

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI MEDIA CELENGAN ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB TRISUNAR OKU

Lianasari Widodo^{a*}, Adistiani^b, Retno Wulandari^c

^{a,b,c} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

E-mail: lianasariwidodo@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received:

02 July 2022

Revised

05 July 2022

Accepted:

11 July 2022

Online Available:

29 September 2022

Keywords :

Berhitung Permulaan,
Celengan Angka, Anak
Usia Dini

Initial Counting,

Number of Piggy

Banks, Early Childhood

*Correspondence:

Name : Ayudia

Anggraini

E-mail:

ayudiaanggraini.aa@gmail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat secara optimal. Pengembangan kemampuan tersebut membutuhkan kondisi secara stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak mereka tercapai. Di Kelompok Bermain tidak diberikan pelajaran menulis, berhitung/matematika, membaca seperti yang dilakukan di Sekolah dasar. Metode berhitung merupakan suatu bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berhitung yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konsep bilangan yang merupakan suatu dasar dalam pengembangan matematika. Permainan berhitung di paud diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika dalam pendidikan selanjutnya, seperti halnya pengenalan lambangan bilangan, pengenalan konsep bilangan, warna, bentuk, ruang dan posisi melalui berbagai alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Abstract

Early childhood education (PAUD) is a level of basic education which is a coaching effort shown to children from birth to the age of six which is carried out by providing educational stimuli to help physical and spiritual growth and development so that children have readiness to enter further education, which is held on formal, non-formal, and informal channels. Which aims to provide an environment that allows students to develop their talents optimally. The development of these abilities requires stimulation conditions that are in accordance with the needs of the child so that the child's growth and development is achieved. In the Playgroup, lessons on writing, arithmetic/mathematics, reading are not given as they are done in elementary school. Counting methods are part of mathematics, for that it is necessary to develop important numeracy skills in everyday life, especially in the concept of numbers which is the basis for developing mathematics. Counting games in early childhood are needed to develop basic mathematical knowledge in further education, such as the introduction of number symbols, the introduction of the concept of numbers, colors, shapes, spaces and positions through various tools, and fun playing activities.

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini berbeda-beda, baik dari segi kemampuan, bakat minat, kepribadian, kreativitas, fisik dan psikis. Anak memiliki kemampuan yang tidak terbatas untuk dapat berpikir kreatif dan produktif sehingga masa golden age pada anak usia 5-6 tahun memerlukan program pendidikan yang dapat memberikan stimulus atau rangsangan yang tepat agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Aspek kognitif dapat mengembangkan anak untuk berpikir, memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematik.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, Paud memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Tujuan pendidikan anak usia dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, posisi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap. Pendidikan merupakan modal bagi suatu bangsa untuk menciptakan generasi muda yang mampu bersaing dengan bangsa lain di era-globalisasi.

Globalisasi menuntut setiap bangsa dan Negara untuk menciptakan berbagai kemajuan dalam setiap bidang kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidup bernegara salah satunya bidang pendidikan. Berhitung merupakan suatu kegiatan yang melakukan dan mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak di kehidupannya dimasa depan.

Matematika merupakan proses kemampuan-kemampuan yang membantu anak sejak dini dengan kehidupan atau lingkungan di sekitar mereka, secara alamiah anak memperoleh kemampuan-kemampuan ini secara bertahap bahkan sampai bertahun-tahun untuk membangun pengetahuan dasar mereka, setiap anak memiliki perkembangan dan tahapan yang berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya sebelum naik ke tingkat yang lebih mahir, bahkan di antara mereka merupakan pemecah masalah yang hebat. Belajar matematika terjadi secara alami seperti anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari dalam hal yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti saat

orang tua menghitung bersama anaknya. Tahapan penguasaan berhitung dijalar matematika yaitu:

1) Penguasaan Konsep

Pada tahap penguasaan konsep, pemahaman dan perhatian tentang suatu hal haruslah menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, misalnya pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan

2) Masa Transisi

Pada tahap ini proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit masih digunakan dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya

