

***EFFORTS TO INCREASE NUMERACY PRELIMINARY CHILDREN  
4-5 YEARS OVER STRATEGY PLAY STICK FIGURES IN PAUD AL  
MUBAROKAH DESA MAKMUR SEJAHTERA KECAMATAN  
GUNUNG SAHILAN  
KAMPAR REGENCY***

**Lilik Suryandari, Wusono Indarto, Devi Risma**

liliksuryandari13@gmail.com (085271938800), wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

*Studies Teacher Education Program Early Childhood Education  
Faculty of Teacher Training and Education  
University of Riau*

**Abstract:** *The study was conducted in early childhood Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kec. Gunung Sahilan. The school is located approximately 80 km from the capital of Kampar regency, Riau Province. This research was conducted at the school due to lack of numeracy among children aged 4-5 years. For the class was chosen as a place to study. Application of stick figures to improve numeracy initial 4-5 year olds conducted in groups. Each cycle exercisable three times and gained 73.8% in value. Thus researchers did not continue to the next cycle. So playing stick figure can increase a child's ability to count starting at the age of 4-5 years early childhood Al-Mubarikah Makmur Sejahtera District Sahilan Kampar regency. Activity bet stick figures in the first cycle and the second meeting I and II play stick figures mentioned by the 1-10 sequentially properly, breaks down the numbers as instructed teachers, learn concepts and a lot of little things, recognize the concept of number, and count the number of have been grouped. That play with stick figures can improve numeracy initial 4-5 year olds in pre-school Al-Mubarikah Makmur Sejahtera District Sahilan Kampar regency. Percentage increase in numeracy initial 4-5 year olds by playing strategy stick figures in Al-ECD Mubarakah Makmur Sejahtera District Sahilan Kampar is 41.3% from the first cycle to the second cycle and 90.7% from the previous cycle to cycle.*

**Keywords:** *Beginner Numeracy Strategy Play Stick Figures*

# UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI STRATEGI BERMAIN *STICK* ANGKA DI PAUD AL MUBAROKAH DESA MAKMUR SEJAHTERA KECAMATAN GUNUNG SAHILAN KABUPATEN KAMPAR

**Lilik Suryandari, Wusono Indarto, Devi Risma**

liliksuryandari13@gmail.com (085271938800), wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau.

**Abstrak.** Penelitian dilakukan di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kec. Gunung Sahilan. Sekolah ini terletak kurang lebih 80 km dari Ibukota Kabupaten Kampar Propinsi Riau. Penelitian ini dilakukan pada sekolah tersebut dikarenakan lemahnya kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun. Untuk itu kelas ini dipilih sebagai tempat penelitian. Penerapan *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di laksanakan secara berkelompok. Setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan dan di peroleh dengan nilai 73,8%. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Jadi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarikah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar. Kegiatan bermain *stick* angka pada siklus I dan II yaitu pertemuan I dan II bermain *stick* angka dengan cara menyebutkan angka 1-10 secara berurutan dengan benar, mengelompokkan angka sesuai perintah guru, mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengenal konsep bilangan, dan menghitung jumlah angka yang telah dikelompokkan. Bahwa dengan bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarikah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar. Persentase peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui strategi bermain *stick* angka di PAUD Al-Mubarikah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar adalah 41.3% dari siklus I ke siklus II dan 90,7% dari sebelum siklus ke siklus II.

**Kata Kunci:** Berhitung Permulaan, Strategi Bermain *Stick* Angka

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidik Anak Usia Dini harus bisa memberikan stimulasi yang tepat dan benar sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan yang telah tertuang dalam Permendiknas No 58 tahun 2009. Adapun salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan 5 perkembangan,yaitu:1).perkembangan moral dan agama, 2). perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), 3). kecerdasan/kognitif(daya pikir,daya cipta), 4). sosio emosional (sikap dan emosi) serta 5). bahasa dan komunikasi.

Sebagai guru di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera, akan memberikan stimulasi terhadap cara berhitung dan pengenalan lambang bilangan melalui bermain *stick* angka secara berkelompok dan pemberian tugas dengan bermain mengelompokkan lambang bilangan angka,menghitung jumlah serta mengenalkan kepada anak konsep banyak dan sedikit.Hal seperti inilah yang akan menimbulkan kemampuan anak dalam berhitung permulaan.

