

Peningkatan Berhitung Anak Usia Dini Menggunakan Alat Permainan Edukatif Apron Hitung Improving Early Childhood Numeracy Using the Apron Counting Educational Game Tool

Nancy Prita Eviyanti¹, Fuad Fitriawan², Risa Alfiyah Ulfa³, Nova Krisnawati⁴

^{1,2,3}) Institut Agama Islam Sunan Giri, Ponorogo, Indonesia

⁴) MI Mukhtarul Ulum Madiun, Indonesia

e-mail: ^{1,2,3,4}) pritanancy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berhitung anak usia dini, proses berhitung anak usia dini dengan media alat permainan edukatif apron hitung, dan menjelaskan hasil berhitung dengan menggunakan alat permainan edukatif apron hitung anak usia dini TK B di RA Muslimat NU 101 Pematik I Patihan Wetan Ponorogo. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak usia dini yaitu sebagian besar anak-anak belum mampu menyebutkan angka secara urut dan perlu pendampingan dari gurunya dan masih terdapat kesalahan seperti terbaliknya angka, proses perhitungannya dilaksanakan dengan tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pembelajaran dilakukan di ruang maupun di halaman sekitar sekolah dan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan belajar sambil bermain. Hasil berhitung dengan menggunakan alat permainan edukatif apron hitung di TK B di RA Muslimat NU 101 Pematik I Patihan Wetan Ponorogo dapat mengembangkan kemampuan membilang angka 1-20 (membilang, mengurangi dan menambah) bagi peserta didik, karena yang awalnya beberapa anak yang belum berkembang (BB), menjadi berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: alat permainan edukatif; anak usia dini; peningkatan berhitung

Abstract

This study aims to describe the numeracy skills of early childhood, the process of early childhood numeracy with the media of the counting apron educational game tool, and explain the results of counting using the counting apron educational game tool for early childhood kindergarten B at RA Muslimat NU 101 Pematik I Patihan Wetan Ponorogo. The method used in this study is a qualitative research method. The results of this study are early childhood numeracy skills, namely most children have not been able to say numbers in sequence and need assistance from their teachers and there are still errors such as turning the numbers upside down, the calculation process is carried out with the stages of initial activities, core activities, and closing. Learning activities are carried out in the room or in the yard around the school and learning activities through learning activities while playing. The results of counting using the counting apron educational game tool in Kindergarten B at RA Muslimat NU 101 Pematik I Patihan Wetan Ponorogo can develop the ability to count numbers 1-20 (counting, subtracting, and adding) for students, because initially some children have not developed (BB), developed as expected (BSH) and very well developed (BSB).

Keywords: early childhood; educational game tools; increasing numeracy

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pengajaran yang diselenggarakan untuk menciptakan kepribadian, informasi dan kemampuan yang mendasari pengajaran esensial dan untuk menciptakan diri secara keseluruhan sesuai dengan standar pengajaran sedini mungkin dan seumur hidup (Ingsih, Ratnawati, Nuryanto, & Astuti, 2018). Usia dini adalah seorang anak yang beranjak dewasa hingga usia 6 tahun yang merupakan masa kemajuan dan perkembangan yang sangat menentukan bagi anak di masa yang akan datang atau juga dikenal dengan usia yang cemerlang. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam masa perkembangan dan kemajuan yang sangat cepat yang sering disebut dengan “*golden age*”.

Perkembangan mental anak tidak terpaku pada saat permulaan, namun diakui atau tidaknya potensi mental bergantung pada iklim dan sesuatu yang diberikan. Potensi mental yang alami atau merupakan elemen genetik yang akan menentukan kendala peningkatan tingkat pengetahuan (titik potong paling ekstrim), dan itu menyiratkan bahwa keturunan pada usia ini membutuhkan barang-barang substansial untuk memahami gagasan berhitung / angka (Khaironi, 2020). Teori Jean Piaget tentang bagaimana seorang anak belajar melalui tindakannya dikenal luas (Marinda, 2020). Dia menegaskan bahwa anak-anak memperoleh pemahaman melalui tindakan. Melalui berbagai alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan, permainan berhitung merupakan permainan yang dimainkan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika agar anak siap mental untuk mengikuti pendidikan matematika lebih lanjut. Upaya apa yang dilakukan guru agar pembelajaran berhitung menjadi menyenangkan dan memaksimalkan perkembangan kreativitas pada anak, sehingga konten matematika dapat dijadikan permainan berhitung yang menyenangkan dan mendorong kreativitas pada anak (Delfia & Mayar, 2020). Ada beberapa manfaat penting dari pembinaan mental bagi anak, terutama agar anak dapat mengembangkan daya persepsinya melalui apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya. Dengan tujuan agar anak memiliki pemahaman yang utuh, agar anak-anak belajar bagaimana melatih ingatan mereka untuk semua hal yang telah mereka lakukan dan lihat, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan membuat hubungan antar kejadian. sehingga anak-anak dapat memahami berbagai simbol yang dapat ditemukan di seluruh dunia.

