

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Permainan Tebak Angka Menggunakan Bahan *Recycle* di Kober Al Barokah

Laila Hadiyana Ahmad¹, Elnawati², Redi Awal Maulana³

PG PAUD Universitas muhammadiyah sukabumi ,43166

e-mail: lailahadiyanaahmad@gmail.com

Corresponding author: lailahadiyanaahmad@gmail.com

ABSTRAK

Informasi Artikel:

Terima: 05-01-2025

Revisi: 15-01-2025

Disetujui: 25-01-2025

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini usia 5-6 tahun melalui permainan tebak angka menggunakan bahan recycle di Kober Al Barokah. Kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang mendukung pemahaman konsep matematika dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 anak usia 5-6 tahun di Kober Al Barokah. Data dikumpulkan melalui observasi, tes kemampuan berhitung, dan dokumentasi. Permainan tebak angka dirancang dengan menggunakan bahan recycle seperti kardus, tutup botol, dan stik es krim yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak angka secara terstruktur dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada siklus pertama, kemampuan berhitung anak meningkat dari rata-rata 60% menjadi 75%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 90%. Anak-anak lebih antusias belajar, mampu mengenal angka, menghitung jumlah benda, dan memahami konsep penjumlahan sederhana. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan tebak angka menggunakan bahan recycle efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini sekaligus menanamkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan bahan daur ulang.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Permainan Tebak Angka, Bahan Recycle, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This research aims to improve the numeracy ability of early childhood ages 5-6 years through a guessing game using recycled materials at Kober Al Barokah. Numeracy is one of the important aspects in early childhood cognitive development that supports the understanding of basic mathematical concepts. This research uses the classroom action research method (PTK) which is carried out in two cycles, with each cycle covering the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 20 children aged 5-6 years in Kober Al Barokah. Data was collected through observation, numeracy tests, and documentation. The guessing game is designed using recycled materials such as cardboard, bottle caps, and ice cream sticks that are modified into interactive learning media. The results of the study show that the application of the guessing game in a structured manner can improve children's numeracy skills. In the first cycle, children's

numeracy increased from an average of 60% to 75%, and in the second cycle it increased to 90%. Children are more enthusiastic about learning, able to recognize numbers, count the number of objects, and understand the concept of simple addition. The conclusion of this study is that the guessing game using recycled materials is effective in improving early childhood numeracy skills as well as instilling awareness of the importance of using recycled materials.

Keywords: *Numeracy Skills, Number Guessing Games, Recycled Materials, Early Childhood, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada periode ini, anak-anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional (Rahma,2020). Masa ini sering disebut sebagai *golden age* atau periode emas, karena pada usia ini otak anak berkembang dengan sangat cepat dan mereka sangat sensitif terhadap rangsangan dan pengalaman di lingkungan mereka.

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa melalui eksplorasi, bermain, dan interaksi sosial (Sujiono,2020). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dan dukungan dari lingkungan, termasuk keluarga dan lembaga pendidikan, sangat penting untuk mendukung perkembangan optimal anak pada tahap ini. Di sinilah peran pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi sangat penting untuk membentuk dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, serta sikap sosial dan emosional yang akan membantu anak dalam kehidupan dan pendidikan mereka di masa mendatang.. Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dinyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti aspek moral, sosial, emosional, fisik-motorik, dan intelektual agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mayasofa,2021)

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi (Sakinah,2022). Ini mencakup berbagai kemampuan seperti berpikir, mengingat, belajar, dan memecahkan masalah. Pada anak usia dini, perkembangan kognitif melibatkan kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan lingkungan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang krusial dalam perkembangan anak usia dini. Kemampuan ini tidak hanya menunjang kesiapan anak dalam belajar matematika di tingkat lanjut, tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun keterampilan kognitif lainnya, seperti logika, analisis, dan pemecahan masalah (Raisya, 2022) . Berbagai pendekatan pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berhitung sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan permainan. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak berada pada tahap perkembangan

kognitif di mana mereka mulai memahami konsep angka dan operasi dasar melalui aktivitas konkret.

