



Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Box Bunny di TK Islam Pelita Taqwa

Awinda Nur Aisyah, Rohita, Nurfadilah

Received: 25 01 2025 / Accepted: 22 04 2025 / Published online: 29 06 2025

© 2025 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 menggunakan media Box Bunny. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif dan partisipatif. Subjek penelitian terdiri dari 17 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung ketika menggunakan media Box Bunny. Peningkatan yang dihasilkan dilihat dari hasil siklus kedua pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 sebanyak 100%, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung sebesar 88,23%, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan sebesar 94,11%. Kesimpulannya, penerapan media Box Bunny berhasil dalam meningkatkan keterampilan berhitung anak usia 5-6 tahun melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Peningkatan ini dipengaruhi oleh pemilihan aktivitas yang menyenangkan, motivasi oleh guru, dan kesempatan bermain yang sama.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Berhitung, *Box Bunny*

Abstract *This study aims to improve the numeracy skills of children aged 5-6 using Box Bunny media. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with a collaborative and participatory approach. The subjects of the study consisted of 17 children aged 5-6 years. Data collection techniques were carried out through observation and documentation, while data analysis techniques used quantitative descriptive analysis. The results of the study stated that there was an increase in numeracy skills when using Box Bunny media. The resulting increase was seen from the results of the second cycle on the indicator stating the number symbols 1-10 as much as 100%, using number symbols to count by 88.23%, matching numbers with number symbols by 94.11%. In conclusion, the application of Box Bunny media was successful in improving the numeracy skills of children aged 5-6 years exceeding the established success indicator, which was 75%. This increase was influenced by the selection of fun activities, motivation by teachers, and equal playing opportunities.*

Keywords: *Early Childhood, Counting, Box Bunny*

Pendahuluan (Introduction)

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan peradaban setiap bangsa di seluruh dunia. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak berusia 0 hingga 6 tahun. Pada periode ini, anak mengalami masa perkembangan yang sangat pesat, sehingga memerlukan stimulasi yang optimal sesuai dengan tahapan usianya. Peran pendidik di lembaga pendidikan sangat krusial dalam mengembangkan potensi setiap anak melalui berbagai strategi pembelajaran yang tepat (Maryatun, 2016). Dengan demikian, harapannya adalah agar anak-anak dapat menghadapi tantangan-tantangan secara kreatif dan inovatif di masa

depan. Aspek perkembangan anak usia dini terdiri atas enam aspek, diantaranya Perkembangan Fisik-Motorik, Kognitif, Sosial-Emosional, Moral Agama, Bahasa dan Seni. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Pada aspek pengembangan kognitif, kemampuan dan hasil belajar yang diharapkan pada anak usia dini adalah anak dapat memiliki kemampuan dalam berfikir secara logis, berpikir simbolik, anak dapat memberikan sebuah alasan, mampu memecahkan sebuah masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Salah satu dari kemampuan kognitif yaitu berfikir simbolik.

Salah satu kemampuan kognitif utama adalah berpikir simbolik. Berpikir simbolik merupakan kemampuan kognitif yang memungkinkan anak untuk memahami dan menggunakan simbol-simbol dalam berbagai konteks, termasuk dalam aktivitas berhitung (Priyono et al., 2021). Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Kemampuan ini mencakup membilang lambang bilangan, memahami konsep bilangan, dan mengasosiasikan angka dengan lambangnya. Berhitung juga melibatkan penalaran, logika, dan pemahaman hubungan antar bilangan. Proses ini membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan dasar matematika yang akan menjadi pondasi penting bagi pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya (Adriani, 2022).

Kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sangat penting untuk dikuasai oleh anak, meskipun mereka masih berada pada tahap usia dini, karena keterampilan ini menjadi dasar bagi perkembangan kognitif mereka di masa mendatang. Menurut laporan Program for International Student Assessment (PISA) oleh OECD, (Kemendikbudristek, 2023) PISA mengukur literasi membaca, matematika, dan sains pada murid, pelajar Indonesia turun dari 379 poin pada tahun 2018 menjadi 366 poin, menempati peringkat ke-6 dari 8 negara ASEAN, di atas Filipina dan Kamboja. Penurunan ini mencerminkan tantangan penguasaan matematika yang berdampak pada kesiapan menghadapi dunia kerja. Hal ini menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih terintegrasi untuk meningkatkan literasi matematika siswa sejak dini. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan, baik dalam aktivitas sederhana seperti menghitung jumlah mainan, membagi makanan, hingga dalam situasi yang lebih kompleks seperti berbelanja dan mengelola waktu. Oleh karena itu, pengenalan konsep berhitung sejak dini akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kesiapan dalam menghadapi tantangan akademik dan kehidupan sosial di masa depan.