Dari penjelasan diatas perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan menerapkan strategi bermain *stick* angka. Karena metode ini dapat mendorong kreatifitas dan minat anak dalam belajar berhitung permulaan. Dengan demikian penelitian ini mengambil judul"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Usia 4-5 tahun Melalui Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar"

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui cara penerapan strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan.
2. Untuk mengetahui penerapan strategi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan.
3. Untuk mengetahui tingginya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan dengan penerapan strategi bermain *stick* angka.

### **Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini**

Dapat ditelaah dengan lebih memahami pengertian berhitung. Dari sejumlah referensi dijelaskan dapat kita maknai bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni

kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan Susanto, 2011.

Menurut Depdiknas, 2000 mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Manfaat utama pengenalan matematika, termasuk di dalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis Suyanto, 2005.

### **Pengertian Bermain *Stick* Angka Pada Anak Usia Dini**

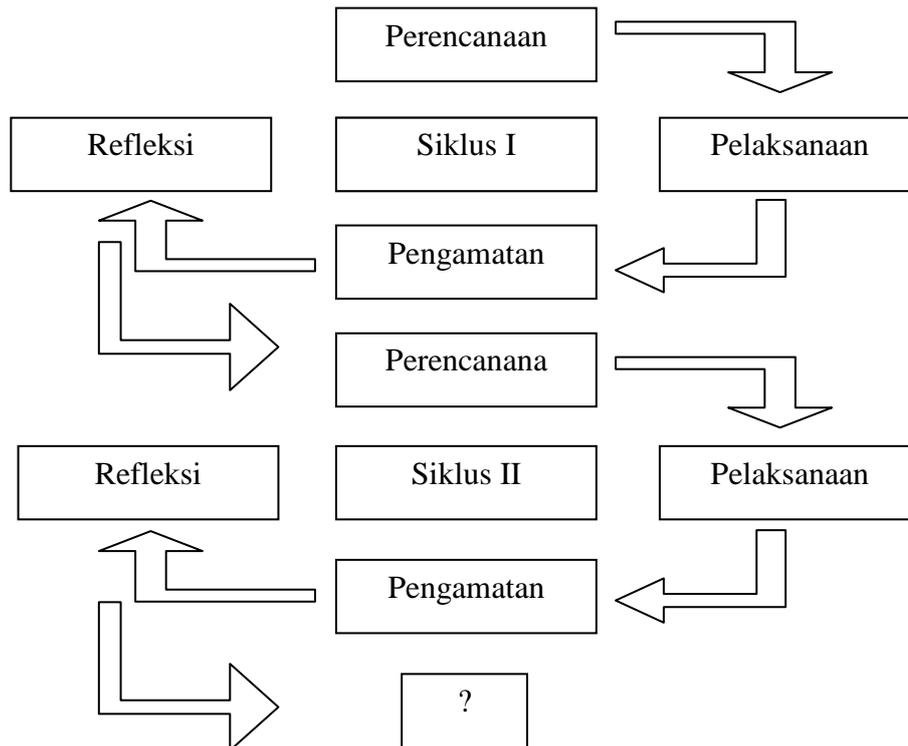
Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, 2003 disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin.

### **METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kec.Gunung Sahilan. Sekolah ini terletak kurang lebih 80 km dari Ibukota Kabupaten Kampar Propinsi Riau. Penelitian ini dilakukan pada sekolah tersebut dikarenakan lemahnya kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun. Untuk itu kelas ini dipilih sebagai tempat penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester II pada bulan Februari – April tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus di bagi dalam 3 kali pertemuan, tiap-tiap pertemuan dilaksanakan selama 1 jam pelajaran (1 x 40 menit). Tiap siklus terdiri dari 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan per siklus diuraikan sebagai berikut :



**Gambar 1** Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2010)

Teknik yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini adalah persentase. Penelitian dikatakan berhasil jika mencapai 75% anak menunjukkan kemandirian dalam belajar. Berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi kemudian diolah dengan menggunakan deskripsi presentase. Nilai peserta didik dirata-rata untuk mengetahui tingkat hasil belajar berhitung permulaan anak dengan penerapan strategi bermain *stick* angka.

#### Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

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

P = Angka persentase.

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya.

N = Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu).

