



---

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LIDI BAMBU PADA ANAK  
USIA  
DINI 5-6 TAHUN DI TK GMIM EFRATA 2 BITUNG**

**Yohana A, Toanubun**

**Eduard J. Lengkong**

**Olga R. M. Sumual**

Prodi PG-Paud, FIPP, Universitas Negeri Manado

[yohanaatoanubun@gmail.com](mailto:yohanaatoanubun@gmail.com)

[eduardlengkong@unima.ac.id](mailto:eduardlengkong@unima.ac.id)

[olgasumual@unima.ac.id](mailto:olgasumual@unima.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc.Tanggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian siklus I belum mencapai ketuntasan belajar anak hanya mendapatkan ketuntasan 54,5 %. Dan pada penelitian siklus II sudah lebih meningkat lagi pencapaian anak yaitu dari 54,5 % pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah peneliti laksanakan di TK GMIM Efrata 2 Bitung menunjukkan bahwa hasil siklus II yang menunjukkan permainan tradisional lidi bambu untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak di TK GMIM Efrata 2 Bitung sudah mencapai ketuntasan atau kriteria berkembang yang diharapkan yaitu BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dari 11 anak sudah mencapai ketuntasan dalam belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lidi bambu dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang angka 1-10.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Lidi Bambu

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the ability to count numbers 1-10 in early childhood. This research uses the method of Classroom Action Research (PTK) this type of research uses the Kemmis and Mc.Tanggart model which consists of four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. In cycle I research has not yet reached the completeness of children's learning only get 54.5% completeness. And in cycle II research, the achievement of children has increased even more, namely from 54.5% in cycle I increased to 100% in cycle II. Based on the results of research that researchers have carried out at GMIM Efrata 2 Bitung Kindergarten, it shows that the results of cycle II which show traditional bamboo stick games to improve the ability to recognise numbers 1-10 in children at GMIM Efrata 2 Bitung Kindergarten have reached completeness or the expected development criteria, namely BSH (Developing As Expected) of 11 children have reached completeness in learning. So it can be concluded that traditional bamboo stick games can improve children's ability to count numbers 1-10.*

**Keywords:** Traditional Games, Bamboo Stick

## PENDAHULUAN

Usia keemasan merupakan masa anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja (Yusuf, 2023). Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilaku sehari-hari (Zaini, 2022). Dari pendapat diatas bisa dikatakan bahwa saat anak tumbuh dan berkembang inilah merupakan kesempatan bagi orang tua maupun pendidik untuk memberikan stimulus-stimulus menggali setiap potensi anak atau memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi menggali pengetahuan baru.

Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, dan kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan membekali anak untuk masa depannya kelak. Kemampuan adalah kesanggupan yang ada didalam diri seseorang yang mana bisa dihasilkan dari gen atau bawaan dan dapat dilakukan dengan latihan-latihan yang dapat mendukung seseorang tersebut dalam menyelesaikan tugasnya (Foridiana, 2021). Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak (Meilanie, 2020). Pengembangan dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu melalui berhitung. Berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, melainkan kesiapan mental sosial dan emosional, karena dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan untuk anak (Sulaeman, 2022).

Membilang merupakan salah satu bagian dari konsep matematika yang dapat dikenalkan pada anak usia dini (Azizah, 2023). Belajar membilang akan mendukung

anak dalam hal seperti kemampuan membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda. Kegiatan membilang untuk anak TK A adalah anak membilang dari satu sampai sepuluh. Menurut perkembangan kognitif pada Kurikulum Taman Kanak-kanak untuk kelompok A adalah anak dapat membilang banyak benda dari satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan (Suryana, 2022). Berdasarkan hal tersebut maka pengetahuan membilang perlu di kenalkan pada anak usia dini dengan stimulasi yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian kemampuan membilang adalah kemampuan seorang individu untuk menghitung benda satu-persatu untuk mengetahui berapa banyak jumlah benda yang ada. Dalam penelitian ini kemampuan membilang yaitu membilang banyak benda dari 1 sampai dengan 10 dan membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) Karakteristik kemampuan membilang pada anak kelompok A adalah cara berfikir anak preoperasional sangat memusat. Bila anak dikonfrontasi dengan situasi yang multi dimensional, maka anak akan memusatkan perhatiannya pada satu dimensi saja (Harahap, 2018). Anak kelompok A karakteristik kemampuan membilang menurut kurikulum TK adalah kemampuan membilang banyak benda dari 1-10 dan membilang dengan menunjuk benda-benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) (Maryam, 2019).

