

## PENERAPAN STRATEGI BERMAIN STICK ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK

Ahmad Anwar

Institut Agama Islam Al Muhammad Cepu

Email: [ahmadanwar@iaiamc.ac.id](mailto:ahmadanwar@iaiamc.ac.id)

### Keywords

*Stick angka, berhitung, TK.*

### Abstract

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi bermain stick angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK. Kemampuan berhitung ini merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, dan strategi bermain angka bilangan diharapkan dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan berhitung anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain eksperimen, kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah penerapan strategi bermain angka Bilangan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, hitung cepat, tes, dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak secara signifikan setelah diterapkan strategi bermain angka bilangan. Selain itu, anak juga menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi bermain stick angka angka bilangan efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak sejak dini, dan memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk menerapkan metode ini dalam pembelajaran matematika di sekolah.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Dalam UU no. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan Nasional dinyatakan bahwa PAUD ialah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

<sup>1</sup>MartinisYamin,PanduanPAUDPendidikanAnakUsiaDini,(Ciputat,Referensi,2016),hlm.1

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Bagian Ketujuh Pasal 29 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) PAUD diselenggarakan lewat jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain; (5) PAUD pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; (6) Ketentuan mengenai PAUD sebagaimana di maksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.<sup>2</sup>

Anak-anak usia dini (06 tahun) diwajibkan untuk mengecap pendidikan anak usia dini, dan orang tua diwajibkan memasukan putra-putri ke sekolah sekolah tersebut, dan semua fasilitas sekolah disediakan oleh pemerintah, dan masyarakat juga diminta untuk berperan mendirikan kelompok-kelompok belajar, dan tidak ada anak-anak usia dini yang tidak bersekolah. Kalau kita renungkan manfaat digalakkannya PAUD sangat banyak, dan ini sudah dirasakan oleh Singapura. Dalam hitungan tiga puluh tahunan, banyak kemajuan dan perkembangan pemerintah Singapura, dan ini berkat didikan dan penggalakan kelompok belajar usia dini. Mereka telah dewasa dan tumbuh menjadi manusia bermutu, dan semangat berinovasi, inisiatif dan kreatif telah tumbuh di masing-masing pribadi, memiliki daya saing dan mampu menghadapi dunia global.<sup>3</sup>

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan berhitung. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.<sup>4</sup>

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain jadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk

---

<sup>2</sup>Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 37

<sup>3</sup> Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, hlm. 39

<sup>4</sup> Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, hlm. 40

melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi sosial, nilai dan sikap hidup.<sup>5</sup>

Memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program ini lah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan.

Pembelajaran di TK haruslah menarik, salah satu contohnya adalah dengan bermain, karena bermain identik dengan anak-anak. Pembelajaran dengan bermain tidak hanya membuat anak senang tetapi secara tidak disadari ada pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan media juga sangat penting dalam pembelajaran anak di PAUD. Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah menarik sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang di duga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan stick angka dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan berbagai uraian diatas maka kami akan meneliti rumusan masalah berikut bagaimana strategi bermain Stick angka pada anak di TK, bagaimana kemampuan berhitung permulaan anak di TK, bagaimana penerapan strategi bermain stick angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif dianggap sebagai metode yang bersifat artistik karena proses penelitiannya tidak terlalu terstruktur dan termasuk dalam metode interpretatif karena data yang dihasilkan cenderung terkait dengan interpretasi data yang diperoleh di lapangan. (Kurniawan Rangkuti Rizki, Sariman Sariman, Haryono Eko Suprihatiningsih, 2024)

Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menganalisis objek dalam situasi tertentu

---

<sup>5</sup>KamimZarkasihPutro,*MengembangkanKreativitasAnakMelaluiBermain*, (JurnalAplikasiIlmu-ilmuAgama, Volume16, Nomor1, 2016), hlm.1.