(Sudijono, 2007)

**Tabel 1**  
**Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Siswa**

Interval	Kategori
0,5% - 33,33%	Kurang
33,34% - 66,66%	Cukup
66,67% - 100 %	Baik

## Peningkatan Kemampuan Berhitung

Pengukuran peningkatan kemampuan berhitung anak selama kegiatan pembelajaran dipergunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Dimana :

- P : Persentase Peningkatan  
 Posrate : Nilai sesudah diberikan tindakan  
 Baserate : Nilai sebelum diberikan tindakan

Apabila diketahui hasil akhir kemampuan anak, maka peningkatan kemampuan berhitung pada anak dapat dikategorikan sebagai berikut : Zainal Aqip (2007) :

**Tabel 2**  
**Interval dan Kategori Peningkatan Perkembangan**

Interval	Kategori
0% - 25%	BB (Belum Berkembang)
26% - 50%	MB (Mulai Berkembang)
51% - 75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76% - 100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan strategi bermain *Stick* angka ini dilakukan di PAUD Al Mubarakah Desa Makmur Sejahtera Kec.Gunung Sahilan. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu yang meliputi 2 siklus. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah kelompok anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak, 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April hingga bulan Mei 2016.

## Aktivitas Guru

**Tabel 4. Aktivitas Guru pada Anak usia 3-4 tahun di PAUD  
Al Mubarakah Siklus 1 Dan Siklus 2**

No	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2
1	Guru menyiapkan media pembelajaran	2	2
2	Guru mampu menyampaikan materi pembelajaran	2	3
3	Guru mampu mengorganisasi anak dalam kelompok belajar	2	3
4	Guru mampu menjadi mediator	2	3
5	Guru mampu membimbing anak dalam kelompok kerjanya	2	3
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>14</b>
<b>Presentase</b>		<b>66.67</b>	<b>93.33</b>
<b>Jumlah</b>		<b>160.00</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>80</b>	

Berdasarkan nilai rata-rata pada siklus I diperoleh nilai sebesar 66.67%, dengan kriteria cukup baik dan pada siklus II diperoleh nilai adalah sebesar 93.33% dengan kriteria baik.

## Kegiatan Anak

**Tabel 5. Rekapitulasi Kegiatan Anak Pada usia 3-4 tahun di PAUD  
Al-Mubarakah siklus 1 dan siklus 2**

No	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2	Kriteria
1	Anak mampu memperhatikan arahan guru	<b>59.99</b>	<b>96.29</b>	BSB
2	Anak mampu mengikuti aturan main yang telah disepakati	<b>64.44</b>	<b>86.66</b>	BSB
3	Anak mampu bekerjasama dengan teman / kelompoknya	<b>53.32</b>	<b>75.55</b>	BSh
4	Anak mampu menyelesaikan tugas dari awal sampai akhir kegiatan dengan baik	<b>50.36</b>	<b>71.84</b>	BSh
5	Anak mampu mengembalikan dan merapikan media pembelajaran yang telah dipergunakan pada tempatnya.	<b>39.99</b>	<b>68.14</b>	BSh
<b>Jumlah</b>		<b>268.1</b>	<b>398.49</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>53.62</b>	<b>79.69</b>	BSB

Berdasarkan nilai rata-rata pada siklus I diperoleh nilai sebesar 54%, dengan kriteria cukup baik dan pada siklus II diperoleh nilai adalah sebesar 80% dengan kriteria baik.

### Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

Aktivitas anak meningkat setelah dilakukan kegiatan bermain *stick* angka yang terlihat pada meningkatnya kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarakah. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarakah sebelum siklus, siklus I, Siklus II**

No	Nama Anak	Sebelum Siklus	Siklus 1	Siklus II	Kriteria
1	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 secara berurutan dengan benar	46.66	74.44	97.77	BSB
2	Anak dapat mengelompokkan angka sesuai perintah guru	45	61.11	86.66	BSB
3	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit	25	31.11	57.77	BSh
4	Anak dapat mengenal konsep bilangan	40	49.44	68.33	BSh
5	Anak dapat menghitung jumlah angka yang telah dikelompokkan	36.66	45.55	63.33	BSh
<b>Jumlah</b>		<b>193.32</b>	<b>261.65</b>	<b>368.86</b>	
<b>Rata-rata (%)</b>		<b>38.66</b>	<b>52.33</b>	<b>73.77</b>	<b>BSh</b>

Berdasarkan data rekapitulasi anak dalam kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun terlihat peningkatannya antara sebelum siklus, siklus I, siklus II. Sebelum siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 38.66% dengan kriteria cukup. Nilai siklus I diperoleh sebesar 52.22% dengan kriteria cukup baik, dan siklus II diperoleh nilai rata-rata 73.77% dengan kriteria baik.

