK IT Baitusshalihin. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai efektivitas media bunga berhitung dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian tindakan kelas dipilih sebagai upaya perbaikan praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Proses penelitian dilakukan secara sistematis melalui siklus tindakan yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dengan demikian, pembelajaran berhitung dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna bagi anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis.

Penelitian tindakan kelas dipilih karena mampu menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran di kelas serta mendorong peningkatan profesionalisme guru melalui refleksi berkelanjutan terhadap proses pembelajaran, tindakan kelas merupakan upaya perbaikan praktik pendidikan melalui tindakan-tindakan pembelajaran yang didasarkan pada hasil refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Baitusshalihin yang berlokasi di Jalan Teuku Iskandar, Komplek Masjid Baitusshalihin, Ule Kareng, Kota Banda Aceh. Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B5 yang berusia 5–6 tahun, berjumlah 20 anak, terdiri atas 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, sesuai dengan pengertian subjek penelitian sebagai sumber data penelitian.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas dan kemampuan berhitung anak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi digunakan untuk merekam data kualitatif berupa perilaku, aktivitas, dan proses belajar anak, karena teknik ini dinilai paling sesuai untuk menilai dampak tindakan pembelajaran. Observasi dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan teman sejawat sebagai pengamat. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas dan kemampuan anak yang disusun mengacu pada pedoman instrumen penelitian pendidikan, dengan fokus pada aktivitas individu maupun kelompok anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan edukatif bunga berhitung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK IT Baitusshalihin Ule Kareng Banda Aceh didirikan pada tahun 2006 Kepemilikan tanah (Waqaf Statu) jenjang akreditasi A pada tahun 2014, dengan nomor izin operasional 421.9/A.4/6588/2014. Kondisi tersebut sejalan dengan fakta empiris yang ditemukan di lapangan, di mana ketersediaan sarana dan prasarana telah terpenuhi secara memadai melalui berbagai fasilitas yang menunjang kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud diwujudkan dalam bentuk infrastruktur fisik, seperti bangunan atau gedung yang dirancang untuk mendukung pelaksanaan proses pendidikan.

Jumlah tenaga pengajar (guru) pada TK IT Baitusshalihin Ule Kareng sebanyak 23 guru berstatus 1 PNS dan lainnya guru yayasan. Namun pada umumnya guru yang mengajar profesional. Bahkan secara keseluruhan dapat di pandang guru senior dalam proses mengajar.

Tabel 1. Anak mampu menjumlahkan angka yang ditunjuk oleh guru

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%

1.	Anak mampu menjumlahkan angka yang ditunjuk oleh guru	8	40	8	40	2	10	2	10
----	---	---	----	---	----	---	----	---	----

Berdasarkan temuan penelitian pada pelaksanaan siklus I, terlihat bahwa kemampuan anak dalam menjumlahkan angka yang ditunjukkan oleh guru masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini tercermin dari hasil perolehan skor, di mana kategori belum berkembang mencapai 8 dengan rata-rata persentase sebesar 40%, kategori mulai berkembang juga memperoleh skor 8 dengan rata-rata 40%, sedangkan kategori berkembang sesuai harapan hanya memperoleh skor 2 atau sebesar 10%, dan kategori berkembang sangat baik juga berada pada angka 2 dengan persentase 10%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai perkembangan yang diharapkan pada tahap awal penelitian.

Lebih lanjut, hasil analisis pada siklus I memperlihatkan bahwa capaian pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 40%. Mengingat target keberhasilan penelitian ditentukan sebesar 75%, maka hasil pada siklus I dinilai belum memenuhi standar yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hasil penelitian pada siklus I juga menunjukkan bahwa secara umum rata-rata kemampuan anak masih didominasi oleh kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik, dengan rincian sebagai berikut: kategori belum berkembang sebanyak 11 anak atau 55%, kategori mulai berkembang sebanyak 4 anak atau 20%, kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak atau 15%, serta kategori berkembang sangat baik sebanyak 2 anak atau 10%. Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan siklus II menjadi langkah yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar anak agar mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Gambaran Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak mampu menjumlahkan angka yang ditunjuk oleh guru	-	-	-	-	10	50	10	50
2.	Anak mampu mengurangi angka yang ditunjuk oleh guru	-	-	-	-	4	20	16	80
3.	Anak menyebutkan angka yang ada pada permainan bunga berhitung	-	-	-	-	6	30	14	70
4.	Anak mampu menyebutkan angka 1 - 10	-	-	-	-	4	20	16	80
Jumlah Perolehan Skor		-	-	-	-	24	120	56	280
Rata-rata		-	-	-	-	6	30	14	70

Berdasarkan paparan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif bunga angka yang didukung dengan penggunaan lembar observasi aktivitas anak memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan anak. Pada pelaksanaan penelitian siklus I, perkembangan anak melalui pemanfaatan media bahan alam masih menunjukkan hasil yang belum optimal. Namun, setelah tindakan pembelajaran dilanjutkan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan kemampuan anak yang lebih baik

dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II mampu memberikan stimulasi yang lebih efektif terhadap perkembangan anak. Secara keseluruhan, rata-rata kemampuan menulis anak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I, capaian rata-rata menunjukkan kategori berkembang sesuai harapan sebesar 30% dan berkembang sangat baik sebesar 70%, sehingga total persentase mencapai 100%. Hasil tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Dengan tercapainya indikator keberhasilan tersebut, maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan pelaksanaannya dihentikan pada siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK IT Baitusshalihin, dapat dirumuskan kesimpulan bahwa pemanfaatan media bunga berhitung efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Temuan penelitian memperlihatkan adanya perubahan capaian perkembangan anak setelah penerapan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus I, hasil observasi aktivitas anak menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori belum berkembang, yaitu sebesar 60% atau sebanyak 12 anak. Selain itu, kategori mulai berkembang tercatat sebesar 20% atau 4 anak, kategori berkembang sesuai harapan sebesar 10% atau 1 anak, serta kategori berkembang sangat baik juga sebesar 10% atau 2 anak.

Selanjutnya, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada tahap ini, tidak lagi ditemukan anak yang berada pada kategori belum berkembang maupun mulai berkembang. Perkembangan anak didominasi oleh kategori berkembang sesuai harapan sebesar 30% atau 6 anak, serta kategori berkembang sangat baik sebesar 70% atau 14 anak. Perubahan distribusi kategori perkembangan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak secara nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan bunga berhitung mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK IT Baitusshalihin secara efektif.

REFERENCES

- Ah, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125–138.
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget: studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264–271.
- Fakhriyani, D. V. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini sebagai salah satu jawaban dalam mempersiapkan generasi muda untuk menggapai bonus demografi. *Wacana Didaktika*, 5(01), 76–90.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran pohon angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238–248.
- Fitriyah, F., & Bisri, M. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan keragaman dan keunikan siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 67–73.
- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265–282.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan sosial anak usia dini*. IAIN Pontianak press.
- Hanafi, I. (2019). Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Syafira, N., & Hidayah, A. (2022). PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP (LIFE SKILL) UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(9).
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93–107.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.

**Copyright holders:
Nabila (2024)**

**First publication right:
Generasi– Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.