Menurut Ninik Yuliani, 2016 Kemampuan berhitung adalah aspek matematika yang dimiliki oleh setiap anak, termasuk kegiatan seperti mengurutkan, membilang, dan mengenal jumlah. Pada anak usia dini, kemampuan berhitung sangat penting untuk memperkenalkan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, dan posisi, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, cermat, dan kreatif. Selain itu, kemampuan berhitung juga mencakup keterampilan menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Anak perlu memahami kegiatan berhitung sebelum bisa memahami kegiatan lain dalam matematika. Pada Taman Kanak-kanak, kegiatan berhitung diharapkan tidak hanya terfokus pada kemampuan kognitif semata, melainkan juga melibatkan aspek kesiapan mental, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan berhitung di Taman Kanak-Kanak sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik dan bervariasi, menciptakan suasana bermain sambil belajar. Dengan belajar berhitung dapat membangun proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak akan memiliki

kesiapan dan bekal kemampuan berhitung untuk dibawa ke jenjang yang lebih tinggi (Mukhlisin & Lestari, 2023).

Tujuan pembelajaran berhitung pada anak usia dini memiliki beberapa aspek penting menurut (Nuhidayah & Astari, 2019), sebagai berikut; 1) Pengenalan angka dan bilangan untuk membantu anak mengenali angka secara visual, 2) Pengembangan kemampuan berhitung dasar melalui kegiatan menghitung objek menggunakan jari, benda sekitar, atau gambar, 3) Pengenalan konsep matematika awal seperti operasi dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) dalam bentuk yang sederhana dan menyenangkan, 4) Penguatan keterampilan berpikir logis dengan latihan memecahkan masalah sederhana, 5) Pengajaran konsep dasar pengukuran, ruang, dan pola untuk memahami hubungan antar objek, 6) Pengembangan bahasa matematika melalui perluasan kosakata dan komunikasi menggunakan istilah matematika, 7) peningkatan motorik halus lewat aktivitas berhitung yang melibatkan benda kecil. Terakhir, membangun sikap positif terhadap matematika dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak percaya diri dan antusias dalam belajar.

Tahapan berhitung anak merupakan sebuah proses perkembangan yang berlangsung secara bertahap sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman mereka dalam mengenali serta menggunakan konsep angka dan operasi matematika. Mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget dalam (Yaie et al., 2022) tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut ; Tahap Konsep, anak mulai menghitung benda konkret yang dilihatnya. Kegiatan harus menarik agar mudah dipahami. Tahap Transisi, anak beralih dari konkret ke simbol. Ia mulai memahami hubungan antara jumlah benda dan bilangan yang disebutkan. Tahap Lambang, anak mulai menulis lambang bilangan dan bentuk secara mandiri tanpa paksaan, sebagai bagian dari pengenalan matematika.

Kemampuan berhitung penting bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Namun, hasil observasi di TK Islam Pelita Taqwa menunjukkan bahwa dari 17 anak kelompok B, sebagian besar masih kesulitan menyebut bilangan 1-10 dan melakukan penjumlahan sederhana. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung menggunakan ceramah serta lembar kerja. Kurangnya media konkret membuat anak kurang tertarik dan sulit memahami konsep bilangan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai tahap perkembangan anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung mereka.

Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak peneliti menggunakan media *Box Bunny*. *Box Bunny* dalam terjemahan Bahasa Indonesia yaitu kotak box kelinci. *Box Bunny* merupakan suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada anak-anak, dengan berbagai kegiatan yang perlu dilakukan anak pada media tersebut untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Box Bunny* sebuah kotak kecil yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, mengedukasi anak sehingga anak senang dan mendapatkan pembelajaran melalui bermain dilengkapi dengan empat kegiatan didalamnya sesuai indikator kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat seperti media *Box Bunny* anak-anak dapat memahami konsep berhitung secara nyata melalui pengalaman langsung, meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru kepada anak-anak, mengingat selama ini pembelajaran kemampuan berhitung anak lebih sering menggunakan lembar kerja dan papan tulis. Oleh karena itu diperlukannya media untuk memperkenalkan kemampuan berhitung untuk mendukung stimulasi anak maka dari itu digunakanlah media *Box Bunny*.

