



Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Dengan Menggunakan Media Lotto Angka

Dini Nurhayati¹, Mimpira Haryono², Asnawati³, Lydia Margaretha⁴

PG-PAUD, Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

de-mail: Dnurhayati719@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to determine the improvement in numeracy skills in children by using lotto numbers media at PAUD Naiambaton in North Lebong Sub-District. This study is a Classroom Action Research (CAR) with a cyclical procedure. The subjects of this research were the children of Group B at PAUD Naiambaton, totaling 20 children. The research was conducted over two cycles, each consisting of two meetings. Data analysis was done both qualitatively and quantitatively, with the emphasis used to determine the improvement in the process expressed in a predicate, while quantitative analysis was used to determine the improvement in results using percentages. The results of improving numeracy skills in children using Lotto numbers media at PAUD Naiambaton in cycle I, meeting I was 37.5%, in cycle I, meeting II was 47.25%, cycle II, meeting I was 57.25%, and cycle II, meeting II was 80%. The conclusion of the research is that the media can improve numeracy skills in children at PAUD Naiambaton, North Lebong sub-district, as evidenced in cycle II, meeting II with an achievement percentage of 80% with the criteria of being very well developed (BSB).*

Key Words: *Numeracy Skills, Lotto Numbers*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada anak dengan menggunakan media lotto angka di PAUD Naiambaton Kecamatan Lebong Utara. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom action research* dengan prosedur yang digunakan berbentuk siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di PAUD Naiambaton yang berjumlah 20 orang anak. Penelitian dilaksanakan dua siklus dua pertemuan. Analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase. Hasil peningkatan kemampuan berhitung pada anak dengan menggunakan media lotto angka di PAUD Naiambaton pada siklus I pertemuan ke I dengan presentase 37,5%, di siklus ke I pertemuan ke II dengan presentase 47,25%, siklus ke II pertemuan ke I dengan presentase 57,25% dan siklus II pertemuan ke II dengan presentase 80%. Kesimpulan penelitian bahwa menggunakan media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di PAUD Naiambaton kecamatan lebong utara, terbukti pada siklus II pertemuan Ke II terjadi peningkatan dengan hasil presentase pencapaian sebesar 80% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Lotto Angka*

Pendahuluan

Kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan untuk bekal masa depannya kelak. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan (Ratna et al, 2021). Kemampuan berhitung anak merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebutkan urutan bilangan, membilang mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, meniru lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Serta kemampuan berhitung juga merupakan dasar anak dalam mempelajari matematika terkait pemahaman mengenal bilangan

(Sari, 2020). Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bidang yang mempunyai peranan penting bagi perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara adalah pendidikan. Kegiatan tidak terlepas dari proses belajar, pengertian belajar itu sendiri merupakan suatu proses yang sistematis yang tiap komponennya sangat menentukan keberhasilan anak didik (Hamzah, 2016).

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan kegiatan belajar berhitung seorang pendidik harus bekerja secara profesional. Mengingat pentingnya matematika khususnya berhitung bagi kehidupan manusia, maka merupakan keharusan jika para siswa dipersiapkan secara baik dalam menerima pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah dengan frekuensi jam pelajaran lebih banyak dibandingkan pelajaran lainnya, namun demikian banyak yang menganggap bahwa pelajaran matematika atau berhitung adalah pelajaran yang sulit, menakutkan dan tidak menyenangkan. Ada banyak hal tentang permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun, salah satunya adalah dengan media lotto angka yang telah di praktekkan di beberapa PAUD yang tingkat keberhasilannya mencapai 80% anak merasa senang. Cara bermainnya adalah anak memilih lingkaran yang terdapat tulisan angkanya, kemudian anak berlari untuk memasang angka yang ada di dalam bentuk lingkaran ke dalam papan lotto, sambil menyebutkan, menghitung dan memasang angkanya. Permainan ini sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran berhitung karena permainan ini dekat sekali dengan kehidupan anak. Permainan ini juga sangat mudah untuk dipraktikkan karena bahan dan alat yang digunakan bisa dari barang bekas di lingkungan sekitar.

PAUD Naiambaton merupakan salah satu PAUD swasta yang ada di kecamatan Lebong Utara, yang memiliki kompetensi dalam mencetak anak-anak yang berilmu dan berakhlakul karimah baik imtaq maupun ipteknya. Setelah berdiskusi dan mewawancarai Kepala sekolah PAUD Naiambaton ada beberapa persoalan yang disampaikan Kepala sekolah PAUD Naiambaton bahwa rata-rata kemampuan serta minat dalam berhitung mulai menurun.