- a) Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus I terdapat rata-rata 52.22% dan nilai rata-rata sebelum siklus 38.66%. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 35.07% untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Peningkatan

Posrate : Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate : Nilai sebelum diberikan tindakan

Persentase dari sebelum siklus I sebagai berikut :

$$P = \frac{52.22 - 38.66}{38.66} \times 100\%$$

$$P = \frac{13.56}{38.66} \times 100\%$$

$$P = 0.350 \times 100\%$$

$$P = 35,07\%$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus II terdapat rata-rata 73.77% dengan persentase sebesar 41.26% dari akhir siklus I dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Peningkatan

Posrate : Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate : Nilai sebelum diberikan tindakan

$$P = \frac{73.77\% - 52.22\%}{52.22} \times 100\%$$

$$P = \frac{21.55}{52.22} \times 100\%$$

$$P = 0.4126 \times 100\%$$

$$P = 41.26\%$$

- b) Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus II terdapat rata-rata 73.77% dengan persentase sebesar 90.76% dari sebelum siklus dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Peningkatan

Posrate : Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate : Nilai sebelum diberikan tindakan

$$P = \frac{73.77\% - 38.66\%}{38.66} \times 100\%$$

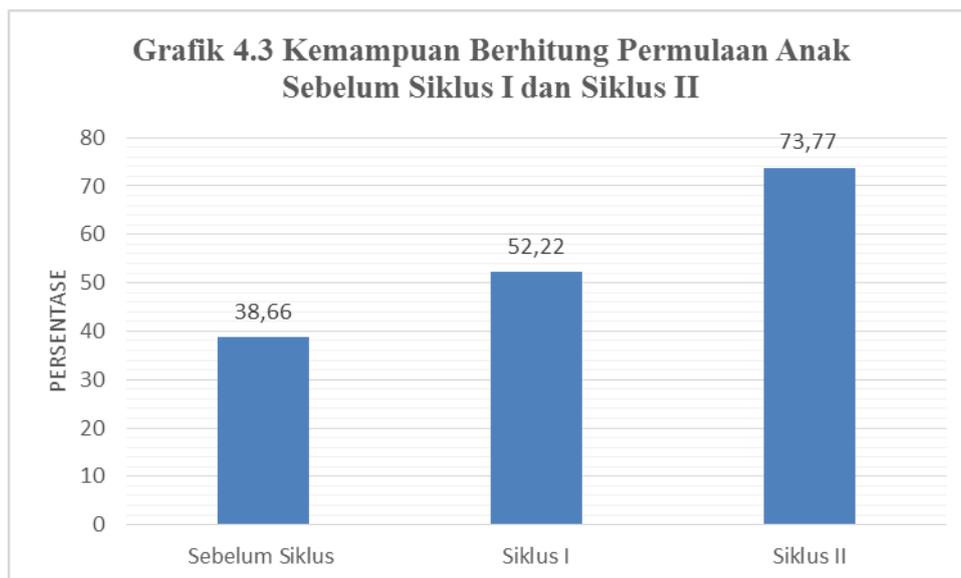
$$P = \frac{35.11}{38.66} \times 100\%$$

$$P = 0.9081 \times 100\%$$

$$P = 90,81\%$$

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarakah Desa Makmur Sejahtera mengalami peningkatan, dari hasil pengamatan aspek yang diamati pada siklus I dan sebelum siklus terdapat peningkatan sebesar 35.07%. Pada siklus II dapat dilihat terjadi peningkatan sebanyak 41.26%. Sedangkan terjadi peningkatan sebesar 90.81% dari sebelum siklus ke siklus II. Maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Dengan adanya peningkatan persentase pada siklus, maka hal ini menunjukkan bahwa dengan bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak-anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarakah Desa Makmur Sejahtera, peningkatan ini juga dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar .1. Grafik kemampuan berhitung permulaan anak sebelum perlakuan

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan guru, analisis data melalui hasil persentase dapat dikatakan bahwa dengan bermain *Stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun. Karena dari hasil pengamatan guru sebelum anak diberi perlakuan nilai rata-rata kemampuan berhitung permulaan anak adalah 38.66% yang terdiri dari lima indikator yaitu :

- 1 Anak dapat menyebutkan angka 1-10 secara berurutan dengan benar
- 2 Anak dapat mengelompokkan angka sesuai perintah guru
- 3 Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit
- 4 Anak dapat mengenal konsep bilangan
- 5 Anak dapat menghitung jumlah angka yang telah dikelompokkan