berdasarkan semua data yang diperoleh selama kegiatan lapangan (Hardani et al., 2020). Teknik observasi dan wawancara digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan Miles & Huberman. Proses analisis data ini melibatkan langkah-langkah seperti mengkondensasikan data awal, menyajikan data yang telah dikumpulkan (data display), dan akhirnya menarik kesimpulan dari data tersebut, sesuai dengan metode yang dijelaskan oleh Harahap (2020). Proses analisis data dimulai dengan mengumpulkan data melalui informan yang terlibat dalam penelitian. Data yang terkumpul kemudian diubah menjadi bentuk yang lebih ringkas dengan menghilangkan elemen-elemen yang kurang relevan dalam konteks penelitian (Haryono et al., 2023). Proses reduksi data ini seringkali melibatkan diskusi antara peneliti dan kolega sejawat. Selanjutnya, data yang dianggap penting akan disajikan (data display), dan dari sini, kesimpulan akan ditarik. Tahap terakhir adalah melakukan penarikan kesimpulan, di mana peneliti menginterpretasikan hasil wawancara dengan fokus pada tujuan penelitian (Sariman et al., 2024).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Strategi Bermain Stick Angka**

##### **Pengertian Strategi**

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu<sup>6</sup>.

Strategi ahli strategi dan peperangan, pengertian strategi adalah penggunaan pertempuran untuk memenangkan peperangan "*the use of engagements for the object of war*". kemudian dia menambahkan bahwa politik atau policy merupakan hal yang terjadi setelah terjadinya perang (*War is a mere continuation of politics by other means / Der Krieg ist eine bloßfortsetzung der politik mit anderen Mitteln*)<sup>7</sup>.

Pengertian strategi adalah metode atau rencana yang dipilih untuk membawa masa depan yang diinginkan, seperti pencapaian tujuan atau solusi untuk masalah; pengertian strategi adalah seni dan ilmu perencanaan dan memanfaatkan sumber daya untuk

---

<sup>6</sup>Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.126

<sup>7</sup>Suyadi, Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, (bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2017) hlm.1

penggunaan yang paling efisien dan efektif. istilah strategi berasal dari kata Yunani untuk ahli militer atau memimpin pasukan<sup>8</sup>.

Seorang ahli bisnis dan manajemen, bahwa pengertian strategi terbagi atas 5 definisi yaitu strategi sebagai rencana, strategi sebagai pola, strategi sebagai posisi (position), strategi sebagai taktik (ploy) dan terakhir strategi sebagai perpesktif.

- a) Pengertian strategi sebagai rencana adalah sebuah program atau langkah terencana (adirectedcourseofaction) untuk mencapai serangkaian tujuan atau cita-cita yang telah ditentukan; sama halnya dengan konsep strategi perencanaan.
- b) Pengertian strategi sebagai pola (pattern) adalah sebuah pola perilaku masalah yang konsisten, dengan menggunakan strategi yang merupakan kesadaran dari pada menggunakan yang terencana ataupun diniatkan. hal yang merupakan pola berbeda dengan berniat maka strategi sebagai pola lebih mengacu pada sesuatu yang muncul begitu saja (emergent).
- c) Definisi strategi sebagai posisi adalah menentukan merek, produk atau perusahaan dalam pasar, berdasarkan kerangka konseptual parakonsumen ataupun para penentu kebijakan; sebuah strategi utamanya ditentukan oleh factor-faktor eksternal.
- d) Pengertian strategi sebagai taktik, merupakan sebuah manuverperspesifik untuk mengelabui atau mengecoh lawan (competitor).
- e) Pengertian strategi sebagai perspektif adalah mengeksekusi strategi berdasarkan teori yang ada ataupun menggunakan insting alami dari iskepalaatau cara berpikir ataupun ideologis.

Sebagaimana anak yang menjadi dambaan setiap keluarga adalah rizki sekaligus ujian dari Allah Ta'ala kepada hamba-hamba-Nya bahwa anak adalah salah satu kesenangan dan perhiasan dunia:

---

<sup>8</sup> Suyadi, Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, hlm.47

عَنْ عَلِيٍّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: أَدَّبُوا أَوْلَادَكُمْ عَلَى ثَلَاثِ خِصَالٍ: حُبِّ نَبِيِّكُمْ (وَحُبِّ أَهْلِ بَيْتِهِ وَقِرْآنِ فَإِنَّ حَمَلَةَ الْقُرْآنِ فِي ظِلِّ اللَّهِ يَوْمَ لَا ظِلَّ ظِلُّهُ مَعَ أَنْبِيَائِهِ وَأَصْنَفِيَا بِهِ (رَوَاهُ الدَّيْلَمِي)

Dari Ali R.A ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: “Didiklah anak-anak kalian dengan tiga macam perkara yaitu mencintai Nabi kalian dan keluarganya serta membaca Al-Qur’an, karena sesungguhnya orang yang menjunjung tinggi Al-Qur’an akan berada di bawah lindungan Allah, diwaktu tidak ada lindungan selain lindungan-Nya bersama paraNabi dan kekasihnya” (H. R Ad-Dailami)<sup>9</sup>

Al-Qur'an juga menyebutkan bahwa anak adalah cobaan bagi orang tua.