Kajian Teori

Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dalam kehidupan di masa depan. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan kepada anak sejak sedini mungkin, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak merusak pola perkembangan anak. Kegiatan berhitung dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak seperti kemampuan sosial emosional, kreativitas dan kemampuan intelektual yang menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Departemen Pendidikan Nasional berhitung adalah pengetahuan tentang bilangan yang merupakan bagian dari aritmatika. Berhitung juga merupakan dasar dari awal matematika yang hendaknya dibangun sejak dini dengan menggunakan materi-materi yang konkret dan dalam bentuk permainan untuk mempelajari konsep-konsep matematika dasar.

Kemampuan berhitung anak terdiri atas (Istikomah, 2020). a) Kemampuan memperhatikan dan mengamati. Anak memperhatikan suatu objek yang nyata dengan menggunakan mata dan telinganya, dari proses memperhatikan dan mengamati terjadi informasi dan pengetahuan pada anak. Informasi itu disimpan dalam otak atau memorinya sebagai suatu pengetahuan yang dimiliki. b) Kemampuan mengingat. Kemampuan mengingat adalah suatu aktivitas kognitif dimana anak menyadari bahwa pengetahuan itu berasal dari

kesan-kesan atau pengalaman yang diperoleh pada masa lampau, pada tahap ini anak berhubungan dengan berbagai informasi atau pengetahuan yang dimiliki dan secara langsung anak tidak langsung berhadapan dengan objeknya. c) Kemampuan berfikir konvergen. Kemampuan berfikir konvergen adalah kemampuan yang menggunkan informasi yang telah diperoleh dan disimpan untuk menentukan suatu jawaban yang benar. Pada saat berfikir, anak dihadapkan pada objek-objek yang diawali dengan kesadaran, artinya tidak secara langsung berhadapan dengan objek secara fisik seperti sedang mengamati, melihat, meraba atau mendengar.

Selain itu ada empat indikator yang perlu ditingkatkan dalam kemampuan berhitung pada anak usia dini, diantaranya: 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2) Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah objek. 3) Menghitung hasil penjumlahan 1-10. 4) Menghitung hasil pengurangan 1-10 (Istikomah,2020). Sementara itu Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada anak usia 5-6 tahun dalam hal berpikir simbolik meliputi: 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, 4) Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, dan 5) Mempersentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Menurut Fadilah dkk (2019), kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang di miliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan atau membilang dan mengenal jumlah bilangan. Kemampuan berhitung untuk anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan kemampuan dasar matematika anak, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat serta kreatif pada diri anak.

Menurut Laris dkk (2014) Media lotto angka adalah media yang berbentuk papan dan kartu pasangannya yang berisikan gambar, warna, bentuk dan angka. Media lotto angka sangat efektif bagi anak, selain itu media ini memiliki bentuk yang menarik sehingga anak dapat belajar mengenal gambar, warna, angka, dan bentuk selain itu juga dapat menumbuhkan minat belajar angka pada anak sehingga sangat, membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Permainan Lotto Angka, Lotto berasal dari Bahasa Jawa yang artinya kartu dan angka, jadi permainan Lotto Angka bisa dikenal dengan permainan kartu yang ada tulisan angka dan di desain semenarik mungkin untuk mendapat perhatian anak, bila dihubungkan dengan anak usia dini, permainan Lotto Angka atau dengan media pembelajaran di kenal sebagai alat edukatif atau sering dengan alat permainan edukatif.

Alat permainan adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya, dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai- nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala efek dan segala kecerdasan yang ada pada diri anak (Masita, 2018).

Menurut Sulistiana (2016), Lotto berasal dari Bahasa Prancis yaitu Lotto atau dalam bahasa Jerman yaitu Lotto yang berarti benar atau banyak. Sedangkan secara etimologi Lotto adalah salah satu bentuk media visual terbuat dari triplek yang terdiri dari papan Lotto berukuran 17,5 x 17,5 cm, 9 kartu Lotto. Papan Lotto dibuat 9 bagian, masing-masing bagian ditemplei dengan bentuk gambar dan warna yang berbeda yang dapat digunakan secara perorangan atau kelompok oleh anak usia 4 tahun ke atas untuk membantu mengembangkan



daya konsentrasi dan daya pengamatan anak.