Proses dimana pikiran anak tumbuh dan berfungsi sehingga dapat berpikir disebut sebagai perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif melibatkan pematangan otak dan sistem saraf serta adaptasi lingkungan. Melalui empat tahap Jean Piaget membagi semua anak

berkembang dengan cara yang sama dalam hal perkembangan kognitif, yaitu (Nainggolan & Daeli, 2021):

- a) Sensorimotor (0-2 tahun), ketika anak lebih banyak menggunakan indra dan refleksnya untuk berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Pada usia ini, anak-anak berempati dan senang disentuh oleh lingkungannya. Anak mampu menunjukkan perilaku cerdas dalam aktivitas motorik sebagai respon terhadap rangsangan sensorik pada akhir tahap sensorimotor.
- b) Praoperasional (usia 2 hingga 7), di mana anak mulai mengenali bahasa dan simbol gambar dan menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas daripada tahap sebelumnya.
- c) Operasi konkrit (7-11 tahun): Pada usia ini, anak-anak dapat memecahkan masalah konkret langsung dan dapat berpikir dalam dua arah — misalnya, jika $3 + 4 = 7$, mereka dapat berpikir jika $7 - 4 = 3$ atau $7 - 3 = 4$. Hal ini menunjukkan bahwa anak dapat berpikir dengan cara yang berbeda.
- d) Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), anak sudah mampu berpikir abstrak, membuat analogi, dan mengevaluasi pemikirannya.

Peningkatan kemampuan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun mampu mengkomunikasikan hubungan ilmiah secara langsung, khususnya perkalian dan pengurangan dengan menggunakan benda atau gambar konkrit. Dalam permainan matematika anak-anak, anak-anak dapat dirangkai sesuai dengan urutan penguasaan juggling angka, yaitu urutan konsep, periode gerak dan gambar (Maharani & Harjani, 2022). Dalam menilai hasil pembinaan anak, harus dimulai dari awal sampai akhir gerakan. Maka berdasarkan gambaran di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini diwariskan dalam dialek yang mudah dipahami anak, misalnya dengan benda-benda konkrit yang ada di sekitar anak sehingga anak akan lebih mudah memahaminya.

Adapun berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal berhitung seperti tindakan mengurutkan angka atau menghitung dan berkenaan dengan angka untuk menciptakan bakat yang luar biasa. Hal ini penting dalam gaya hidup, yang juga merupakan dasar untuk peningkatan kapasitas ilmiah dan ketersediaan untuk pergi ke pendidikan penting bagi anak (Khoirunnisa, Sianturi, & Lidinillah, 2022). Lebih jauh lagi, tagging adalah sesuatu yang berhubungan dengan pemikiran atau konsep untuk mempersiapkan wawasan dan kemampuan anak dalam memahami masalah yang membutuhkan pembagian.

Tujuan belajar di Taman Kanak-Kanak adalah untuk mempersiapkan anak berpikir runtut dan efisien sejak dini dan memberikan dasar-dasar belajar berhitung agar pada saatnya nanti anak akan jauh lebih tertata untuk menuntut porsi dalam belajar di tingkat lain yang lebih kompleks (Subakti et al., 2022).

Senada dengan Siswanto, rekreasi ilmiah memiliki manfaat bagi anak, dimana melalui persepsi yang berbeda terhadap benda-benda di sekitarnya mereka dapat berpikir secara efisien dan runtut, dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang membutuhkan keterampilan berhitung dalam taraf hidup. Anak-anak yang cerdas dalam nalar matematika anak-anak dengan memberikan materi-materi konkrit yang dapat dijadikan sebagai bahan ujian. Wawasan numerik yang konsisten juga dapat dikembangkan melalui interaksi positif yang dapat memenuhi minat anak (Siswanto, 2021). Selanjutnya pengajar harus mampu menjawab pertanyaan anak dan memberikan klarifikasi yang konsisten, selain itu pengajar harus memberikan pengarahan yang mendorong pemikiran anak.

