



MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN *ROULETTE NUMBER*

Denny Eko Wiyanti*, Warananingtyas Palupi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: dennyekowiyanti@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun merupakan keterampilan dalam mengerjakan operasi matematika dasar yang perlu dikembangkan sebagai dasar perkembangan kognitif anak dalam berfikir logis, sistematis dan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media Roulette Number merupakan alat permainan edukatif berbentuk roda putar yang berisi angka, digunakan dengan cara diputar, efektif digunakan karena bersifat visual, familiar, serta mampu mendorong keterlibatan anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian anak usia 5-6 tahun berjumlah 22 anak. Indikator kemampuan berhitung pada penelitian ini yaitu (1) pengenalan lambang operasi hitung yang meliputi simbol penjumlahan (+), pengurangan (-) dan sama dengan (=), (2) kemampuan menjumlahkan dua kelompok objek, dan (3) kemampuan melakukan pengurangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, ketuntasan klasikal pada pratindakan sebesar 27,3%, meningkat pada siklus I menjadi sebesar 40,9%. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II, yaitu ketuntasan klasikal mencapai 77,3%. Dengan demikian, permainan Roulette Number terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: berhitung permulaan; permainan Roulette Number; anak usia dini

ABSTRACT

The numeracy ability of children aged 5-6 years is a skill in carrying out basic mathematical operations that needs to be developed as a basis for children's cognitive development in logical, systematic thinking and problem solving. This research aims to improve children's numeracy skills through the use of media that suits the characteristics of early childhood. Roulette Number media is an educational game tool in the form of a spinning wheel containing numbers, used by rotating it, it is effective to use because it is visual, familiar, and able to encourage children's involvement. This research used the Kemmis and McTaggart model of classroom action research (PTK). The research subjects were 22 children aged 5-6 years. Indicators of numeracy ability in this research are (1) recognition of arithmetic operation symbols which include symbols for addition (+), subtraction (-) and equals (=), (2) ability to add two groups of objects, (3) ability to subtract. The results of the study showed that there was an increase in classical mastery of children's numeracy skills at pre-action by 27.3%. increased in cycle I to 40.9%. A significant increase occurred in cycle II, namely classical completeness reached 77.3%. Thus, the Roulette Number game has proven to be effective in improving the numeracy skills of children aged 5-6 years.

Keywords: early numeracy; Roulette Number game; early childhood

PENDAHULUAN

Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD berfokus pada kemampuan bahasa, motorik, seni dan kognitif. Tujuan pengembangan kemampuan kognitif adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, seperti mengenal konsep sains dan matematika yang sederhana. Salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai anak usia dini adalah menghitung bilangan, yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir, menalar, dan memecahkan masalah melalui pemahaman lambang bilangan. Dalam kehidupan sehari-hari, anak secara langsung terlibat dengan penggunaan lambang bilangan, seperti ketika anak membilang benda, merapikan mainan, membaca lambang

bilangan pada jam sehingga anak mengetahui waktu, menyebutkan usianya, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan ini memungkinkan anak untuk memahami dan mengaplikasikan konsep lambang bilangan dalam kehidupan nyata. Menurut Piaget anak usia dini umur 2-6 tahun sudah mulai menggunakan simbol-simbol dalam mempresentasikan dunia di sekitarnya (Kurnia dkk., 2024).

Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengenal bilangan. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak. Seiring perkembangan kemampuannya, anak mulai memahami konsep jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011). Kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak usia dini dengan media dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak (Kusuma dkk., 2022). Menurut Raisya, kemampuan ini tidak hanya menunjang kesiapan anak dalam belajar matematika di tingkat lanjut, tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun keterampilan kognitif lainnya, seperti logika, analisis, dan pemecahan masalah (Ahmad dkk., 2025). Piaget menjelaskan bahwa sebelum anak mampu berhitung, perlu memahami tiga konsep dasar yakni konsep himpunan, korespondensi satu-satu, dan bilangan kardinal. Proses belajar berhitung tidak hanya berkaitan dengan angka dan prosedur, tetapi juga melibatkan pemikiran logis dan kompleksitas kognitif anak.