Penulis mengembangkan media pembelajaran Box Bunny karena belum ada media serupa di pasaran yang fokus pada kemampuan berhitung anak usia dini. Media ini dirancang khusus untuk memenuhi karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pendekatan konkret, menyenangkan, visual, dan interaktif. Box Bunny diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu hitung, tetapi juga sebagai sarana bermain edukatif yang menstimulasi kognitif anak. Melalui tampilan menarik dan metode interaktif, media ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi anak aktif, dan membantu mereka memahami konsep bilangan serta urutan angka secara lebih mudah dan bermakna. Selain itu, pengembangan media ini juga ingin memberikan alternatif bagi pendidik agar penyampaian materi berhitung tidak monoton. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan pembelajaran dengan media Box Bunny untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pola pelaksanaan kolaboratif dan partisipatif. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti bekerja sama dengan kepala sekolah, guru kelas, dosen pendamping serta rekan sejawat dalam merencanakan, melakukan tindakan, mengobservasi dan merefleksi tindakan yang peneliti berikan. Penelitian ini menggunakan dengan model Kemmis dan *Mc Taggart* terdiri dari empat langkah yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Semua tahapan tersebut merupakan tahapan yang saling berhubungan atau perbaikan pada siklus sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Islam Pelita Taqwa dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 17 anak dengan 8 anak perempuan dan 9 anak laki-laki tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus di mana setiap siklus terdapat 2 (dua) kali pertemuan. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dibantu oleh 2 orang penilai yang merupakan guru pada TK Islam Pelita Taqwa. Selain itu pelaksanaan PTK ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing yang memberikan petunjuk pelaksanaan PTK yang baik. Teknik pengumpulan data yang digunakan data yang digunakan berupa observasi langsung dan dokumentasi terhadap aktivitas anak selama bermain dengan Box Bunny. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu dengan menggambarkan data yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci serta menggunakan teknik statistik deskriptif sederhana (Aziza, 2023).

Pada tahap perencanaan, peneliti sebelum melakukan penelitian dengan tujuan agar memiliki panduan dalam pelaksanaan kegiatannya sehingga dapat mencapai tujuan dari penelitian. Perencanaan mencakup penentuan jumlah pertemuan dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan yang masing-masing pertemuan dilakukan selama 45 menit. Kegiatan penelitian dilakukan pada saat kegiatan inti dengan membagi 17 anak kelompok pertama yang dimainkan yang terdiri dari 4 orang bermain sedangkan 13 anak lainnya berkegiatan bersama guru kelas untuk berkegiatan hari ini. Selain menentukan waktu pelaksanaan, peneliti juga menyusun rencana pembelajaran baik rencana pelaksanaan pembelajaran berupa modul, menyediakan media Box Bunny, menyiapkan langkah kegiatan, dan menyiapkan lembar instrumen penelitian.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun, bekerjasama dengan guru dan rekan dalam melaksanakan kegiatan, dan memberi kesempatan anak untuk bermain menggunakan media Box Bunny. Pada tahap pengamatan, peneliti melakukan pengamatan dengan memperhatikan anak selama

pembelajaran berlangsung. Kemampuan yang diamati pada kegiatan bermain menggunakan media Box Bunny adalah; 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2) Menggunakan lambang bilangan menghitung, 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil dari adanya pelaksanaan observasi ini menjadi dasar dilakukannya tahap selanjutnya yaitu tahap refleksi. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi terkait pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil refleksi dapat menentukan apakah pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan atau belum, jika belum, siklus selanjutnya akan dilanjutkan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti apabila minimal presentasi mencapai 75% dari total anak yang sudah mendapatkan kategori berkembang sangat baik untuk meningkatkan pada setiap indikator. Sehingga jika hasil siklus pertama belum menunjukkan ketercapaian presentase yang ditetapkan maka kegiatan penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya. Data tersebut akan dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan rumus dan dapat tingkatan kriteria ketuntasan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Aziza, 2023)

Keterangan:

P = Angka Presentasi

F = Frekuensi aktivitas/skor anak

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Tabel 1 Presentase Ketuntasan

Persentase Ketuntasan	Klasifikasi
75% - 100 %	Berkembang Sangat Baik (BSB)
50% - 74,99%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
25% - 49,99%	Mulai Berkembang (MB)
0% - 24,99%	Belum Berkembang (BB)

Sumber : (Purnama et al., 2019)

Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan dua siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada Hari Rabu dan Kamis tanggal 15 dan 16 Januari 2025.



Figure 1. Guru menjelaskan langkah bermain dan mencontoh Media *Box Bunny*

Pada siklus I pertemuan 1 Penelitian dilakukan pada saat kegiatan init, yang dimulai pada kegiatan inti. Kegiatan diawali dengan guru menyiapkan anak dengan duduk. Sebelum memulai kegiatan dengan APE tersebut, anak diberikan apersepsi dengan menyanyikan lagu berhitung mengenai lambang bilangan serta diikuti dengan gerakan tangan, lalu guru memperkenalkan media tersebut dengan mengatakan bahwa media tersebut bernama *Box Bunny*. Anak-anak diperkenalkan empat kegiatan bermain; 1) Menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan 1-10, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan benda wortel, 3) Berhitung menggunakan jari tangan, 4) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Guru menunjukkan cara bermain, memberi kesempatan anak mencoba, dan menetapkan aturan permainan.