Dari prinsip-prinsip berhitung di atas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru di mana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

Abstraksi reflektif adalah proses di mana anak-anak diajarkan untuk berpikir dalam istilah yang lebih simbolis. Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah mengajari anak-anak cara membuat hubungan antara arti angka dan simbolnya (Gunardi, Wijaya, & Isnada, 2022). Dalam Anggani Sudono, Burns dan Lorton menjelaskan lebih detail tentang bagaimana guru memperkenalkan simbol konsep setelah anak memahami konsep tersebut. Tugas guru yang tidak tergesa-gesa adalah memperjelas hubungan antara konsep-konsep konkret dan simbol-simbol bilangan. Sedangkan simbol mewakili berbagai konsep (Maryam, 2019). Simbol tujuh, misalnya, mewakili gagasan angka tujuh; simbol merah mewakili ide warna; simbol besar mewakili gagasan ruang; dan simbol persegi mewakili ide bentuk. rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Misalnya: Anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki ide yang sama dan mempelajari bentuk dari satu simbol ketika guru menggunakan sebuah benda (apel) untuk menjelaskan konsep satu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan jika ia mendapat stimulasi, stimulasi, atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak antara usia lahir sampai dengan

enam tahun dengan upaya pembinaan dengan memberikan berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar karena dapat memperjelas makna pesan agar lebih baik dan lebih tepat menyampaikan tujuan pengajaran. Dengan menerapkan teori belajar, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran guru dapat bergeser ke arah yang positif (Firmadani, 2020). Ada beberapa kontribusi yang dapat diberikan oleh media pembelajaran: penyampaian pesan pembelajaran yang lebih terstandarisasi, peningkatan minat belajar, pengurangan waktu pelaksanaan pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran, dan peningkatan sifat interaktif pembelajaran. Apa saja yang dapat dijadikan alat permainan dan memiliki nilai pendidikan serta dapat membantu anak mengembangkan segala aspek kemampuannya dianggap Alat Permainan Edukatif (APE). Game edukatif bisa sangat menyenangkan dan membantu mempelajari bahasa, berpikir jernih, dan bergaul dengan lingkungan sekitar. Kegiatan ini dilakukan untuk menikmati atau merasa puas dengan metode atau alat edukasi yang digunakan khususnya untuk anak usia 0 sampai 6 tahun (Hasanah, 2019). Media Apron hitung merupakan alat yang membantu anak dalam memahami materi berupa celemek yang dikenakan oleh anak dengan buah-buahan tergantung padanya. Anak-anak akan benar-benar memahami konsep angka dan simbol angka dengan alat ini (Christine & Situmeang, 2018). Setelah itu, mereka akan menghitung benda-benda tersebut, dan guru menyuruh anak untuk menyebutkan angka dan mencari lambang angka. Berdasarkan prinsip dasar yang diperoleh melalui penelitian, penggunaan media dalam proses pembelajaran bermanfaat bagi anak untuk memudahkan mereka memahami konsep materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini dilakukan agar guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kemampuan berhitung anak usia dini TK B di RA Muslimat NU 101 Pambatik I Patihan Wetan Ponorogo yaitu sebagian besar anak-anak belum mampu menyebutkan angka secara urut dan perlu pendampingan dari gurunya, karena walaupun beberapa anak mampu menulis, mengucap dan berhitung urut secara lisan dengan baik, namun saat menulis angka dalam penambahan masih terdapat kesalahan seperti terbaliknya angka. Hal tersebut disebabkan penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya kurang menarik minat dan motivasi anak didik dalam belajar. Azhar Arsyad sebaliknya mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya dapat memudahkan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ia juga mengatakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membuat anak lebih tertarik pada hal-hal baru dan menimbulkan keinginan baru

(Rahmah & Desnawati, 2019). Sementara itu, Piaget mengklaim bahwa mulai dari taman kanak-kanak, saat anak masih dalam tahap perkembangan berhitung, sangat penting untuk mengenalkannya dengan media konkrit karena anak akan lebih mudah memahaminya.