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ ۚ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ۝٢٨

"Dan ketahuilah, bahwa hartamu adalah anak-anak itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya disisi allah-lah ada pahala besar (Al-Anfal/8:28)<sup>10</sup>

### **Permainan Stick Angka**

Stick angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain juga berhitung. Cara melakukan permainan ini cukup mudah, hanya menggunakan dan mempersiapkan beberapa Stick es krim bekas atau pun baru, simbol simbol angka atau lambang sudah dibuat dari kardus.<sup>11</sup>

Stick diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, dan 9. Stick angka dalam pengertian ini dapat diartikan sejumlah stick yang bertuliskan simbol - simbol angka pada setiap sticknya. Stick angka merupakan media untuk menggantikan “balok angka” yang di ciptakan oleh Montessori pada tahun1909. Yang pada waktu itu digunakan sebagai pembelajaran sensoris anak.

Latihan sensoris sangat penting dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Untuk menunjang kreativitas guru dalam pembuatan media yang edukatif serta tidak memerlukan biaya yang mahal, maka peneliti mengganti bahan balok dengan bahan stick ice cream yang mudah di cari dan digunakan. Oleh sebab itu, peneliti menyebut media edukatif ini sebagai “stick angka”

<sup>9</sup> Kitabmi'atuhadisinsyarifatinhaditske1,hlm.1

<sup>10</sup> Kemenag RI.(QsAl-Anfal/8:28),hlm.162

<sup>11</sup>HimmatulFarihah,MengembangkanKemampuanBerhitungAnakUsiaDiniMelaluiKegiatanBermainStickAngka,(JurnalProsidingSeminar Nasional&TemuIlmiahJaringanPenelitiIAIDarussalamBlokagungBanyuwangiISBN:978-602-50015-0-5,tahun2016),hlm. 216

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain, yang harus diperhatikan orangtua, bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Tidak boleh ada anak untuk perkembangan aspek tertentu walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.<sup>12</sup>

Melalui bermain stick angka diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, sertalingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai aturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.<sup>13</sup>

Kegiatan bermain stick angka yang dilakukan harus berdasarkan inisiatif anak. Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Menurut dari beberapa ahli bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau di paksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.<sup>14</sup>

**Beberapa Ciri Bermain stick angka:**

- 1) Menyenangkan
- 2) Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain.
- 3) Bersifat spontan
- 4) Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan

---

<sup>12</sup>SukirmanDharmamulya*PermainanTradisional*, (Jakarta, KepelPress, 2016), hlm.8

<sup>13</sup> Martinis Yamin, *PanduanPAUD*, hlm. 65

<sup>14</sup>Ngalimun, *StrategidanModelPembelajaran*, (Banjarmasin: Aswaja, 2016), hlm.45

- 5) Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peransosial, perkembangan kognitif.<sup>15</sup>

**Bentuk Permainan stick angka:**

Jenis bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan adalah sebagai berikut:

- 6) Bermain aktif, seorang anak melakukan sendiri dalam sumber rasa senang yang diperoleh anak berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri.
- 7) Bermain pasif adalah anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktivitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain.

**Tujuan Bermain stick angka:**

- 8) Perkembangan fisik motorik
- 9) Perkembangan kognitif dan bahasa
- 10) Perkembangan sosial-emosional

**Tahap Perkembangan Bermain**

Pada umumnya para ahlinya membedakan atau mengategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

***Jean Piaget***

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

**Permainan Sensori Motorik ( $\pm \frac{3}{4}$  bulan –  $\frac{1}{2}$  tahun)**

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensorimotor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya, ini disebut *reproductive assimilation*.