Gambar 1 Kegiatan menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan



Gambar 2 Kegiatan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan benda wortel



Gambar 3 Kegiatan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan jari pintar



Gambar 4 Kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Anak mulai mencoba bermain *Box Bunny* secara bergantian dimulai oleh 4 orang pertama dan untuk anak yang lain berkegiatan bersama guru kelas. Pada kegiatan pertama Gambar 2, beberapa anak mengalami kesulitan menyebutkan lambang bilangan, terutama angka 6-10, seperti menyebut angka "9" setelah "7" dan melewati "8", meskipun saat menghubungkan lambang bilangan tidak terlewat. Anak juga menyebutkan angka dengan suara pelan, sehingga guru memberi motivasi untuk berbicara lebih keras. Pada kegiatan kedua Gambar 3, anak kesulitan berhitung dengan benda wortel dan meminta arahan guru. Guru memberikan penjelasan ulang. Saat hasil diperiksa, beberapa anak melakukan kesalahan karena jumlah wortel tidak sesuai dengan lambang bilangan, sedangkan yang lain berhasil menyelesaikannya dengan tepat.

Selanjutnya kegiatan ketiga, Gambar 4 Kegiatan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan jari pintar. Terlihat anak merasa kesulitan untuk berhitung menggunakan jari pintar sehingga ibu guru memberikan motivasi untuk mencoba kembali sehingga dapat menyelesaikan kegiatan ini dengan tuntas. Dan beberapa anak mampu menyelesaikan kegiatan ini secara perlahan untuk berhitung menggunakan jari pintar sehingga mendapatkan jawaban yang tepat. Kegiatan terakhir pada Gambar 5 Kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Anak pada saat menyelesaikan permainan dengan cepet-cepet dan teburu-buru sehingga tidak sesuai dengan bilangan yang dia tuliskan dengan jumlah lambang bilangan pada wortel tersebut.

Pelaksanaan pertemuan 2 pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 Januari 2025. Penelitian dilakukan pada saat kegiatan init, Kegiatan diawali dengan guru menyiapkan anak dengan duduk. Sebelum memulai kegiatan dengan APE tersebut, anak diberikan apersepsi berupa pemutaran audio mengenai lambang bilangan menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. guru memberikan informasi kembali terkait ada kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam *Box Bunny*. Setelah itu, ibu guru langsung mempraktekkan kembali dengan metode demonstrasi pada anak. Aktivitas dilakukan secara kelompok, ketika satu kelompok sedang bermain media *Box Bunny*, kelompok lain bersama guru kelas.

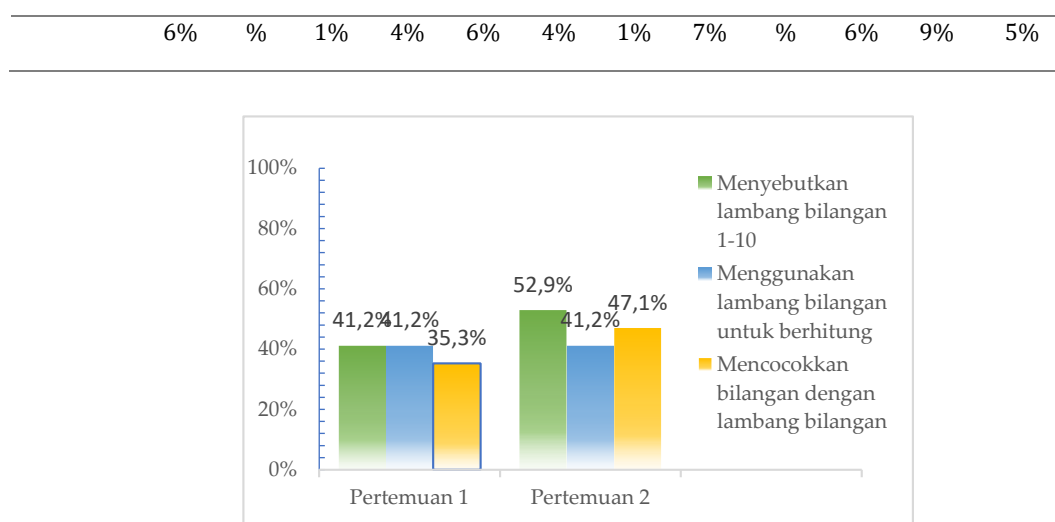
Pada kegiatan pertama, anak menyebutkan lambang bilangan dengan ragu dan keliru, terutama pada angka "6" dan "9". Pada kegiatan kedua, beberapa anak kesulitan berhitung dengan benda wortel karena jumlah yang dimasukkan tidak sesuai dengan lambang bilangan di telinga kelinci. Pada kegiatan berhitung dengan jari pintar, kesalahan serupa terjadi saat menempelkan lambang bilangan "6" dan "9". Pada kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambangnya, beberapa anak mengerjakan dengan tergesa-gesa sehingga hasilnya tidak sesuai dengan jumlah wortel yang dironce.