3) Lambang

Pada tahap ini lambang atau visualisasi dari berbagai konsep seperti lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Adapun prinsip-prinsip berhitung permulaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan berhitung permulaan haruslah diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar
- 2) Keterampilan serta pengetahuan tentang permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaran/kesulitannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dari sederhana ke yang lebih kompleks
- 3) Keberhasilan permainan berhitung yaitu jika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi aktif dan dimotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri
- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana atau kondisi yang menyenangkan dan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Oleh karena itu diperlukan alat peraga atau media yang bersifat kongkrit sesuai dengan benda yang sebenarnya ataupun tiruannya, menarik dan bervariasi, serta mudah digunakan dan tidak membahayakan
- 5) Penggunaan bahasa dalam pengenalan konsep berhitung haruslah menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah, serta memberikan contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak
- 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dari prinsip-prinsip diatas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran berhitung bukanlah sesuatu hal yang menakutkan, tetapi pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak akan merasa membutuhkan karena cara mengajarkannya pun tepat sesuai dengan tahapan perkembangan usia anak usia dini. Faktor utama yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berhitung pada anak yaitu lingkungan belajar yang mencakup penerapan pembelajaran, model

pembelajaran, metode pembelajaran, suasana lingkungan belajar, pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran. Anak memerlukan lingkungan belajar untuk membentuk anak memahami konseptual. Lingkungan belajar dengan suasana yang menyenangkan dan bervariasi dapat membantu anak memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan mudah. Lingkungan belajar yang dapat diciptakan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu melalui permainan anak dapat memperoleh pengalaman yang nyata. Permainan yang diciptakan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga anak tidak bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Melalui permainan dan mengembangkan pembelajaran melalui permainan dapat mengembangkan kemampuan berhitung, berhitung pada anak dapat membantu anak untuk mengaplikasikan dalam kehidupan nyata untuk berpikir kreatif dan inovatif. Utamanya dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak guru membuat pembelajaran dengan metode bermain, dengan metode bermain tujuan pembelajaran akan mudah tercapai oleh anak. Lingkungan belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat diperoleh di sekolah, namun di lingkungan rumah anak dapat memperoleh dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung dengan anggota keluarga. Pendidikan anak usia dini diharapkan bisa membangun kecintaan anak terhadap bidang-bidang pengembangan yang diperkenalkan pada anak. Salah satu bidang pengembangan yang diperkenalkan pada anak adalah bidang matematika.

Konsep pembelajaran merupakan usaha pengelolaan lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Sementara konsep belajar secara umum erat hubungannya dengan perubahan perilaku melalui serangkaian pengalaman. Pembelajaran adalah proses melalui aktivitas yang terorganisasi atau perubahan melalui aktivitas untuk menghadapi situasi, membentuk karakter setiap aktivitas menuju kedewasaan. Pembelajaran adalah perubahan perilaku yang relative permanen sebagai hasil dari pemberian penguatan. Pembelajaran dalam proses pendewasaan adalah perubahan dalam kehidupan individu dengan tidak terpaku pada factor genetik, namun berubah karena pemahaman, perilaku, persepsi, dan motivasi. Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relative permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya. Perubahan-perubahan tersebut tidak disebabkan factor kelelahan (*faigue*), kematangan, ataupun karena mengosumsi obat tertentu. Didalam kenyataan perubahan dalam bentuk respon-respon sebagai hasil belajar ada yang mudah terlihat. Respon tersebut biasanya juga merupakan hasil kegiatan-kegiatan yang diperkuat (*reinforced*), terjadi misalnya melalui sistem ganjaran (*reward sistem*). Perubahan-perubahan pada perilaku itu juga merupakan hasil pengulangan-pengulangan yang berdampak memperbaiki kualitas perilakunya.

Pada saat sekarang ini kegiatan belajar yang berkaitan dengan matematika apalagi berhitung di KB Trisunar oku masih belum menarik perhatian bagi anak. Dilihat dari kurangnya antusiasme, perhatian, konsentrasi anak, tanggung jawab dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran di bidang matematika terutama berhitung, serta pengetahuan guru dalam mendesain media pembelajaran sangatlah

minim. Berdasarkan pengamatan dan interview bahwa guru di Kelompok Bermain (KB) Trisunar oku, terhadap pembelajaran berhitung menggambarkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru masih konvensional. Salah satu contoh dalam mengajar pembelajaran berhitung kurang menarik bagi anak yaitu guru hanya menulis bentuk angka di papan tulis, atau menyanyikan lagu satu-satu dengan menggunakan jari tangan. Dimana pada saat guru menulis di papan tulis anak-anak malah asyik sendiri atau bermain dengan temannya. Dampak dari kondisi ini berakibat anak kurang tertarik pada pembelajaran berhitung karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dan metode yang digunakan guru secara monoton, hal itu membuat anak menjadi bosan dan malas untuk belajar, serta keinginan dan aktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran cenderung menurun dan kurang diperhatikan.

METODO PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di KB Trisunar yang berlokasi di desa Lontar, kecamatan muarajaya, kabupaten ogan komering ulu (OKU) Sumatera selatan. Peneliti mendapat berbagai sumber yang berhubungan dengan pembelajaran, didapatkan secara langsung dari hasil wawancara di KB Trisunar oku. Informan yang dipilih oleh peneliti adalah guru kelas, dan kepala sekolah. Selanjutnya data yang diperoleh dilakukan perpanjangan pengamatan dan triangulasi.