Permasalahan yang ditemukan di kelompok B TK GMIM Efrata 2 Bitung selama mengajar mengenai kemampuan berhitung anak, yaitu kemampuan mengenali/membilang angka, menyebutkan urutan bilanganbilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan/ menyelesaikan operasi penjumlahan,

pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan kurang maksimal. Hal ini disebabkan karena saat belajar anak kurang antusias serta metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menjadikan anak bosan mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas kelompok B TK GMIM Efrata 2 Bitung, bahwa hambatan yang sering ditemui dalam kegiatan pembelajaran membilang angka belum tercapai sepenuhnya. Walaupun kegiatan tersebut sudah berlangsung sesuai penjelasan dari guru namun terdapat beberapa anak yang mengalami kendala, masih adanya kurang kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga anak masih belum berkembang. Dari 11 anak, yang belum mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) 10 anak dengan persentase sebesar 90% dan yang sudah mencapai kriteria BSB sebanyak 1 anak dengan persentase sebesar 10%. Sesuai hasil observasi tersebut maka sangat perlu untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak agar maksimal mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Disamping itu sulitnya menerapkan metode yang tepat untuk kegiatan membilang angka agar memperoleh hasil memuaskan bagi anak didik.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang didalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya (Maharani, 2022). Menurut Nurlala (2023) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif

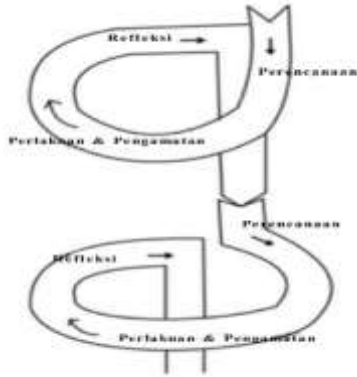
tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak.

Permainan tradisional lidi bambu merupakan suatu bentuk permainan yang selain digunakan untuk berhitung dapat juga digunakan untuk membuat rumah-rumah dari lidi, bentuk fas bunga, dan sebagainya. Melalui permainan ini, anak lebih senang dan antusias karena melatih kemampuan motorik halus dari anak. Oleh karena itu, melalui metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung yang akan menambah kualitas pengajaran dan pendidikan di TK GMIM Efrata 2 Bitung sehingga tujuan dari pada menciptakan tunas bangsa yang berintelektual dan religius dapat tercapai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka timbullah masalah yang mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal angka 1-10 Melalui Permainan Tradisional Lidi Bambu pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK GMIM Efrata 2 Bitung.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan ini yaitu Penelitian Tindak Kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Aqib (2018) penelitian tindakan kelas dilakukan melalui 4 tahapan yaitu: Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Observasi, dan Tahap Refleksi.



**Gambar 1. Model Spiral PTK Menurut Kemmis dan Mc. Taggart**

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK GMIM Efrata 2 Bitung dan waktu pelaksanaannya pada tanggal 27 juli 2023. Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK GMIM Efrata 2 Bitung Tahun Ajaran 2022/2023, yang berjumlah 11 anak dengan rincian 9 perempuan dan 3 laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Kemudian data yang telah terkumpul dilanjutkan dengan menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK, sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu:

- BB ★** : Belum Berkembang
- MB ★★** : Mulai Berkembang
- BSH ★★★** : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB ★★★★** : Berkembang Sangat Baik

### HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan ini adalah di TK GMIM EFRATA 2 BITUNG dengan jumlah anak 11 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 3 anak laki-laki yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 melalui permainan lidi bambu pada anak usia dini 5-6 tahun di TK GMIM Efrata 2 Bitung.