Hasil penelitian pada siklus I didapatkan bahwa :

1. Masih terdapat 4 anak yang mengalami kekeliruan menyebutkan lambang bilangan yaitu antara lambang bilangan 6 dan 9 karena melihat angka dengan posisi terbalik, penyebutan lambang bilangan 6 tertukar dengan lambang bilangan "9", lambang bilangan 9 didahulukan penyebutannya sebelum penyebutan lambang bilangan 8 yang seharusnya "8" dahulu lalu "9". Hal ini dikarenakan anak merasa ketiga huruf ini memiliki kemiripan dalam bentuk.
2. Masih terdapat 6 anak yang belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengitung yaitu ketika anak mengoprasikan bilangan lupa dengan sebelumnya dan selanjutnya ketika ingin menghitung kedua lambang bilangan, seperti pengoprasian lambang bilangan 5 di tambahkan dengan lambang bilangan 3 yang seharusnya setelah 5 lalu angka 6 setelah itu angka 7 anak melongkap penyebutannya menjadi angka 8, sehingga menimbulkan kesalahan dalam hasil pengoprasian lambang bilangan.
3. Masih terdapat 4 anak yang keliru dalam mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan pada kantong kelinci yaitu pada saat kegiatan anak keliru saat melihat kantong bilangan setelah angka 5 seharusnya angka 6 namun di isi angka 9 karna tidak sesuai dengan posisi.

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Siklus I

Siklus I	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan			
	Skor				Skor				Skor			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pert.1	2	2	6	7	2	3	5	7	2	2	7	6
(%)	11,7 6%	11,7 6%	35,2 9%	41,1 7%	11,7 6%	17,6 4%	29,4 1%	41,1 7%	11,7 6%	17,6 4%	41,1 7%	35,2 9%
Pert.2	2	1	5	9	2	3	5	7	1	2	6	8
(%)	11,7	5,88	29,4	52,9	11,7	17,6	29,4	41,1	5,88	11,7	35,2	47,0



Gambar 5 Diagram Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Siklus I

Hasil pengamatan siklus I menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dari setiap pertemuan yang ada disiklus I pada beberapa indikator. Pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 4 yaitu 41,1% dan terlihat adanya peningkatan pada pertemuan ke-2 menjadi 52,9%. Pada indikator menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, rata-rata ketepatan anak mendapatkan skor 4 yaitu 41,1% terlihat belum adanya peningkatan dari 2 pertemuan. Pada indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, rata-rata 35,2% adanya peningkatan pada pertemuan ke-2 yaitu menjadi 47,05%. Meskipun terdapat peningkatan pada siklus I di beberapa indikator kemampuan berhitung, namun hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh guru sebesar 75%.

Hal ini disebabkan karena pada saat guru memberikan apersepsi anak mengenai menyebutkan lambang bilangan untuk berhitung masih ada beberapa anak yang tidak fokus mendengarkan, anak berbicara dengan teman sebaya, anak yang asyik bermain secara mandiri, aturan permainan yang disampaikan guru ada yang tertinggal, dan perlu adanya perubahan dari media Box Bunny dari yang sebelumnya sudah dilaksanakan. Sehingga guru merasa perlu adanya upaya tindakan lanjut ke siklus II untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I dilakukan pada Selasa, 4 Februari 2025, dan Pertemuan II pada Rabu, 5 Februari 2025. Penelitian dilakukan saat kegiatan inti. Kegiatan dimulai dengan anak-anak membentuk lingkaran dan diberikan apersepsi menyebutkan lambang bilangan disertai gerakan tubuh. Guru menjelaskan kembali kegiatan yang akan dilakukan menggunakan media *Box Bunny*, termasuk langkah dan aturan bermain secara rinci, serta mempraktikkan cara bermain di hadapan anak-anak. Anak-anak kemudian mencoba bermain *Box Bunny* secara bergiliran sesuai urutan kegiatan.