Berdasarkan pengamatan sebelum perlakuan, peneliti menemukan nilai terendah dari indikator ketiga yaitu mengetahui konsep banyak dan sedikit. Penelitian kemudian dilanjutkan pada siklus I yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada rekapitulasi siklus I yang terdiri dari pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III kemampuan berhitung permulaan anak terjadi peningkatan yaitu 52.22% dengan kriteria cukup atau terjadi peningkatan 35.07% sebelum perlakuan. Akan tetapi walaupun terjadi peningkatan persentase sebelum perlakuan ke siklus I. Ternyata indikator tiga pada penelitian tersebut peningkatannya masih belum maksimal. Sehingga peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada siklus II hasil rekapitulasi nilai rata-rata kemampuan berhitung permulaan anak meningkat 73.77% atau meningkat sebesar 41.26%. Sehingga akumulasi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dari sebelum perlakuan sampai pada siklus II mengalami peningkatan 90,81% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya, karena dengan adanya peningkatan pada siklus II, berarti bermain *Stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada usia 4-5 tahun. Pada penelitian ini, peneliti juga menemukan penyebab rendahnya nilai persentase dari indikator tiga sebelum perlakuan sampai pada siklus II. Penyebab

dari kurang maksimalnya nilai rata-rata indikator tiga daripada indikator yang lainnya adalah anak kurang memahami, apabila jumlah angka yang dikumpulkan lebih banyak dan nominal angka lebih kecil dari nominal angkanya lebih besar tetapi jumlahnya lebih sedikit. Maka anak tetap menganggap bahwa angka yang nominalnya lebih kecil tapi jumlahnya lebih banyak, anak tetap menganggap lebih sedikit jumlahnya.

Metode bermain *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak mempunyai manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Sesuai yang diungkapkan menurut Siswanto, 2008 bahwa permainan matematika mempunyai manfaat bagi anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda di sekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kemampuan berhitung. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu, mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreatifitas yang tinggi. Anak-anak yang cerdas matematika-logika anak dengan memberi materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasan matematika-logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis Suyanto, 2005.

Sesuai pendapat diatas, guru perlu memberikan permainan-permainan yang menyenangkan, memotivasi anak, dan dapat menciptakan suasana bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Sehingga kemampuan berhitung anak dapat meningkat sesuai dengan yang diinginkan.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat di simpulkan bahwa

1. Penerapan *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di laksanakan secara berkelompok. Setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan dan di peroleh dengan nilai 73,8%. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Jadi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarikah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar.
2. Kegiatan bermain *stick* angka pada siklus I dan II yaitu pertemuan I dan II bermain *stick* angka dengan cara menyebutkan angka 1-10 secara berurutan dengan benar, mengelompokkan angka sesuai perintah guru, mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengenal konsep bilangan, dan menghitung jumlah angka yang telah dikelompokkan. Bahwa dengan bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Mubarikah Desa Makmur Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar.
3. Persentase peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui strategi bermain *stick* angka di PAUD Al-Mubarikah Desa Makmur

Sejahtera Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar adalah 41.3% dari siklus I ke siklus II dan 90,7% dari sebelum siklus ke siklus II.

### Rekomendasi

1. Bagi guru jika ditemukan permasalahan yang sama pada kemampuan berhitung permulaan anak maka bisa dilakukan kegiatan bermain *stick* angka dan diharapkan bagi guru profesional dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak serta memberikan variasi dan kreatifitas dalam permainan yang menyenangkan bagi anak. Dapat memberikan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan dengan permainan yang dapat memotivasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi anak, khususnya dalam pembelajaran kemampuan berhitung permulaan.
3. Bagi orangtua dapat membantu dan memotivasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman serta dapat memperhatikan anak dalam bermain baik lingkungan keluarga maupun di luar sekolah.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat di jadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai aspeknya*. Jakarta : Prenada Media Group
- Arti kata *stick* bahasa Inggris dalam bahasa Indonesia. (Online), (kamuslengkap.com > kamus > *stick*, diakses 21 Desember 2015).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Peraturan Pemerintah Nomor 58. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta : Tugu Publiser
- Haryono. 2015 . *Bimbingan Teknik Menulis. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Amara Books: Yokyakarta.
- Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar.
- Rini Hildayani, dkk. 2011. *Psikologi Perkembangan anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rita Kurnia, 2013. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Riau.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas.
- Suharsimi Arikunto, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi aksara.
- Suharsimi Arikunto, 1998. *Prosedur Penelitian* . Jakarta : Rieneka Cipta.
- Zainal Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya : Bandung.