



PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *UP DOWN MONKEY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DI PAUD INSAN KAMIL LOMBOK TENGAH

Erlin Yugistina¹, Muhammad Tahir², Baik Nilawati Astini³
Universitas Mataram

*e-mail: erlinyugistina27@gmail.com¹, mtahir_fkip@unram.ac.id², nilawati@unram.ac.id³

Riwayat Artikel

Diterima: 23 Oktober 2024

Direvisi: 05 November 2024

Publikasi: 15 Februari 2025

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di PAUD Insan Kamil, Desa Ubung, untuk mengatasi rendahnya kemampuan berhitung anak kelompok B. Hasil awal menunjukkan bahwa 50% dari 16 siswa berada dalam kategori mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Penyebab rendahnya kemampuan ini adalah metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik, tanpa adanya media edukatif yang bervariasi. Penelitian bertujuan untuk menerapkan alat permainan edukatif *Up Down Monkey* dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung siswa, dari 50% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I, dan 87,5% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media *Up Down Monkey* dalam pembelajaran, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Kata Kunci:

Up Down Monkey, kemampuan berhitung anak

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya antara 2 hingga 7 tahun, memasuki fase pra-operasional yang ditandai oleh pemikiran simbolik dan intuitif. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan bahasa dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, meskipun penalaran yang digunakan masih primitif. Aspek kognitif ini mencakup logika-matematika dan sains, di mana kemampuan berhitung menjadi bagian penting. Berhitung meliputi keterampilan mengurutkan, mengelompokkan, dan berpikir logis (Berk, 1998, Lestari, 2018).

Jean Piaget menekankan pentingnya kemampuan anak untuk memahami dunia dan melakukan operasi logis berdasarkan kenyataan. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat diperlukan untuk memaksimalkan perkembangan kognitif selama fase "*golden age*". Meskipun perkembangan kognitif bervariasi di antara anak-anak, indikator kemajuan mencakup kemampuan eksploratif, pemecahan masalah sederhana, dan pengenalan konsep sebab-akibat (Widodo, 2018, Sari, 2018).

Kemampuan kognitif anak berusia 5-6 tahun mencakup pengenalan lambang bilangan dan kemampuan berpikir logis. Pendidikan anak usia dini (AUD) bertujuan memberikan rangsangan yang mendukung pertumbuhan fisik dan mental, dengan fokus pada kemampuan berhitung sebagai fondasi untuk pembelajaran matematika yang lebih kompleks di masa depan (Nurbaizura, 2022, Novitasari, 2018, Ibda, 2015, Awantari, 2018; Sulaiman, 2019, Susanto, 2018, Maesaroh, dkk, 2019).

Namun, di PAUD Insan Kamil Desa Ubung, hasil observasi menunjukkan bahwa banyak anak masih kesulitan dalam berhitung. Metode pengajaran yang monoton dan kurangnya media



pembelajaran menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan berhitung. Peneliti berencana menerapkan media *Up Down Monkey* dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Identifikasi masalah mencakup rendahnya hasil belajar, kesulitan dalam memahami berhitung, dan kebosanan terhadap metode pembelajaran yang digunakan.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini sangat penting untuk kesiapan mereka dalam tahap pendidikan selanjutnya, dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Adapun tujuan yang dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan alat permainan edukatif *Up Down Monkey* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia kelompok B.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di pendidikan anak usia dini (PAUD) Insan Kamil Desa Ubung yang dimulai semester I bulan Juli 2024 pada peserta didik kelompok B. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media *Up Down Monkey*. Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah 1 orang tenaga pendidik/guru dan 16 anak didik di PAUD Insan Kamil Desa Ubung tahun pelajaran 2023/2024. Sedangkan obyek penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B melalui media *Up Down Monkey*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah belajar dan pemecahan masalah dengan indikator menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. Berpikir logis dengan indikator mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Dan indikator terakhir adalah berpikir simbolik dengan indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, serta mencocok bilangan dengan lambang bilangan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase. Sedangkan yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila seluruh tahapan penerapan terlaksana dengan maksimal, dan mencapai indikator yang ditetapkan. Indikator ini disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat dan penelitian akan selesai apabila kemampuan berhitung anak meningkat mencapai kriteria sangat baik dengan penilaian 76%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2024. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi ke lapangan untuk melihat kemampuan belajar siswa dalam berhitung (penjumlahan dan pengurangan 1 - 10). Berdasarkan hasil pra-siklus diketahui bahwa kemampuan berhitung anak pada kelompok B dalam persentase secara klasikal yaitu 50% atau masih dikategori rendah. Pada pra-siklus terdapat 8 orang anak yang tergolong ke dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 8 orang anak tergolong dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada kategori berkembang sangat baik (BSB) masih belum ada anak yang mencapai ke dalam kategori tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukannya stimulasi atau tindakan pembelajaran. Hasil observasi peneliti