Beberapa anak masih ragu dan bersuara pelan saat menyebutkan lambang bilangan 1-10 maupun 10-1, serta sering menyebut angka 6-10 secara acak. Saat menghubungkan lambang bilangan, mereka juga sering memasukkan secara tidak sesuai. Dalam kegiatan berhitung dengan benda wortel, beberapa anak kesulitan dan membutuhkan bantuan guru karena jumlah wortel yang dimasukkan tidak sesuai dengan lambang bilangan. Salah satu anak juga keliru mengambil flashcard angka "9" saat diminta angka "6", sehingga guru membantu menjelaskan perbedaannya. Pada kegiatan ketiga, yaitu berhitung dengan jari pintar, salah satu anak melakukan kesalahan dengan menempelkan lambang bilangan "1"

untuk hasil "1+6" yang seharusnya "7". Dalam kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambangnya, 2 anak mendapat arahan dari guru untuk tidak terburu-buru. Namun, satu anak tetap tergesa-gesa sehingga hasil yang ditulis tidak sesuai dengan jumlah wortel yang dironce. Guru lalu membimbing satu anak untuk mencocokkan kembali lambang bilangan dengan jumlah wortel. Sementara itu, satu anak dapat menyelesaikan kegiatan dengan tenang dan tepat.

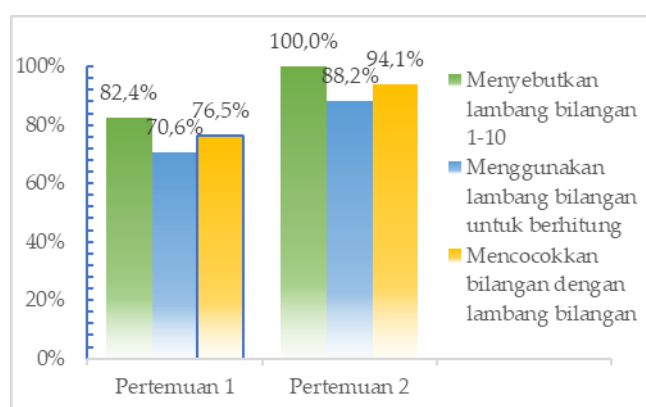
Pertemuan 2 dilaksanakan pada Rabu, 5 Februari 2025. Dalam kegiatan menghubungkan kantong lambang bilangan, salah meletakkan lambang "10" pada angka "4", namun setelah berdiskusi dengan guru, ia memperbaikinya. Pada kegiatan berhitung menggunakan wortel, dari 16 anak, hanya satu anak yang sempat salah menghitung hasil "5+5" menjadi "11", tetapi ia berhasil memperbaikinya. Dalam kegiatan berhitung menggunakan jari pintar, dari 17 anak hanya satu yang keliru menempelkan lambang bilangan "8" untuk hasil "5+2" yang seharusnya "7". Guru membantu dengan menyarankan menghitung sambil menyanyikan lagu lambang bilangan. Saat mencocokkan bilangan dengan lambangnya, anak tersebut juga salah menulis lambang "2" karena lupa, dan guru membantunya mengingat dengan flashcard.

Hasil penelitian pada siklus II didapatkan sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik tetapi tetap kondusif dengan membuat kesepakatan diawal pembelajaran bersama dengan anak-anak.
2. Mengatur kelompok anak saat kegiatan bermain agar efektif dengan bantuan guru kelas.
3. Mengatur anak untuk duduk dalam posisi melingkar agar anak lebih memahami aturan dalam kegiatan *Box Bunny*.
4. Menjelaskan kembali cara bermain media *Box Bunny* sebelum memulai kegiatan supaya anak lebih memahami dan tidak bingung pada saat melakukan kegiatan.
5. Memotivasi anak dengan memberikan reward saat anak yang sudah berhasil melakukan kegiatan tersebut menggunakan pemberian stiker dan kipas bergambar.
6. Mengatur posisi alat main *Box Bunny* menggunakan tambahan wadah bangku untuk menaruh alat main agar anak fokus pada kegiatan.