Bermain bagi pendidikan anak usia dini merupakan permainan yang member peluang kepada anak untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Menurut Ismail dalam lestari (2021) terdapat beberapa manfaat dari alat media lotto angka sebagai berikut: a) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, b) Mengembangkan daya pikir, daya cipta dan bahasa gar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa amandan menyenangkan, d) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Menurut Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa ada beberapa ahli yang mengemukakan penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan lazim dilalui dalam melakukan PTK, yaitu perencanaan, Acting/pelaksanaan, obsevasi/pengamatan dan refleksi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan Ke I persentase untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 37,5% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan siklus I pertemuan ke II. Adapun hasil tindakan siklus I pertemuan ke II presentase mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 47,25% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan Siklus II pertemuan ke I presentase mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 57,25% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Dengan kriteria Berekembang Sesuai Harapan maka penelitian ini dilanjutkan dengan tindakan siklus ke II pertemuan ke II mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 80%, dimana presentase disiklus ke II pertemuan ke II sudah optimal sesuai dengan kriteria keberhasilan 75%-100% maka penelitian dihentikan di siklus II pertemuan ke II.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam menghubungkan banyaknya gambar dan angka. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan menghitung pada anak, dari tindakan sebelum sampai dengan siklus II pertemuan ke II yakni: Siklus I pertemuan I anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 37,5% dengan rentang nilai 25%-49,99%, pada siklus ke I pertemuan ke II anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 47,25% dengan rentang nilai 25%-49,99%, di siklus ke II pertemuan ke I peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 57,25% dengan kriteria Berkembang Sangat Harapan dengan rentang nilai 50%-74,99%, dan di siklus ke II pertemuan ke II peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 80% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan rentang nilai 75%-100% dan penelitian dikatakan berhasil. Oleh karena itu, media lotto



angka merupakan media yang dirasa lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Hal ini karena media lotto angka yang digunakan anak secara tidak langsung dapat membuat anak untuk berpikir kreatif, perhatian anak terhadap proses pembelajaran juga semakin bertambah, karena anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Anak juga diharapkan mampu mengorganisasikan kemampuan diri atau melatih kepercayaan diri. Kemudian kegiatan ini diharapkan mampu melatih daya pikir anak dimana anak dilatih untuk belajar mengetahui serta mencari konsep lambang bilangan dan menciptakan lingkungan permainan yang menarik dan meningkatkan kualitas pembelajaran, media lotto dibuat menarik agar anak memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencobanya.

Daftar Pustaka

- Aidil Saputra, (2019), “Pendidikan Anak Pada Usia Dini,” AT-TA’DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, 20 Januari, 195
- Anita. (2021). *Persepsi Orang Tua Terhadap Pembelajaran Wafa Di Ra Insa*, Yogyakarta, Jurnal Pendidikan Anak Usia dini.
- Arsyad Azhar, (2017), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Astuti Dwi Retno, (2018), “Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B di TK Nusa Indah Bulutengger Sekaran Lambongan”, Inovatif 4, no. 2.
- Fadilah, Tresia Efrilian, Taty Fauzi, (2019), “Pengaruh Bermain Bola Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Tanjung RaJa”, Pernik Jurnal PAUD 2, no. 2.
- Yuliani, Nurani. (2019), *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi. Jakarta: CV Campustaka..
- Istikomah Titis, Bukman Lian dan Romadona Noverina, (2020), “Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhidung Pada Anak Di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang”, *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). <https://kbbi.web.id/>
- Kurnia Dewi, N. (2019). *Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SD*. Jurnal Teknodik.
- Mulyasa. (2019). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdikbud.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi*. In Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha (Vol. 9, Issue 1, p. 99). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Sari, N. M. (2020). *Pengembangan Media Permaianan Mipon’s Daily Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak*. Pendidikan Anak Usia Dini, 4, 831–839.
- Sari Ranita Desi, Mohammad Zainuddin dan Sa’dun Akbar, (2020), “Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, Jurnal Pendidikan 5, no. 11.
- Siti Masitah, (2019), “Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Lotto Angka”, skripsi pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, Bengkulu.
- Sri Hayati, (2019) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon”. Skripsi, Institusi Agama Islam IAI Bunga BAngsa Cirebon.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.



Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wijayanti Sukwa Dwi (2021), *Pengaruh media lotto angka terhadap kemampuan berhitung sederhana pada anak tunagrahita kelas 1 di sdlb pembina tingkat nasional bagian c malang*, Skripsi, Universitas Negeri Malang.

Zahrotul Mufidah¹, Imam Wahyono², Yuli Tri Andini³, Eka Ramiati⁴, (2022), *implementasi media lotto angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A1 RA Khadijah 5 Sumberasri*, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 03 Nomor 02