dapat menyimpulkan bahwa pada proses pembelajaran Pra siklus di mana peneliti menemukan beberapa masalah antara lain: (1) belum adanya media dalam suatu permainan yang mendukung siswa belajar berhitung. (2) pembelajaran berhitung masih menggunakan jari tangan (LKA). (3) siswa kurang mandiri dalam mengerjakan sesuatu.

Tabel 1. Rekapitulasi kemampuan berhitung melalui permainan *Up Down Monkey*

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
BB	0%	0%	0%
MB	50.00%	25.00%	12,50%
BSH	50.00%	75.00%	56,20%
BSB	0%	0%	31,25%
Peningkatan secara klasikal	50.00%	75.00%	87,50%

Berdasarkan observasi pada siklus 1 kemampuan berhitung anak melalui penerapan permainan *Up Down Monkey* mengalami peningkatan, dapat dilihat dari terdapat 4 anak yang termasuk ke dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 12 orang anak yang termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Adapun persentase secara klasikal pada siklus 1 mencapai 75% dari jumlah anak secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari hasil persentase secara klasikal pada tahap pra-siklus, namun belum mencapai persentase sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 76% sehingga di perlukan perbaikan pada siklus II.

Hasil observasi pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode pembelajaran menggunakan permainan *Up Down Monkey* menunjukkan tidak ada anak yang tergolong ke dalam kategori belum berkembang (BB), 2 orang anak termasuk ke dalam kategori mulai berkembang (MB), 9 orang anak termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai Harapan (BSH) dan 5 orang anak termasuk ke dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Adapun ketuntasan secara klasikal pada siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui metode pembelajaran menggunakan permainan *Up Down Monkey* mengalami peningkatan sangat baik pada siklus II.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II siswa kelas B memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Namun, Pada siklus II siswa B mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari kegiatan pra-siklus nilai siswa paling rendah 8 dan nilai siswa paling tinggi 11. Kemudian, tindakan siklus I nilai siswa paling rendah 9 dan nilai siswa paling tinggi 16. Selanjutnya, tindakan siklus II nilai siswa paling rendah 11 dan nilai siswa paling tinggi 20. Berdasarkan data yang diperoleh pada kegiatan anak dalam kemampuan berhitung terjadi peningkatan yang baik sehingga mencapai nilai akhir pada siklus II dengan kriteria pencapaian siswa dapat dikatakan BSH sebanyak 9 orang dan 5 orang siswa yang sudah dikatakan BSB.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan pada peserta didik anak usia dini bertujuan untuk berpikir logis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkret, dapat berkreaitivitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung



(Yuliani, 2013). Sejalan dengan pendapat di atas ada juga yang menjelaskan cara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adalah untuk memastikan angka- angka yang dilihat oleh anak dapat diamati melalui benda atau bentuk sebagai aktivitas anak, seperti mencocokkan/memasukkan benda sesuai lambang bilangan (Anindita, 2016, Yuliani, 2013, Febiola, 2020, Suarsih dan Istiarini, 2018, Oktriyani, 2017, Kristanto, 2016, Shoffa, dkk, 2023, Hasan, dkk: 2021).

Terkaitan dengan manfaat kemampuan berhitung lebih detail lagi dijelaskan tentang manfaat media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) meningkatkan produktivitas pembelajaran, (2) memberikan pembelajaran yang bersifat individual, (3) memberikan dasar yang lebih ilmiah dalam pembelajaran, (4) memungkinkan pembelajaran dilaksanakan dengan seketika, (5) memungkinkan menyajikan pembelajaran yang lebih luas. Para ahli juga menjelaskan Zaman, dkk (dalam Guslin dan dan Kurnia, 2018) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut: (1) memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kongkret dan langsung, (2) upaya memperluas wawasan anak berdasarkan media pembelajaran yang digunakan (Guslindan dan Kurnia, 2018, Amaris, dkk, 2018, Nurfiiana, 2021, Fara, dkk, 2020).