Tabel 3 Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Anak Siklus II

Siklus II	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan			
	Skor				Skor				Skor			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pert.1	0	1	2	14	1	1	3	12	0	1	3	13
(%)	0	5,88 %	11,7 6%	82,3 5%	5,88 %	5,88 %	11,7 6%	70,5 8%	0	5,88 %	11,7 6%	76,4 7%
Pert.2	0	0	0	17	0	1	1	15	0	0	1	16
(%)	0	0	0	100 %	0	5,88 %	5,88 %	88,2 3%	0	0	5,88 %	94,11 %



Gambar 6 Diagram Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Siklus II

Berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari setiap pertemuan dalam siklus II ini. Pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 4 yaitu 100%. Pada indikator menggunakan lambang bilangan untuk berhitung rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 4 yaitu 88,23%. Lalu pada indikator mencocokkan bilangan pada lambang balagan rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 4 yaitu 94,11%. Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu sebesar 75% yang artinya dari pertemuan 1 dan 2 di siklus II ini telah mencapai tingkat keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Pembahasan (Discussion)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan pada siklus II berhasil karena nilai yang diperoleh anak melebihi target 75%. Peningkatan ini dicapai melalui media Box Bunny dapat meningkatkan kemampuan berhitung Peningkatan terjadi karena dalam penelitian ini dibarengi dengan adanya apersepsi dahulu mengenai pengenalan lambang huruf dan bahan-bahan yang digunakan pun berbeda-beda serta memiliki berbagai macam kegiatan didalamnya. Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kemampua berhitung adalah melalui penggunaan media Box Bunny. Media ini memungkinkan anak belajar secara interaktif dengan pendekatan bermain sambil belajar. Dalam prosesnya, terdapat beberapa faktor yang mendukung efektivitas media ini, seperti aktivitas berulang, kesempatan bertanya, bermain secara bergantian, dan variasi aktivitas.

Kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung ini menggunakan suatu media Box Bunny yang nyata dan dapat digunakan anak secara langsung. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran berhitung untuk anak usia 5-6 tahun telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka. Media konkret, seperti benda nyata yang dapat disentuh dan dimanipulasi langsung oleh anak, membantu mengkonkretkan konsep nyata sehingga lebih mudah dipahami (Pasaribu & Ginting, 2019). Dengan demikian, penggunaan media konkret yang dapat digunakan langsung oleh anak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Media semacam ini membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini seperti Box Bunny.

Keberhasilan kedua meningkatnya tahap perkembangan kognitif anak. Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada tahap, mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol (seperti angka atau gambar) untuk merepresentasikan objek angka sebagai simbol yang mewakili kuantitas tertentu. Mereka dapat mengaitkan angka dengan jumlah objek dan mulai melakukan operasi sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan. Hal ini selaras dengan teori

perkembangan kognitif Jean Piaget dalam tahap Pra Operasional pada tahap ini anak memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol-simbol) atau tanda-tanda dan pemikiran intuitif. Keterbatasannya adalah egosentrisme, animisme, dan centration.

Meningkatnya kemampuan berhitung anak terjadi ketika mereka diberi kesempatan untuk mengeksplorasi secara mandiri menggunakan media yang tersedia. Hal ini sejalan dengan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi saat anak dibimbing dalam zona antara kemampuan mandiri dan potensi yang dapat dicapai dengan bantuan. Dalam konteks ini, eksplorasi dan interaksi mendukung perkembangan keterampilan berhitung anak. Pendekatan ini juga berkaitan dengan konsep scaffolding, yaitu pemberian dukungan oleh orang dewasa yang dikurangi secara bertahap seiring dengan meningkatnya kemandirian anak. Dengan demikian, anak dapat mencapai perkembangan optimal dalam kemampuan berhitungnya. Selain itu, kegiatan yang melibatkan media ini juga mendorong interaksi sosial antara anak, teman sebaya, dan guru, yang semakin memperkaya pengalaman belajar mereka (Hidayat et al., 2024).

Pengulangan dalam pembelajaran membantu anak dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap berhitung. Melalui Box Bunny, anak diajak untuk secara terus-menerus mencocokkan jumlah kelinci dengan lambang bilangan yang sesuai. Instruksi yang diberikan secara konsisten juga membantu anak dalam membentuk pola berpikir yang sistematis dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengenali angka dan berhitung. Interaksi antara anak dan pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran (Gandana et al., 2017). Dengan media Box Bunny, anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami lambang bilangan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu anak, memperkaya pengalaman belajar mereka, serta memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menjelaskan konsep dengan cara yang lebih mudah dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Zebar et al., 2022).

Bermain secara bergantian, dengan ini membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Dalam penggunaan Box Bunny, anak belajar untuk menunggu giliran, mengamati teman mereka, dan berinteraksi dalam kelompok (Maripi, 2023). Hal ini juga mendorong mereka untuk lebih memahami konsep bilangan dan berhitung dengan melihat teman-temannya mengidentifikasi angka dan jumlah dengan cara yang berbeda. Variasi dalam aktivitas pembelajaran ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga memungkinkan anak untuk memahami konsep berhitung melalui berbagai pendekatan dan media (Yenni et al., 2024).