Dalam teori pembelajaran kognitif dan konstruktivis, diketahui bahwa anak-anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka (Ratman, 2020). *Teori Montessori*, misalnya, mengedepankan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas praktis yang memungkinkan anak-anak berinteraksi langsung dengan benda-benda di sekitarnya untuk memahami konsep abstrak seperti angka. Namun, sebagian besar teori ini berfokus pada penggunaan alat peraga khusus yang sering kali memerlukan biaya mahal atau persiapan yang rumit, sehingga belum banyak yang mengeksplorasi penggunaan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran. Di sinilah muncul *Theoretical Gap* (kesenjangan teori), karena masih minim teori yang mengkaji potensi bahan daur ulang sebagai media pembelajaran berhitung yang efektif dan relevan bagi anak usia dini.

Selain itu, secara empiris, penelitian terkait pembelajaran berhitung dengan media interaktif cukup banyak, tetapi masih jarang penelitian yang mengeksplorasi permainan tebak angka dengan bahan daur ulang. Banyak penelitian mengkaji efektivitas media belajar berbasis alat peraga yang kompleks, sementara penggunaan bahan sederhana dan mudah dijangkau seperti bahan daur ulang belum mendapatkan perhatian yang memadai. Di sini muncul *Research Gap* (kesenjangan penelitian), yaitu minimnya studi yang mengeksplorasi efektivitas bahan daur ulang sebagai alat bantu pembelajaran berhitung di PAUD.

Di lapangan, sering kali lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk Kober Al Barokah, menghadapi keterbatasan anggaran untuk menyediakan media pembelajaran yang berkualitas. Guru-guru di Kober Al Barokah kerap dihadapkan pada tantangan untuk mencari media pembelajaran yang murah, namun tetap menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Padahal, bahan daur ulang adalah salah satu sumber daya yang melimpah dan dapat dimanfaatkan sebagai media permainan edukatif, sehingga dapat menjadi solusi yang inovatif dan hemat biaya bagi lembaga dengan keterbatasan anggaran. *Empirical Gap* (kesenjangan empiris) ini mengindikasikan perlunya pendekatan praktis yang memungkinkan pemanfaatan bahan-bahan daur ulang sebagai alat bantu pembelajaran berhitung yang efektif dan menarik bagi anak.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji efektivitas permainan tebak angka menggunakan bahan daur ulang dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini 5-6 tahun di Kober Al Barokah. Metode PTK dipilih karena memungkinkan peneliti dan guru untuk bekerja sama dalam merancang, menerapkan, dan merefleksikan kegiatan pembelajaran secara sistematis, serta melakukan perbaikan bertahap berdasarkan hasil observasi di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan berbiaya rendah, serta mengisi kesenjangan dalam teori, penelitian, dan praktik empiris di bidang pembelajaran berhitung pada anak usia dini.

Alahyan Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin (ECOS-PRENEURS)

Published by: PT Alahyan Publisher Sukabumi

e-ISSN: 3025-034X

Volume: 3 Nomor: 1 (Mei: 2025) hal: 119-30

Perkembangan kognitif ini sangat penting untuk dipahami oleh pendidik, terutama dalam merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Melalui permainan edukatif yang melibatkan manipulasi fisik dan interaksi sosial, seperti permainan tebak angka, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal (Rahmadi, 2020). Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain (Rahman, 2019). Sebab pada prinsipnya pembelajaran di Kober tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan.