**Permainan Simbolik ( $\pm 2 - 7$  tahun)**

---

<sup>15</sup>HimmatulFarihah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi ISBN: 978-602-50015-0-5, tahun 2016), hlm. 220



Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2 – 7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka ruang, kuantitas dan sebagainya. Sering kali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Bagi permainan Sosial yang Memiliki Aturan ( $\pm 8-11$  tahun)

Pada usia 8 – 11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

### **Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)**

Kegiatan bermain lainnya memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games* seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

### ***Hurlock***

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:<sup>16</sup>

### **Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)**

Benda kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu menggantinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

### **Tahapan Mainan (*Toy stage*)**

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

---

<sup>16</sup>Devi Ari Mariani, *Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini 2014*, hlm.12

### **Tahap Bermain (*Playstage*)**

Biasanya terjadi bersamaan mulai masuk disekolah dasar, pada masa ini jenis permainan semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

### **Tahap Melamun (*Daydreamstage*)**

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.<sup>17</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsim melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan, merupakan, interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

### **Strategi bermain stick angka pada anak TK**

Anak mampu menggerakkan jari dan tangan dengan cukup lancar saat memegang dan menyusun stick angka motorik halus anak menunjukkan perkembangan yang baik mereka mampu melakukan koordinasi tangan dan mata dengan cukup baik saat bermain menandakan perkembangan keterampilan motorik halus dan koordinasi optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.

Melalui permainan ini anak lebih mudah memahami bentuk dan urutan angka secara visual dan kinestetik anak tampak lebih percaya diri dan mampu mengingat angka setelah bermain menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam pembelajaran angka pada anak usia dini, karena melibatkan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang sesuai dengan cara belajar anak.

---

<sup>17</sup>GottmanJohn.PengembanganKecerdasan Emosional Anak,(Jakarta, PT. Gremadia2016)hlm.12

Anak mampu belajar berbagai dan bekerja sama saling membantu saat menyusun stick angka interaksi sosial anak meningkat mereka menunjukkan sikap saling menghormati dan bekerja sama selama bermain yang mendukung perkembangan sosial anak secara positif, memperkuat kemampuan mereka dalam berinteraksi, menghormati orang lain, dan bekerjasama, dalam kegiatan kelompok.

### **Kemampuan Berhitung Permulaan:**

#### **Pengertian Berhitung Permulaan**

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memani pulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.<sup>18</sup>

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan suatu tugas.<sup>19</sup>

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.<sup>20</sup>

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

#### **Teori Permainan Berhitung**

Berikut beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak sebagai berikut:

#### **Tingkat perkembangan mental anak**

Proses kegiatan belajar mengajarkan lebih mudah dipahami serta lebih diingati siswa, apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental, fisik dan sosial. Guru dapat

---

<sup>18</sup>Mudjito, AK. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2016), hlm. 20

<sup>19</sup>Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2016), hlm. 45

<sup>20</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, hlm. 49

menggunakan pilihan strategi atau metode mengajarnya, dengan syarat pemilihan strategi atau metode sesuai dengan *multiple intelegences*, *gaya belajar siswa*, dan modalitas belajar siswa.<sup>21</sup>

### **Masa peka berhitung pada anak**

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika. Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dan lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

### **Perkembangan awal menentukan perkembangan anak**

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis diawal perkembangannya dinamakan akan sangat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilakukan oleh Erikson menyimpulkan bahwa *"masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri, meskipun lambat tetapi pasti"*.<sup>22</sup>

Sejarah anak yang mempunyai kesulitan penyesuaian sejak tahun-tahun prasekolah hingga sekolah menengah atau universitas telah memperlihatkan bahwa banyak diantara mereka sangat buruk penyesuaian dirinya pada masa kecil hingga tidak pernah dalam suatu kelompok atau mempunyai banyak teman. Sebagai tambahan, banyak diantaranya menderita kesulitan berbicara, sekolah, serta nuretik dan keluarga mereka menganggapnya sebagai *"anak yang penuh masalah"*. Dari studi riwayat anak nakal,

---

<sup>21</sup>Alamsyah Said, dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 32

<sup>22</sup>Hurlock, E.B., *Perkembangan Anak Jilid 1* (edisi 6). (Penerbit Erlangga: Jakarta, 2016), hlm. 38

menyimpulkan bahwa remaja yang berpotensi menjadi nakal, dapat diidentifikasi sedini usia dua atau tiga tahun karena perilaku antisosialnya.<sup>23</sup>

Penerapan strategi bermain stick angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Sebagian besar anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep berhitung, seperti mengenali angka dan memahami hubungan antara angka dan jumlah. mereka terlihat antusias dan lebih percaya diri saat melakukan kegiatan berhitung menggunakan stick angka.