Berdasarkan teori dan pembahasan tentang penelitian melalui permainan *Up Down Monkey* pada kegiatan berhitung di kelompok B PAUD Insan Kamil Desa Ubung mengalami peningkatan terlihat dalam hasil belajar dan aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa pada pra-siklus dengan persentase 50 %. Kemudian, siswa kelompok B pada tindakan siklus I meningkat dengan persentase 75%. Selanjutnya, siswa di kelompok B mengalami peningkatan pada tindakan siklus II dengan persentase 87,5%, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhitung melalui penerapan permainan *Up Down Monkey* sudah meningkat di kelompok B PAUD Insan Kamil desa Ubung.

Kriteria dapat disimpulkan bahwa kriteria di atas adalah kriteria yang harus dicapai oleh siswa. Penelitian yang diperoleh oleh peneliti pertama yang berjudul Penerapan alat permainan edukatif *Up Down Monkey* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B menunjukkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase 75%. Selanjutnya, mengalami peningkatan terhadap aktivitas siswa pada siklus II dengan persentase 87,5 %.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan pada siswa kelompok B pada pra-siklus dengan persentase 50% kemudian pada tindakan siklus I meningkat dengan persentase 75%. Selanjutnya, mengalami peningkatan pada tindakan siklus II dengan persentase 87,5%. Adanya peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu melakukan siklus selanjutnya. Dengan demikian penerapan alat permainan edukatif *Up Down Monkey* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B PAUD Insan Kamil Batu karang Desa Ubung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah.



DAFTAR PUSTAKA

- Amaris, Della Ulfa. Dkk. 2018. Pengaruh Media Messy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini*. 4(2): 8-17.
- Anindita Prabaningrum, Nickyta, *100 Ide Untuk Guru PAUD Membimbing Anak Siap Sekolah*, (Jakarta: Erlangga, 2016), 124.
- Awantari, Q., Astini, B. N., Habibi, M., & Nurhasanah, N. (2023). Pengaruh Senam Otak Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Kelompok B di TK Tunas Bangsa Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2050-2057.
- Berk, L. E. (1998). *Development through the lifespan*.
- Fara, Fiska. dkk. 2020. Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan bekas Pada kemampuan berhitung Permulaan anak. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1): 72-81.
- Febiola, Ayu Komang. 2020. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. 3(2): 238- 248.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing. Surabaya.
- Hasan, Muhamad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group. Iskandar, Dadang. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. (2015).
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Lestari, Puji. 2018. Pengaruh Media Lotto Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Anak Usia Dini 4-5 tahun. Program Studi Guru Paud. Universitas Muhamadiyah. Magelang.
- Maesaroh, M., Sumardi, S., & Nur, L. (2020). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 61-75.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.
- Nurbaizura, S., Karta, I. W., & Suarta, I. N. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus Di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak Tahun 2020-2021). *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(2), 56-60.
- Nurfiana, B. L., Nurhasanah, N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2021). PENGEMBANGAN KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN BARU MATARAM. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(1), 1-6.
- Oktriani, Nova. 2017. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkar Angka di Taman Kanak-kanak QATRINNA Kecamatan Koto Tengah Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1): 83-96.



- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan media permainan mipon's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831.
- Sari, Renta. 2018. Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini.
- Shoffa, Shoffan,dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: CV. Afas Pustaka.
- Siti Nurbaizura, I Wayan Karta, I Nyoman Suarta, Nurhasanah, PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF, BAHASA DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN (Studi Kasus Di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak Tahun 2020-2021) , *Jurnal Mutiara Pendidikan*: Vol. 2 No. 2 (2022): Agustus.
- Suarih. Istiarini, Ratna. 2018. Upaya meningkatkan kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(2): 51-65.
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan strandar nasional pendidikan anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52-65.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Widodo, S. A., Turmudi, T., Dahlan, J. A., Istiqomah, I., & Saputro, H. (2018, July). Mathematical comic media for problem solving skills. In *Joint Workshop KO2PI and The 1st International Conference on Advance & Scientific Innovation* (pp. 101-108).
- Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Tangerang: Universtas Terbuka, 2013), 2.17.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Tangerang: Universtas Terbuka, 2013), 9.4