Pembelajaran di Kober harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Suyanto, 2020: 26). Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Dalam konteks "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Permainan Tebak Angka Menggunakan Bahan *Recycle* di Kober Al Barokah," konsep ini dapat dipahami melalui sudut pandang Al-Qur'an yang mendorong pendidikan, pemanfaatan sumber daya secara bijak, serta pengembangan keterampilan berpikir sejak dini. Tafsir Al-Mishbah karya Prof. Dr. M. Quraish Shihab juga memberikan wawasan yang relevan terhadap pemahaman dan implementasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam pendidikan anak usia dini.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (Surah Al-Mujadilah, 58:11)

Dalam *Tafsir Al-Mishbah*, Quraish Shihab menekankan bahwa ilmu merupakan sarana penting untuk memperbaiki kualitas hidup manusia dan meningkatkan kedudukannya. Menurut beliau, pendidikan anak usia dini adalah fondasi utama untuk mencapai derajat yang lebih tinggi dalam kehidupan kelak. Melalui pendidikan yang kreatif, seperti permainan tebak angka, anak-anak dapat mulai memahami konsep numerik dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Permainan ini juga menjadi sarana pendidikan awal yang mendorong anak untuk menghargai proses belajar, suatu sikap yang nantinya berperan besar dalam keberhasilan pendidikan mereka.

Pembelajaran konsep bilangan beserta lambang bilangan pada anak usia dini merupakan dasar penting dalam perkembangan kognitif mereka (Ramadan, 2019). Anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap perkembangan di mana kemampuan mereka untuk mengenal dan memahami konsep angka mulai terbentuk dengan lebih jelas (Salsabila, 2020). Pengenalan angka dan bilangan di usia dini ini menjadi fondasi bagi kemampuan matematika mereka di masa depan. Namun, dalam praktiknya, seringkali ditemukan bahwa

anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan dan lambang bilangan secara abstrak.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa Sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan angka serta menghubungkannya dengan jumlah yang sesuai.. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif, sehingga anak-anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan tidak variatif, sehingga tidak mampu menarik perhatian anak dengan efektif. Kemampuan berhitung merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai anak usia dini karena menjadi dasar bagi perkembangan kognitif, khususnya dalam bidang matematika. Namun, pada kenyataannya, tidak semua anak usia dini dapat mencapai kemampuan berhitung sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

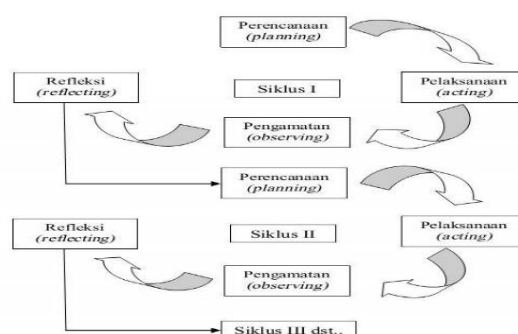
Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *class action research* atau penelitian tindakan. Pada hakekatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Pemilihan metode ini dilatarbelakangi atas dasar analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan yang menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif. Oleh karena itu, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dipusatkan pada situasi sosial kelas yang membutuhkan sejumlah informasi dan tindak lanjut secara langsung berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan dikenal juga dengan model spiral. Hal ini karena dalam perencanaan, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi. Adapun rancangan model Kemmis dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Rancangan PTK Menurut Kemmis

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang melalui beberapa siklus. Dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus dan tahap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal angka, mengurutkan angka, dan menghitung benda. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak pada usia ini memerlukan pengalaman langsung dengan objek konkret untuk memahami konsep matematika dasar. Penggunaan bahan recycle sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman konkret yang dapat mempermudah anak dalam mengaitkan angka dengan objek nyata yang mereka temui sehari-hari. Dalam Bab II, telah dijelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan operasi konkret dalam teori kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai dapat melakukan pemikiran logis, tetapi masih terbatas pada benda-benda nyata yang dapat mereka lihat dan sentuh. Oleh karena itu, pembelajaran yang menggunakan objek nyata, seperti bahan *recycle*, lebih efektif untuk membantu anak-anak memahami konsep-konsep matematika, termasuk berhitung.

1. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak

Berdasarkan hasil analisis data pada Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tebak angka berbahan recycle berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Peningkatan ini terlihat jelas dari persentase rata-rata kemampuan berhitung yang meningkat dari 66,67% pada Siklus I menjadi 85,41% pada Siklus II. Indikator yang meningkat mencakup:

a. Kemampuan mengenal angka

Anak-anak menunjukkan kemajuan signifikan dalam mengenali dan menuliskan angka, yang merupakan dasar penting dalam pembelajaran berhitung.

b. Kemampuan mengurutkan angka

Siklus II menunjukkan lebih banyak anak yang dapat mengurutkan angka dengan benar, yang menunjukkan peningkatan pemahaman mereka tentang urutan angka.

c. Ketepatan dalam menjawab soal

Keakuratan jawaban anak dalam soal berhitung juga meningkat, menandakan adanya pemahaman yang lebih baik terhadap konsep berhitung yang diberikan.

d. Keterlibatan dan antusiasme

Peningkatan antusiasme anak-anak terhadap kegiatan pembelajaran terlihat jelas, yang mengindikasikan bahwa mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar ketika menggunakan metode yang menyenangkan, seperti permainan.

2. Efektivitas Permainan Tebak Angka Menggunakan Bahan *Recycle*

Salah satu kekuatan dari pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan permainan tebak angka berbahan *recycle*. Penggunaan bahan yang mudah didapatkan dan ramah lingkungan membuat anak-anak lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan. Permainan ini tidak hanya mengajarkan anak untuk berhitung, tetapi juga melibatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus mereka dalam mengolah bahan-bahan tersebut. Permainan ini dapat membantu anak-anak untuk memahami konsep angka dan urutan angka dengan cara yang lebih menyenangkan. Meningkatkan keterampilan sosial mereka, karena dalam beberapa kegiatan, anak-anak perlu bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Memotivasi anak untuk belajar melalui pendekatan yang interaktif dan tidak membosankan. Berikut adalah tabel yang membandingkan hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui permainan tebak angka menggunakan bahan *recycle*

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan Mengenal Angka	47,91%	64,58%	85,41%
2	Kemampuan Mengurutkan Angka	47,91%	68,75%	83,33%
3	Ketepatan dalam Menjawab	47,91%	64,58%	85,41%
4	Keterlibatan dan Antusiasme	47,91%	72,91%	89,57%
5	Kemampuan Menghitung Benda	47,91%	62,50%	83,33%
	Total Skor / Rata-Rata Persentase	47,91%	66,67%	85,41%

Keterangan:

- Pra-Siklus, Kondisi awal sebelum penerapan permainan tebak angka menggunakan bahan *recycle*.
- Siklus I, Setelah penerapan permainan tebak angka pada siklus I.
- Siklus II, Setelah penerapan perbaikan dan penguatan pada siklus II.

Tabel 1 ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada setiap indikator kemampuan berhitung anak, dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan terbesar terlihat pada Kemampuan Mengenal Angka, Ketepatan dalam Menjawab, Keterlibatan dan Antusiasme, dan Kemampuan Menghitung Benda, yang menunjukkan bahwa permainan tebak angka menggunakan bahan *recycle* dapat secara efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

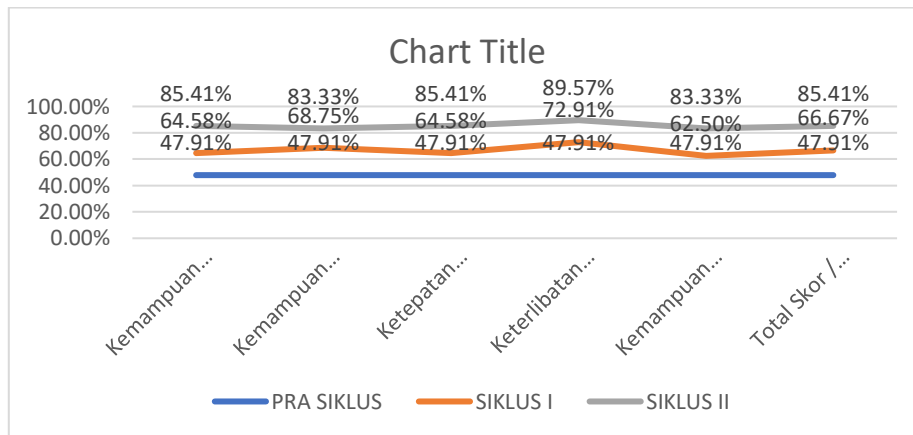


Diagram 1. Perbandingan Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ini antara lain:

a. Keterampilan guru

Guru yang terlatih dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif memainkan peran kunci dalam memotivasi anak-anak untuk belajar dan memastikan mereka memahami konsep berhitung.

b. Kesiapan dan minat anak

Anak-anak yang memiliki minat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar cenderung lebih cepat memahami materi yang diajarkan.

c. Lingkungan yang mendukung

Penggunaan media yang menyenangkan dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti bahan recycle, membuat anak lebih mudah beradaptasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

4. Hambatan dan Tantangan yang Dihadapi

Meskipun ada peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan:

a. Variasi kemampuan anak

Tidak semua anak mampu mengikuti setiap tahap pembelajaran dengan kecepatan yang sama. Beberapa anak membutuhkan lebih banyak bimbingan dan waktu untuk mencapai pemahaman yang sama.

b. Keterbatasan waktu

Pelaksanaan kegiatan terkadang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memastikan semua anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

c. Keterbatasan media

Beberapa bahan *recycle* mungkin memerlukan pengolahan lebih lanjut, yang bisa memakan waktu, sehingga membatasi jumlah kegiatan yang dapat dilakukan dalam waktu tertentu.

5. Implikasi untuk Praktik Pembelajaran

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penggunaan media permainan berbahan *recycle* merupakan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kreativitas dan keterlibatan lingkungan.
- b. Penting bagi guru untuk memperhatikan keberagaman tingkat kemampuan anak dan memberikan pendampingan yang lebih individual bagi anak-anak yang membutuhkan.
- c. Perlu adanya penyesuaian waktu dalam pelaksanaan pembelajaran agar setiap anak memiliki kesempatan untuk belajar dengan optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung pada anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan tebak angka yang berbahan dasar *recycle*. Melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan, anak-anak lebih antusias, lebih cepat memahami konsep berhitung, dan mampu menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai indikator yang diuji. Sebagai tindak lanjut, metode ini dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai setting pendidikan anak usia dini untuk mempercepat perkembangan kemampuan berhitung mereka.

Pembelajaran yang menggunakan objek konkret, media kreatif, dan interaksi sosial terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu, pembelajaran yang berbasis permainan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan alami, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika dasar. Penerapan pendekatan konstruktivis, pembelajaran berbasis permainan, dan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan anak dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar mereka. Hal ini juga menegaskan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman sangat penting dalam pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebak angka menggunakan bahan daur ulang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini 5-6 tahun di Kober Al Barokah. Melalui dua siklus penelitian tindakan kelas, kemampuan berhitung anak meningkat signifikan dari rata-rata 66,67% pada siklus pertama menjadi 85,41% pada siklus kedua. Peningkatan terlihat pada indikator mengenal angka, mengurutkan angka, ketepatan menjawab soal, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selain meningkatkan

kemampuan berhitung, metode ini juga menanamkan nilai kreativitas dan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan bahan daur ulang. Disarankan bagi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis bahan daur ulang yang kreatif dan interaktif untuk menarik minat belajar anak. Memberikan perhatian khusus kepada anak yang memerlukan waktu lebih lama dalam memahami konsep berhitung. Sedangkan bagi orang tua untuk dapat melibatkan anak dalam kegiatan belajar di rumah menggunakan permainan serupa untuk memperkuat pemahaman konsep berhitung. Serta mengajarkan anak pentingnya pemanfaatan bahan daur ulang sebagai bagian dari pembelajaran nilai lingkungan. Disarankan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan untuk dapat mengeksplorasi penerapan metode ini pada aspek pembelajaran lainnya, seperti pengenalan huruf atau keterampilan motorik halus.