Kegiatan belajar sambil bermain membuat anak-anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan membilang angka dengan menggunakan media alat permainan edukatif apron hitung angka tersebut, karena berbagai macam bentuk buah-buahan yang berwarna-warni serta angka yang berwarna-warni juga dapat meningkatkan minat berhitung anak. Yew menjelaskan dalam Susanto bahwa ada beberapa prinsip panduan untuk mengajar anak berhitung, seperti membuat pelajaran menjadi menyenangkan, mengajak anak untuk terlibat langsung, dan menumbuhkan keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan diri dengan berhitung. Anak mampu memasang angka 1 sampai 20 secara bergantian dengan menggunakan media alat permainan edukasi celemek berhitung. Hal ini berdampak positif karena anak yang belum mengenal angka diharapkan mengenalnya dengan baik (Due & Ita, 2019). Selain itu, kemampuan TK B RA Muslimat NU 101 Pambatik I Patihan Wetan Ponorogo pada anak usia dini dalam mengikuti kegiatan berhitung memerlukan media yang menarik dan konkrit, seperti media menghitung celemek. Dalam hal ini media alat permainan edukatif celemek berhitung digunakan sebagai alat bantu mengajar. Pendapat Sriningsih bahwa kegiatan berhitung anak usia dini disebut juga dengan kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau berhitung secara membabi buta didukung oleh hasil penelitian tersebut di atas (Nirawati & Yetti, 2019). Dalam hal ini menghitung berarti melafalkan urutan bilangan secara lisan tanpa mengaitkannya dengan keberadaan benda yang berwujud.

Proses berhitung anak usia dini TK B dengan media alat permainan edukatif apron hitung angka di RA Muslimat NU 101 Pambatik I Patihan Wetan Ponorogo yaitu pembelajaran yang dilakukan di RA tersebut menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai karakteristik anak dengan konteks bermain. Kegiatan pembelajaran dilakukan di ruang maupun di halaman sekitar sekolah. Model menggunakan pembelajaran klasikal saat kegiatan awal. Kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media alat permainan edukatif apron hitung. Proses pembelajaran yang dirancang oleh guru tersebut dengan mempertimbangkan kemampuan berhitung yang dimiliki anak dan menyiapkan lingkungan belajar yang sesuai untuk dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak didiknya. Sumber belajar dan media belajar terdapat di kelas masing-masing. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tahapan kegiatan awal atau pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup.

Adanya perbedaan perkembangan anak antar anak, siswa yang belum berkembang atau mulai berkembang dalam kegiatan pembelajaran disebabkan oleh kondisi siswa yang belum tumbuh atau termotivasi. Pendidik diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa baik secara eksklusif maupun secara berjamaah untuk kemajuan pembelajaran, dengan tujuan agar hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan harapan pihak sekolah dan wali.

Depdiknas dalam Siti Aisyah menyatakan bahwa berhitung diajarkan secara bertahap dimulai dengan menghitung benda atau mengalami peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan alam sekitar, seperti berikut (Maryam, 2019), (Napitu & Nasriah, 2019);

- a) Berhitung diajarkan secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitannya, seperti dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari yang lebih kompleks ke yang lebih sederhana.
- b) Menghitung akan berhasil jika anak didorong untuk memecahkan masalahnya sendiri dan diberi kesempatan untuk berpartisipasi.
- c) Menghitung membutuhkan lingkungan yang menyenangkan dan memberi anak rasa aman dan mandiri. Akibatnya, diperlukan alat peraga dan media yang sesuai dengan tugas, menarik, beragam, mudah digunakan, dan aman.
- d) Saat menjelaskan konsep berhitung, bahasa yang digunakan harus lugas dan, jika memungkinkan, contoh harus berasal dari lingkungan sekitar anak.

Anak-anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok dalam permainan matematika untuk anak-anak berdasarkan tingkat penguasaan mereka terhadap tahap konsep, masa transisi, dan simbol. Perlu dilakukan evaluasi hasil perkembangan anak dari awal hingga akhir kegiatan. Tujuan matematika adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana mengatur pemikiran mereka sedemikian rupa sehingga mereka dapat melakukannya sendiri.