Perpanjangan pengamatan yaitu memberikan kesempatan untuk peneliti dalam penambahan waktu pengamatan supaya mampu mendalami berbagai temuannya. Penambahan waktu ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk pemeriksaan kemungkinan bisa atau salah persepsi, melakukan perincian serta melengkapi informasi atau data di lapangan. Sehingga, penelitiannya semakin dalam dan lengkap. Dalam perpanjangan pengamatan ini, peneliti melakukan penggalian data secara lebih mendalam supaya data yang diperoleh menjadi lebih konkrit dan valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Kemampuan berhitung merupakan suatu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan penting karena dalam melakukan semua aktivitas memerlukan kemampuan berhitung.

Berhitung Merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang

sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak di kehidupan dimasa mendatang atau masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia, mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Adapun manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar. Pada usia dini anak biasanya akan menunjukkan minat terhadap berhitung umumnya sangat besar. Oleh karena itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena lingkungan sekitar kehidupan anak terdapat berbagai bentuk angka yang sering kali ditemuinya dimanadimana. Disamping itu guru hendaknya dapat menciptakan permainan-permainan berhitung untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar yang mengandung bahan ajar instruksional yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Adapun fungsi dan tujuan pengaplikasian media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu untuk memotivasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran sebagai alat peraga untuk membantu memperjelas materi, mengembangkan kreativitas anak, serta mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan sebagai wahana permainan bagi anak usia dini. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa khususnya siswa usia dini. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran bermanfaat memperjelas penyampaian materi ajar, mengatasi ruang dan waktu, memacu anak untuk lebih aktif, dan dapat meningkatkan kerjasama. Adapun manfaat dari penggunaan suatu media pembelajaran akan dapat dirasakan secara optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Selain bermanfaat bagi siswa media pembelajaran juga bermanfaat bagi pendidik. Pendidik juga akan mendapat keterampilan untuk merancang desain media pembelajaran, membuatnya, dan memelihara media pembelajaran dengan

baik. Pada saat pembelajaran yaitu menggunakan media visual, media audio, media audiovisual.

Adapun *media visual* itu media yang hanya mengandalkan penglihatan. Dengan menggunakan penglihatannya seorang anak akan dapat mengetahui persis tentang sesuatu yang dipelajari. Adapun alat dan bahan yang biasa digunakan untuk membuat media yaitu kardus bekas, kertas origami, gunting, lem, krayon, kertas karton, dll. *Media audio* adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak untuk mempelajari isi tema. Contohnya yaitu kaset suara dan radio. Adapun media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan, dan untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran, yang dapat dicapai dengan media audio ialah berupa: pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian, mengikuti pengarahan, melatih daya analisis, menentukan arti dan konteks, memilah informasi dan gagasan, merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi.

Media audiovisual yang sering digunakan adalah televisi dan film atau video. Media ini cukup kuat memberikan informasi karena dapat menampilkan suara dan gambar secara bersamaan, sehingga dengan demikian diharapkan pesan yang diterima anak pun akan lebih termotivasi untuk berbicara mengungkapkan pesan-pesan yang telah diterimanya dengan baik. Media celengan angka merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan konsep angka dan berhitung untuk anak usia dini, mulai dari angka 1 hingga angka 10. Celengan angka digunakan sebagai alat bantu untuk anak bermain dan belajar, dimana anak memasukan angka kedalam celengan yang terbuat dari kardus seperti hendak menabung, lalu anak akan menghitung mulai dari angka 1 sampai 10. Penyajian atau pelaksanaan dari pengenalan konsep angka melalui bermain celengan angka dilaksanakan secara kelompok ataupun individu dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas. Permainan ini dapat dilaksanakan didalam atau diluar kelas, yang penting suasana yang dirasakan anak lebih bervariasi dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok Bermain (KB) Trisunar OKU. Adapun cara penyajian dari permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik mengkondisikan anak dan memeriksa kehadiran anak.
- 2) Pendidik mengucapkan salam kepada anak dan anak membalas salam.
- 3) Pendidik mengajak dan membimbing anak bersama-sama untuk membaca doa sebelum belajar dan menghafal doa-doa.
- 4) Pendidik menyediakan alat peraga atau media yang digunakan.
- 5) Pendidik memperkenalkan permainan mengenal konsep angka melalui bermain celengan angka kepada anak dengan menggunakan metode Tanya jawab.
- 6) Pendidik menjelaskan cara memainkan alat permainan tersebut kepada anak dengan cara memperagakannya serta menetapkan aturan bermain, adapun cara memainkannya adalah: Pendidik mengambil angka misalnya angka 2 dan 3 lalu

bertanya ini berapa? lalu pendidik menjelaskan 2 permen + 3 permen sama dengan berapa? kemudian mengajak anak untuk menghitungnya bersama-sama bahwa $2+3=5$, lalu pendidik meminta anak untuk memasukan angka ke celengan nomor 5.