Implikasi Manajerial:

Penerapan di Lembaga Pendidikan: Lembaga PAUD dapat mengadopsi permainan berbahan daur ulang sebagai bagian dari kurikulum untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berbiaya rendah dan ramah lingkungan, dan menyediakan pelatihan bagi guru tentang penggunaan bahan daur ulang dalam pembelajaran interaktif.

Pengelolaan Sumber Daya: Optimalisasi pemanfaatan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi hemat biaya bagi lembaga pendidikan dengan keterbatasan anggaran.

Penguatan Kemitraan: Mendorong kolaborasi dengan komunitas lokal atau organisasi lingkungan untuk menyediakan bahan daur ulang yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyelesaian laporan ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang Tua dan Keluarga Tercinta, atas doa, dukungan moral, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis.
2. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan.
3. Kepala Sekolah dan Guru-Guru KB Al Barokah yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
4. Anak-Anak Didik KB Al Barokah, yang telah menjadi subjek penelitian ini, serta orang tua mereka yang mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

5. Teman-Teman Seperjuangan, atas bantuan, dukungan, dan semangat yang terus menginspirasi penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan kontribusi yang berarti dalam menyukseskan penelitian ini.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., & Sugito. (2021). The Effectiveness of Game-Based Learning in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood Education Research*, 10(3), 123-135.
- Amelia, R., & Wahyuningsih, E. (2020). Implementasi Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(1), 76-89.
- Arifin, M., & Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Media Daur Ulang untuk Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 145-157.
- Candra, A. (2023). Pengaruh Media Permainan terhadap Kemampuan Numerasi Anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 98-112.
- Dewi, R. A., & Sutanto. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fauziah, F., & Rahmawati, R. (2019). Strategi Penggunaan Media Recycle dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 7(4), 189-202.
- Hakim, A., & Rahmawati, D. (2022). The Role of Play in Developing Early Childhood Mathematical Skills. *Journal of Early Childhood Education*, 15(3), 143-158.
- Hamid, M. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan Angka pada PAUD. *Jurnal PAUD Terpadu*, 9(1), 67-79.
- Hartati, S. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E. B. (2018). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. (2018). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Jalal, F., & Supriadi, D. (2018). *Revolusi dari Ruang Kelas: Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Kamisa. (2017). *Psikologi dan Pendidikan Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurnia, S., & Fauzan, R. (2021). Effectiveness of Educational Games for Improving Numeracy Skills in Early Childhood. *Journal of Early Childhood Studies*, 19(3), 178-192.
- Lestari, W., & Andini, P. (2020). Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Recycle untuk Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 15(2), 200-212.
- Moeslichatoen. (2019). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim, M. P. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.

Alahyan Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin (ECOS-PRENEURS)

Published by: PT Alahyan Publisher Sukabumi

e-ISSN: 3025-034X

Volume: 3 Nomor: 1 (Mei: 2025) hal: 119-30

- Nurhadi, N., & Fitriana, F. (2023). Enhancing Numerical Abilities in Early Childhood through Recycle-Based Games. *International Journal of Child Development and Education*, 11(2), 90-105.
- Prasetyo, E. (2022). Pemanfaatan Limbah untuk Media Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 43-57.
- Rahayu, T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Interaktif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 156-170.
- Santrock, J. W. (2019). *Child Development*. McGraw-Hill Education.
- Setiawan, A., & Rahim, H. (2020). Development of Math Skills through Interactive Games in Kindergarten. *Early Childhood Education Journal*, 18(4), 90-104.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, E., & Dwi, H. (2019). Media Edukatif untuk Peningkatan Keterampilan Numerasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 124-139.
- Wahyuni, I., & Kurniawan, A. (2023). The Influence of Game-Based Learning on Children's Numeracy Skills. *International Journal of Educational Studies*, 13(2), 178-192.