### SIKLUS I

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 melalui permainan tradisional lidi bambu peneliian ini dilaksanakan pada hari senin 01 agustus 2023. Dalam penggunaan Penelitian Tindakan Kelas dengan jumlah peserta didik 14 Anak, yang dilaksanakan pada semester I Tahun ajaran 2023/2024.

Tahap observasi Siklus I ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung oleh peneliti. Dalam hal ini yang diamati oleh peneliti adalah apakah anak mampu mengenal lambag bilang dari konsep lidi bambu melalui permainan tradisional lidi bambu apakah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan atau belum. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan di siklus I, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I**

No	Nama Anak	JK	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Milan	L		√		
2	Jezsi	P	√			
3	Natania	P	√			
4	Sheril	P	√			
5	Amourayzia	P				√
6	Veren	P		√		
7	Raditia	L	√			
8	Yehezkiel	L	√			
9	Chalinda	P	√			
10	Syalomitha	P			√	
11	Aprilia	P	√			

Hasil pencapaian anak padasiklus I, dapat dirincikan sebagai berikut:

BB	= 3 Orang Anak	= 27,3 %
MB	= 2 Orang Anak	= 18,2 %
BSH	= 4 Orang Anak	= 36,4 %
BSB	= 2 Orang Anak	= 18,1 %
Jumlah		= 11 Orang Anak = 100 %

Berdasarkan dari hasil gambaran pada tabel tersebut, dapat dilihat bahwa dari

11 Anak yang menjadi subjek penelitian pada aspek kemampuan anak membilang angka dengan menggunakan lidi bambu, pencapaian yang di hasilkan yaitu, Berkembang Sangat Baik 18,1 %, Berkembang Sesuai Harapan 36,4 %, Mulai Berkembang 18,2 %, dan Belum Berkembang 27,3 %. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dalam kelas yang dilaksanakan pada siklus I ini dapat disimpulkan belum mencapai ketuntasan, karena hanya ada 2 anak yang tuntas, sehingga perlu dilaksanakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kembali dengan materi yang sama.

## SIKLUS II

Tindakan perencanaan pembelajaran pada siklus II ini masih mengikuti tahap-tahap perencanaan pada siklus I peneliian ini dilaksanakan pada hari kamis 04 agustus 2023. Akan tetapi pada siklus II ini peneliti melakukan perbaikan terhadap ketidakberhasilan yang terjadi pada proses pembelajaran di siklus I, sehingga anak didik dapat menunjukkan kemampuan membilang angka 1-10 dengan cara permainan tradisional lidi bambu.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti adakan dalam proses pembelajaran berlangsung pada siklus II ini, peneliti menemukan bahwa hasil belajar anak didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dimana melalui penerapan metode bermain tradisional lidi bambu dengan cara membilang angka 1-10 untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak didik dalam belajar. Peningkatan hasil pencapaian pada siklus II ini, dapat dilihat pada tabel belajar dibawah ini:

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II**

No	Nama Anak	JK	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Milan	L				√
2	Jezni	P			√	

3	Natania	P			√	
4	Sheril	P			√	
5	Amourayzia	P				√
6	Veren	P				√
7	Raditia	L			√	
8	Yehezkiel	L				√
9	Chalinda	P			√	
10	Syalomitha	P				√
11	Aprilia	P				√

Hasil pencapaian anak padasiklus I, dapat dirincikan sebagai berikut:

BB	= - Orang Anak	= - %
MB	= - Orang Anak	= - %
BSH	= 5 Orang Anak	= 45,5 %
BSB	= 6 Orang Anak	= 54,5 %

Jumlah = 11 Orang Anak = 100 %

Berdasarkan hasil belajar anak yang dipaparkan pada tabel diatas, menunjukkan dengan sangat jelas hasil pencapaian anak yang sudah berkembang dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan mebilang angka 1-10 melalui penerapan metode bermain tradisional lidi bambu. Dimana semua anak telah Berkembang Sesuai dengan yang diharapkan serta Berkembang dengan Sangat Baik.