Sependapat dengan Sriningsih, latihan matematika untuk anak usia dini terlalu disinggung sebagai latihan menyebutkan susunan angka atau mengecek tanpa tujuan. Anak memperhatikan susunan angka tanpa menghubungkannya dengan benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka sudah bisa mengatakan susunan angka sampai dengan sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun sudah bisa dikatakan angka sampai seratus (Nirawati & Yetti, 2019). Yew dalam Ahmad Susanto, menemukan beberapa standar dalam mendidik berhitung pada anak, berhitung membuat pelajaran menjadi menyenangkan, mempersilakan anak untuk diikutsertakan secara lugas, membangun rasa ingin dan kepastian dalam mengubah berhitung, mengenai kesalahan anak dan tidak menindaknya, berpusat pada apa yang dicapai anak. Pelajaran yang

menyenangkan dengan melakukan latihan yang menggabungkan latihan penghitungan dengan gaya hidup.

Tabel 4.10 Data Observasi Hasil Berhitung dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Apron Hitung Anak Usia Dini TK B di RA Muslimat NU 101 Pembatik I Ponorogo

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu melakukan kegiatan yaitu membilang angka dengan urutan benar tanpa bantuan guru		1	3	6
2.	Anak mampu melakukan kegiatan yaitu membilang angka dengan urutan benar dengan bantuan guru		1	2	7
3.	Anak mampu melakukan kegiatan yaitu membilang angka dengan urutan terbalik		1	8	1

Pada tabel 4.10 di atas menunjukkan indikator pengamatan perkembangan kemampuan membilang angka anak dengan kegiatan menyebutkan angka-angka dengan menggunakan alat permainan edukatif apron hitung tidak ada yang BB (belum berkembang), tetapi sudah pada tahapan minimal minat anak muncul untuk melakukan kegiatan bahkan ada yang sudah BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil berhitung dengan menggunakan alat permainan edukatif apron hitung anak usia dini TK B di RA Muslimat NU 101 Pembatik I Patihan Wetan Ponorogo yaitu media apron hitung dibuat untuk mengenalkan bilangan dan konsep berhitung untuk anak usia 5-6 tahun. Media apron hitung sangat bermanfaat untuk memahami konsep berhitung 1-20, mengenal pola angka 1-20, mempermudah pemahaman operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan serta mempermudah menghubungkan antara lambang bilangan dengan benda-benda. Media apron hitung dapat juga mengembangkan kemampuan berhitung karena yang awalnya dari 9 anak terdapat 7 anak yang mampu berhitung memenuhi kriteria dan terdapat 2 anak yang belum mampu memenuhi kriteria, dalam membilang angka 1-20 (membilang, mengurangi dan menambah) sehingga nilai yang digunakan yaitu BB (belum berkembang), namun setelah menggunakan alat permainan edukatif apron hitung anak usia dini TK B di RA Muslimat NU

101 Pembatik I Patihan Wetan Ponorogo menjadi BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik).

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif lapangan dimana peneliti melakukan penelitian dengan objek anak usia dini dengan jumlah 10 orang dengan cara melakukan kegiatan berhitung menggunakan alat permainan edukatif apron hitung agar anak mampu berhitung dengan baik dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Peneliti awalnya melakukan observasi tentang kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan kondisi awal, peneliti menemukan beberapa anak belum mampu berhitung dan menulis angka dengan baik, kebanyakan malah masih menggunakan media buku atau secara lisan menggunakan jari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru harus lebih kreatif menggunakan media dalam semua kegiatan pembelajarannya karena media memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan berhitung anak. Tidak selalu harus mengeluarkan banyak uang untuk menggunakan media; dapat juga memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai untuk kemudian didaur ulang kembali untuk digunakan sebagai media. Upaya guru untuk meyakinkan siswa bahwa mereka memiliki keterampilan yang diperlukan untuk tugas belajar mereka disebut mengajar. mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan mereka sehingga mereka dapat menyelesaikan dan mengelola prasyarat belajar mereka.

Kemampuan berhitung anak usia dini TK B di RA Muslimat NU 101 Pembatik I Patihan Wetan Ponorogo yaitu sebagian besar anak-anak belum mampu menyebutkan angka secara urut dan perlu pendampingan dari gurunya, karena walaupun beberapa anak mampu menulis, mengucap dan berhitung urut secara lisan dengan baik, namun saat menulis angka dalam penambahan masih terdapat kesalahan seperti terbaliknya angka. Hal tersebut disebabkan penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya kurang menarik minat dan motivasi anak didik dalam belajar.