Tantangan yang ditemukan meliputi kesiapan anak dalam memegang stick secara tepat serta kemampuan anak mengidentifikasi angka dengan cepat. selain itu beberapa anak membutuhkan pendampingan lebih agar tetap fokus dan memahami instruksi yang diberikan. Secara keseluruhan, tantangan -tantangan ini menuntut pendekatan yang holistik dan individual agar setiap anak dapat berkembang sesuai dengan potensi dan kebutuhan mereka. Pendekatan yang meliputi latihan motorik halus secara bertahap, permainan yang merangsang kemampuan kognitif, serta pendampingan yang penuh perhatian akan sangat membantu anak mengatasi tantangan tersebut.

Guru menggabungkan permainan stick angka dengan metode bercerita, lagu lagu berhitung, dan diskusi kelompok kecil. hal ini membantu anak memahami konsep berhitung secara menyeluruh dan menjaga keberagaman dalam proses. Penggabungan permainan stick angka dengan metode bercerita lagu- lagu berhitung dan diskusi kelompok kecil merupakan pendekatan matematika dasar pada anak-anak berikut penjelasan mengenai kelebihan dari pendekatan ini Meningkatkan pemahaman konsep, menggunakan permainan stick angka memungkinkan anak-anak melihat dan memanipulasi angka secara langsung, sehingga mereka dapat memahami konsep jumlah, penjumlahan, dan pengurangan secara visual dan kinestetik. Menstimulasi kreativitas dan imajinasi, metode bercerita dan lagu-lagu berhitung mampu merangsang imajinasi anak membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Memperkuat penguasaan melalui diskusi kelompok kecil, diskusi kelompok kecil memberi kesempatan untuk bertanya dan belajar dari teman sebaya. Menjaga keberagaman dalam proses pembelajaran, menggabungkan berbagai metode dan media pembelajaran memastikan bahwa setiap anak dapat belajar sesuai gaya dan

---

<sup>23</sup>SyaifulBahriDjamarah,*PsikologiBelajar*,(Jakarta:PT.RinekaCipta,2016),hlm.233

tingkat kemampuannya. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak, metode yang variatif dan menyenangkan membuat anak lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar berhitung hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka dan membangun sikap positif terhadap matematika.

Manfaat yang terlihat meliputi peningkatan minat belajar berhitung, kemampuan motorik halus melalui manipulasi stick, serta perkembangan sosial anak saat bekerja sama dengan kelompok, strategi ini juga membantu anak merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar angka. dalam proses pembelajaran anak usia dini penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran yang sangat penting untuk merangsang perkembangan aspek kognitif, motorik, dan sosial anak, salah satu strategi yang efektif dan menyenangkan penggunaan manipulasi stick, yang dapat membantu anak dalam memahami konsep berhitung sekaligus mengembangkan kemampuan motorik halus dan aspek sosialnya. Berikut penjelasan manfaat peningkatan minat belajar berhitung, pengembangan motorik halus, serta perkembangan sosial anak.

#### **Peningkatan minat belajar berhitung**

Penggunaan manipulasi stick sebagai media belajar angka saat menarik perhatian anak. Bentuknya yang beragam warna-warni yang cerah, serta kemampuannya untuk diatur dan dipindahkan membuat anak merasa tertarik dan antusias saat belajar. Dengan metode ini proses belajar berhitung tidak lagi terasa membosankan atau monoton. Selain itu, manipulasi stick memungkinkan anak untuk belajar secara langsung dan konkret sehingga konsep angka menjadi lebih mudah dipahami melalui pengalaman langsung ini anak akan lebih tertarik dan memiliki keinginan untuk terus belajar berhitung.

#### **Pengembangan kemampuan motorik halus melalui manipulasi**

Manipulasi stick tidak hanya bermanfaat untuk pemahaman angka tetapi juga sangat berperan dalam pengembangan motorik halus anak aktivitas memegang , memindahkan , menyusun dan mengatur stick memerlukan koordinasi tangan dan mata yang baik. Kemampuan motorik halus berkembang melalui manipulasi stick sangat penting bagi anak karena akan mendukung berbagai aktivitas sehari-hari .

#### **Perkembangan sosial saat bekerja sama dengan kelompok**

Selain aspek kognitif dan motorik strategi ini juga memberikan manfaat besar terhadap perkembangan sosial anak, ketika anak bekerja sama dengan kelompok untuk melakukan manipulasi stick mereka belajar berkomunikasi berbagi, bergiliran, dan

menghargai pendapat teman sebaya. Melalui interaksi sosial ini anak belajar memahami peran dan tanggung jawab masing-masing dalam kelompok. Mereka juga belajar pendapat orang lain serta mengatasi perbedaan pendapat secara positif hal ini penting dalam membangun kepercayaan diri dan rasa percaya terhadap diri dan teman sebaya.