1. Cara Pembelajaran

Pendidik menjelaskan cara memainkan alat permainan tersebut kepada anak dengan cara memperagakannya serta menetapkan aturan bermain, adapun cara memainkannya adalah:

- *cara yang pertama*, anak disuruh berhitung 1-10 dengan memasukan setiap angka kedalam celengan.
- *cara yang kedua*, pendidik mengambil angka misalnya angka 1 dan 2 lalu bertanya ini berapa? lalu pendidik menjelaskan 1 apel+ 2 apel sama dengan berapa? kemudian pendidik mengajak anak untuk menghitungnya bersama-sama bahwa $1+2=3$, lalu pendidik meminta anak untuk memasukan angka ke celengan nomor 3.

2. Nilai Edukasi

Nilai edukasi yang terkandung yaitu membuat anak bertanggung jawab, mandiri, rasa ingin tahu, disiplin:

- Tanggung jawab: adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social, dan budaya), Negara, dan tuhan yang maha Esa
- Mandiri: adalah sikap perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
- Rasa ingin tahu: adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar
- Disiplin: adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan

Kemampuan anak dalam berhitung permulaan di Kelompok bermain (KB) Trisunar OKU yaitu anak sudah mampu berhitung dari angka 1-20, tetapi masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan. Kegiatan yang dapat dilakukan dengan menggunakan media celengan angka yaitu anak dapat berhitung dari angka 1 sampai angka 10, anak dapat menjumlahkan dan mengurangi, kemudian anak-anak dapat mengelompokkan warna.

KESIMPULAN

Matematika merupakan proses kemampuan-kemampuan yang membantu anak sejak dini dengan kehidupan atau lingkungan di sekitar mereka, secara alamiah anak memperoleh kemampuan-kemampuan ini secara bertahap bahkan sampai bertahun-tahun untuk membangun pengetahuan dasar mereka, setiap anak memiliki perkembangan dan tahapan yang berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya sebelum

naik ke tingkat yang lebih mahir, bahkan di antara mereka merupakan pemecah masalah yang hebat. Belajar matematika terjadi secara alami seperti anak bermain.

Media celengan angka merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan konsep angka dan berhitung untuk anak usia dini, mulai dari angka 1 hingga angka 10. Celengan angka digunakan sebagai alat bantu untuk anak bermain dan belajar, dimana anak memasukan angka kedalam celengan yang terbuat dari kardus seperti hendak menabung, lalu anak akan menghitung mulai dari angka 1 sampai 10. Penyajian atau pelaksanaan dari pengenalan konsep angka melalui bermain celengan angka dilaksanakan secara kelompok ataupun individu dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas. Berdasarkan hasil penelitian terhadap kemampuan menghitung melalui media celengan angka di KB Trisunar Oku dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media celengan angka tersebut telah terbukti meningkat. Anak jadi lebih aktif dalam belajar menghitung karena adanya media, selama ini anak monoton dalam belajar karena pembelajaran hanya biasa saja tanpa adanya media.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Walujo, Djoko. 2017. *Kompedium PAUD Memahami Paud Secara Singkat*. Depok; Prenadamedia Group
- Anggi Sirka Rinta, Dike Febriana, & Retno Wulandari. (2022). Strategi Pengelolaan Pemasaran Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(01 April), 198–205. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/201>
- Betti Erlina, 2019, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak Pk3a Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh*, Pesona Paud vol I No 1
- Hamka. 2020. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta; Kencana
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur; PT Luxima Metro Media
- Izzatil Anisa, Widuri Monicha, & Retno Wulandari. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Di Kelompok Bermain (KB). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(01 April), 175–187. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/198>
- Nurhasanah, Windi Miranti, & Retno Wulandari. (2022). Pengelolaan Keuangan Lembaga Kelompok Bermain KB AMALIA. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 58–67. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/208>
- Suryadi, dan Maulidya Ulfa. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung; Pt Remaja Rosdakarya

- Vesi Tri Septiani, Retno wulandari, Esi Maharani, & Alya Zakia. (2022). Pengelolaan Pendirian Kelompok Bermain (KB). *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 46–57. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/207>
- Wawancara dengan Ibu Dea Anggraeny, guru kelas KB Trisunar, 1 April 2022 pukul 09.00 WIB