Proses berhitung anak usia dini TK B dengan media alat permainan edukatif apron hitung di RA Muslimat NU 101 Pembatik I Patihan Wetan Ponorogo yaitu salah satunya anak mengurutkan angka 1 sampai dengan 20, tetapi kenyataannya di RA Muslimat NU 101 Pembatik I Patihan Wetan Ponorogo tersebut masih terdapat anak yang belum mampu mengurutkan angka 1 sampai dengan 20. Anak usia 5-6 tahun seyogyanya sudah mampu

menyebutkan dan mengurutkan angka 1 sampai 20, hal tersebut sesuai dengan pendapat Coupley, menyatakan bahwa anak usia TK sudah dapat menghitung sampai sepuluh, dua belas, atau lebih.

Proses berhitung anak usia dini TK B dengan media alat permainan edukatif apron hitung angka di RA Muslimat NU 101 Pambatik I Patihan Wetan Ponorogo yaitu pembelajaran yang dilakukan di RA tersebut menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai karakteristik anak dengan konteks bermain. Kegiatan pembelajaran dilakukan di ruang maupun di halaman sekitar sekolah. Model menggunakan pembelajaran klasikal saat kegiatan awal. Kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media alat permainan edukatif apron hitung. Proses pembelajaran yang dirancang oleh guru tersebut dengan mempertimbangkan kemampuan berhitung yang dimiliki anak dan menyiapkan lingkungan belajar yang sesuai untuk dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak didiknya. Sumber belajar dan media belajar terdapat di kelas masing-masing. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup.

Siswa yang belum atau sedang memulai latihan pembelajaran disebabkan oleh kondisi siswa tersebut yang belum berkembang atau belum terdorong, karena perbedaan perkembangan anak antara satu anak dengan anak lainnya. Pendidik dituntut untuk mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa baik secara sendiri-sendiri maupun berkelompok untuk mencapai kemenangan belajar, sehingga kemenangan belajar siswa akan meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sekolah dan wali murid.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat diambil simpulan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini TK B di RA Muslimat NU 101 Pambatik I Patihan Wetan Ponorogo yaitu sebagian besar anak-anak belum mampu menyebutkan angka secara urut dan perlu pendampingan dari gurunya dan masih terdapat kesalahan seperti terbaliknya angka. Proses berhitung anak usia dini TK B dengan media alat permainan edukatif apron hitung di RA tersebut dilaksanakan dengan tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pembelajaran dilakukan di ruang maupun di halaman sekitar sekolah dan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan belajar sambil bermain. Hasil berhitung dengan menggunakan alat permainan edukatif apron hitung TK B di RA ini yaitu media apron hitung tersebut dapat mengembangkan kemampuan membilang angka 1-20 (membilang, mengurangi dan menambah) bagi peserta didik, karena yang awalnya beberapa anak yang belum berkembang (BB), menjadi berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

REFERENSI

- Christine, M., & Situmeang, I. V. O. (2018). Representasi Egoisme Poster Anti Perburuan Ilegal Organisasi World Wildlife Foundation. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 11(2).
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 338–350.
- Due, G., & Ita, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14–31.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gunardi, A., Wijaya, S., & Isnada, I. (2022). Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Kelas 1 Sdn Cilaku Kecamatan Curug Serang–Banten. *Pelita Calistung*, 3(02), 70–78.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20–40.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan karakter: Alat peraga edukatif media interaktif*. Deepublish.
- Khaironi, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 261–266.
- Khoirunnisa, I., Sianturi, R., & Lidinillah, D. A. M. (2022). Analisis Analisis Media Magnetic Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1748–1753.
- Maharani, N., & Harjani, H. J. (2022). Permainan “Hunting The Treasure” dalam Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Qur’an Kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor. *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(1), 39–47.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa’: Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maryam, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur. *Nusantara*, 1(1), 87–102.

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology" Humanlight"*, 2(1), 31–47.

Napitu, H. T., & Nasriah, N. (2019). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Berhitung Di TK ASSISI Medan. *Jurnal Tematik*, 9(2), 98–108.

Nirawati, T., & Yetti, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar Di Taman Kanak–Kanak. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 51–58.

Rahmah, R., & Desnawati, V. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam merancang media pembelajaran guru-guru PAUD di Siak Hulu Kampar. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 10(2), 2269–2275.

Siswanto, I. (2021). *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. PBMR ANDI.

Subakti, H., Soesana, A., Suesilowati, S., Saputro, A. N. C., Sari, M., Ariza, H., ... Sipayung, R. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Kita Menulis.