Dapat disimpulkan bahwa strategi bermain stick angka yang diterapkan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti menyusun angka menggunakan stick warna-warni dan menggabungkan metode bercerita serta lagu berhitung terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep berhitung anak, peningkatan signifikan ini dalam kemampuan berhitung dan minat belajar terlihat melalui kegiatan aktif dan manipulasi motorik halus anak. meskipun demikian tantangan yang dihadapi meliputi kesiapan anak dalam memegang stick secara tepat secara keseluruhan, pendekatan ini menunjukkan manfaat besar dalam mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus anak usia dini.

#### **4. KESIMPULAN**

Upaya Penerapan strategi bermain stick angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di Tk menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan setelah penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan terencana terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak. meningkatnya jumlah anak yang mampu menyebutkan angka dengan benar serta memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan secara intuitif.

Penerapan strategi bermain stick angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Melalui permainan ini, anak dapat belajar mengenal angka, memahami konsep angka, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi anak. Stick angka sebagai alat bantu visual dan kinestetik mampu meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan minat anak terhadap pembelajaran berhitung.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, 2015, *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi
- B.Uno, Hamzah, 2015, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- B.Uno, Hamzah, 2016, *Model Pembelajaran*, Jakarta, Bumi Aksara

- B.Uno, Hamzah, 2016, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Darsinah, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Pengenal Huruf Melalui Bermain Kartu Huruf Bergambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kb Delima Indah Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak*, (Jurnal Pdf, Program studi Pendidikan guru Anak Usia Dini FKIP-UR)
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2015, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta Dharmamulya,
- Sukirman, 2016, *Permainan Tradisional Jawa*, Jakarta: Pekel Press
- Fadillah, Muhammad, 2015, *Desain Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Ar-RizzMedia
- Farihah, Himmatul, 2015, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional&Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Bokagung Banyuwangi ISBN: 978-602-50015-0-5, tahun
- Hurloock, E.B., 2015, *Perkembangan Anak Julid 1 (edisi 6)*. Penerbit Erlangga: Jakarta
- Irfatul, *Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain stick angka Angka Pada Anak Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*
- Irma Linda, *Penerapan Permainan Stick Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun 2014/2015*.
- Isjoni. 2011, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta
- John, Gottman, 2016, *Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak*, Jakarta, PT. Gremadia
- Kesuma, Ameliasari T, 2015, *Menyusun PTK itu Gampang*, Jakarta: Erlangga Sanjaya,
- Wina, 2016, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Mariani, Devi Ari, *Bermain dan Kreativitas pada Anak Usia Dini*, (<https://deviarimariani.wordpress.com> diunggah pada 12/06/2008, pukul 21.00 Wib, dan diakses pada 20/10/2017 pukul 15.00 Wib)
- Mubarok, Rima, *Kumpulan Hadits-hadits Tarbawi*, (Sumber: <http://khairima.blogspot.com> diunggah pada 17/03/2019 pukul 05.58, dan diakses pada 20/10/2017 pukul 15.00 Wib)
- Mudjito, A K. 2007, *pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat pembinaan Taman Kanak-kanak dan sekolah dasar



- Muslimah, Panca Ariyani, pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Bermain stick angka Terhadap peningkatan kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu
- Ngalimun, 2012, Strategi dan model Pembelajaran, Banjarmasin: Aswaja
- Putro, kamin Zarkasih, 2016 Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain, Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Volume 16, Nomor 1
- Said, Almasyah dan Andi Budimanjaya, 2015, 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences, ( Jakarta:Kencana)
- Sam's, Rosman Hartiniy, 2010, Model Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta:Teras
- Sanjaya, Wina, 2016, Strategi Pembelajaran, Jakarta:Kencana
- Susanto, Ahmad, 2012, Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Suyadi, 2014, Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, ( bandung, PT . Remaja Rosdakarya
- Suyadi, dan Dahlia, 2015, Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Yamin, Martinis, dan Jamilah Sabri Sa nan, 2013, Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini, Ciputat, Refrensi
- Yaumin, Muhammad,2013, Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences), Jakarta: Kencana.