Dari hasil obervasi dan tes pada proses tindakan pembelajaran dilaksanaka pada siklus II ini, maka ditemukan pada 11 Orang anak telah mencapai nilai ketuntasan belajar dan meningkatkan kemampuan membilang angka dengan sangat baik, yakni mencapai nilai ketuntasan belajar 100 %. Dengan pencapaian diperoleh anak ini, maka penelitian dihentikan pada siklus II dan tidak dilanjutkan lagi.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tindakan proses pembelajaran pada siklus I, diperoleh hasil belajar anak hanya mencapai 54,5 %. Oleh karena itu, maka hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisioanal untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 anak pada siklus I ini belum

mencapai ketuntasan belajar dengan baik dan memuaskan.

Ketidakefektifan anak dalam meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 dalam proses pembelajaran dengan permainan tradisional lidi bambu disebabkan oleh kurangnya keseriusan dari anak dalam mengikuti pembelajaran dan juga dipengaruhi oleh kurangnya penguasaan metode bermain dari guru sendiri dalam menerapkan kepada anak, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan dan lambang bilang yang dijelaskan oleh guru.

Setelah dilanjutkan ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dari 54,5 % pada siklus I naik menjadi 100% pada siklus II atau dari 11 Orang anak yang menjadi subjek penelitian ada 11 Orang anak mampu membilang angka 1-10 dari konsep bilangan/angka lidi bambu dengan baik dan benar. Hal ini disebabkan karena anak sudah terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Dari hasil capaian pada siklus I dan siklus II bahwa permainan Tradisional lidi Bambu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak membilang angka 1-10 pada kelompok B di TK GMIM Efrata 2 bisa diterima.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK GMIM Efrata 2 Bitung dengan menggunakan lidi bambu maka dapat disimpulkan bahwa : hasil penelitian tindakan kelas siklus I belum berhasil dengan pencapaian belajar anak-anak adalah 18 %. Sedangkan hasil penelitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dengan pencapaian belajar anak-anak adalah 100 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak di TK GMIM Efrata 2 Bitung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish.
- Azizah, S. M., Wahyuni, F., & Muneng, N. L. (2023). Penggunaan Media Pohon Pintar Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Membilang Bagi Anak Usia Dini. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 3(1), 21-34.
- Foridiana, F., Muzakir, U., & Nurtiani, A. T. (2021). Analisis Kemampuan Berhitung Dengan Penerapan Media Tangga Pintar Pada Anak Kelompok B Di PAUD IBNU SINA ACEH BESAR. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(2).
- Harahap, H. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B Di Yayasan Al-Kautsar Jalan Platina Iv Lr. Sido Rukun Gg. Swadaya Titi Papan Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Maharani, D. (2022). *Implementasi Permainan Tradisional Engklek Jump Number Untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Bina Putra Mojopurno* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Maryam, S. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada kelompok B TK NW lelupi kecamatan sikur. *Nusantara*, 1(1), 87-102.

- Meilanie, R. S. M. (2020). Survei kemampuan guru dan orangtua dalam stimulasi dini sensori pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958-964.
- Nurlela, R., Aida, D. N., & Muthmainah, A. S. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Upaya Menstimulasi Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Ikhwan Kota Tasikmalaya. *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 4(2), 46-50.
- Sulaeman, D., Yusuf, R. N., Fahmi, A. I., Latip, A. D. A., & Kania, G. (2022). Penanaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Mengukur Menggunakan Model Explicit Instruction. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 45-52.
- Suryana, D. (2022). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790-1798.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), 37-44.
- Zaini, M. L., Anggini, M. D., Andriawan, R. R., & Zebua, W. D. A. (2022). Pentingnya mengajarkan membaca al'quran dengan tadzwid dan makhorijul yang baik dan benar. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).