Keberhasilan berikutnya dalam media Box Bunny sendiri, pada kegiatan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung pada anak usia 5-6 tahun efektif dalam memfasilitasi transisi dari tahap enaktif ke tahap ikonik dan simbolik, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jerome Bruner. Bruner mengidentifikasi tiga tahap perkembangan kognitif: 1) Tahap Enaktif: Anak belajar melalui tindakan langsung dengan memanipulasi objek nyata, 2) Tahap Ikonik: Anak memahami dunia melalui gambar atau visualisasi. 3) Tahap Simbolik: Anak menggunakan simbol-simbol abstrak, seperti angka dan huruf, untuk memahami konsep. Dengan demikian, penerapan media yang menampilkan lambang bilangan dalam pembelajaran berhitung sejalan dengan teori Bruner efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak pada tahap ini (Supiati et al., 2022).

Simpulan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan berhitung setelah diterapkannya kegiatan melalui media Box Bunny pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Pelita Taqwa. Nilai yang dicapai anak pada siklus II menggunakan Box Bunny dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan indikator; 1) menyebutkan lambang bilangan 1-10 sebanyak 100%, 2) menggunakan lambang bilangan untuk berhitung sebesar 88,23%, 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan sebesar 94,11%.

Terjadinya peningkatan tersebut, dikarenakan dalam kemampuan berhitung bermain dilakukan dengan melalui kegiatan bermain Box Bunny yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam kemampuan kepada anak. Selain itu, media Box Bunny berbeda dengan media lainnya media ini berbentuk hewan kelinci tiga dimensi yang dilengkapi dengan fitur interaktif seperti telinga atau kantong untuk menempatkan angka dan objek yang dapat dihitungkan. Media Box Bunny menyediakan beberapa aktivitas yang bervariasi disesuaikan dengan kemampuan berhitung yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Aktivitas yang dilakukan anak diantaranya yaitu menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan 1-10, berhitung menggunakan benda wortel, berhitung menggunakan jari pintar, dan meronce benda wortel sesuai dengan lambang bilangan.

Memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, disertai dengan pemberian reward atau penguatan positif, dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi anak untuk belajar dengan lebih antusias. Ketika anak merasa dihargai atas usahanya, mereka akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai konsep pembelajaran, termasuk keterampilan berhitung. Selain itu, dukungan yang diberikan oleh guru, baik dalam bentuk bimbingan, dorongan, maupun pemberian umpan balik yang konstruktif, telah terbukti berperan penting dalam membantu anak memahami konsep bilangan, mengenal pola angka, serta mengembangkan kemampuan berhitung secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Dengan kombinasi pendekatan yang tepat, anak dapat belajar dengan lebih optimal dalam lingkungan yang mendukung dan menyenangkan.

Daftar Rujukan (References)

- Adriani, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4- 5 Tahun Melalui Media Berbasis Bahan Alam Di Paud Islam As-Shofi Desa Montong Are Lombok Barat Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi Universitas Islam Negeri Mataram*.
- Aziza, N. (2023). Metoelogi Penelitian 1. In *Media Sains Indonesia* (Issue Juni).
- Gandana, G., Haki Pranata, O., & Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 92-105.
- Hidayat, A., Kulsum, U., Harum Adibah, I., & Dwi Damayanti, D. (2024). *Teori Vygotsky Dan Transformasi Pembelajaran Matematika: Sosiokultural , Scaffolding , Zona Perkembangan Proksimal , Bahasa Dan Pikiran. December*.
- Kemendikbudristek. (2023). Literasi Membaca, Peringkat Indonesia di PISA 2022. *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1-25.

- Maripi, G. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), 104–115.
- Maryatun, I. B. (2016). Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 747–752. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>
- Mukhlisin, M., & Lestari, K. (2023). Penerapan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 47–51. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>
- Ninik Yuliani, R. I. K. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. *Universum*, 10(1), 65–71. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>
- Nuhidayah, W., & Astari, T. (2019). Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal an-Nuur, Subang – Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 133–147.
- Pasaribu, M., & Ginting, M. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran sea and land dalam meningkatkan kemampuan beritung anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 6(2), 153.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9, 212–218. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Purnama, S., Suci Rohmadheny, P., & Pratiwi, H. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. www.rosda.co.id
- Supiati, Damayanti, E., & Ismail, W. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 393–402. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/IJEC/article/view/1463>
- Yaie, F. I. J. Y., Taty Fauzi, & Dessi Andriani. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>
- Yenni, R. F., Malalina, & Asfyra, I. B. (2024). Penggunaan media bergambar dalam pembelajaran matematika. *AbdiTas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1.
- Zebar, A., Sari, P., Sembiring, U., Pgpaud, P. S., & Battuta, U. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. 10(2).