Novianti (2015) menjelaskan kemampuan berhitung permulaan merupakan salah satu bagian dari pembelajaran matematika yang mencakup kegiatan menyebutkan angka, mengenal serta membedakan bilangan, membandingkan jumlah, dan melakukan operasi hitung sederhana. Anak pada rentang usia 5-6 tahun sudah mampu menghitung benda dan menyelesaikan operasi hitung dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep konkrit hingga abstrak (Larasati dkk., 2022). Menghitung adalah proses belajar yang mengenalkan angka, bentuk angka, dan cara menyebutkan angka. Kegiatan ini bisa dimulai dengan memahami konsep angka dan simbol angka. Setelah itu, dilanjutkan dengan pengenalan delapan jenis operasi dasar dalam perhitungan, seperti penjumlahan, pengurangan, dan lain-lain (Dewi dkk., 2021). Menurut Febiola (dalam Sentaningrum, 2021), *berhitung* merupakan aktivitas yang berkaitan dengan bilangan, seperti menjumlahkan, mengurangi, membagi, maupun mengalikan. Kegiatan ini dipandang sebagai bagian esensial dari proses pembelajaran, khususnya pada anak usia dini, karena menjadi fondasi dalam memahami konsep matematika secara kompleks. Sejalan dengan pendapat di atas Munandar (dalam Apriani dkk., 2023), menegaskan bahwa kemampuan melakukan penjumlahan merupakan bagian dari matematika yang penting bagi anak untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Fitri (2019), kemampuan berhitung pemulaan yaitu menghubungkan angka dengan benda sesuai jumlahnya 1-20, menuliskan jumlah benda, dan menyusun angka 1-20 secara berurutan. Umari (2016) menyatakan bahwa kemampuan berhitung yang perlu ditingkatkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal bilangan 1-20 dengan menggunakan benda nyata, mengenal dan menyebutkan bilangan 1-20, menghitung benda yang jumlahnya 1-20, mengetahui perbandingan banyak dan sedikit, serta mengenal operasi hitung sederhana, dan melaksanakan operasi penjumlahan 1-20 dengan benda. Menurut Sujiono (2015), anak usia 5-6 tahun umumnya sudah dapat menghitung benda dan menyelesaikan operasi hitung sederhana, meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep konkret hingga abstrak. Menurut Wulan (2016) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengembangkan keterampilan berhitung dasar meliputi kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan simbol angka dalam kegiatan berhitung serta

memasangkan angka dengan simbol yang sesuai (Larasati dkk., 2022).

Menurut Piaget, anak usia dini umur 2-6 tahun sudah mulai menggunakan simbol-simbol dalam mempresentasikan dunia di sekitarnya (Susanto, 2011). Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, yaitu membilang/menyebutkan bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, menyebutkan hasil penjumlahan 1-10. (Edelwina dkk., 2024). Menurut Susanti (2023), berhitung pemula untuk anak berusia 5-6 tahun meliputi menyebutkan angka 1-10, menuliskan angka 1-10, serta kemampuan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-10. Indikator yang dibahas dalam penelitian ini adalah indikator kognitif anak dalam pembelajaran berhitung. Berdasarkan pendapat di atas, yang termasuk dalam indikator untuk mengevaluasi kemampuan kognitif anak dalam berhitung di antaranya: menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, menyelesaikan operasi hitung dasar sesuai indikator perkembangan berhitung. Indikator ini dapat dijadikan tolok ukur untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, peneliti menggunakan indikator kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun yang mencakup: 1) mengenal lambang operasi hitung, 2) menghitung penjumlahan dengan benda, dan 3) menghitung hasil pengurangan dengan benda.

Banyak penelitian telah mengembangkan media roda putar untuk pengenalan angka, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek pengenalan lambang bilangan dan belum mengintegrasikan pemahaman simbol operasi hitung secara sistematis. Pemahaman terhadap simbol operasi merupakan fondasi penting dalam membangun struktur berpikir matematis anak usia dini. Diperlukan penelitian yang tidak hanya menilai peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengkaji bagaimana media permainan dapat memfasilitasi transisi representasi konkret menuju simbolik. Observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas, kegiatan berhitung anak usia dini belum menunjukkan perkembangan yang optimal. Pembelajaran berhitung masih dilakukan secara monoton melalui penjelasan lisan guru dan latihan berhitung dari buku cetak yang menyebabkan anak kurang fokus, cepat merasa bosan, serta kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, pemahaman anak terhadap konsep lambang bilangan dan operasi hitung sederhana belum berkembang secara maksimal. Pendekatan untuk menstimulus kemampuan berhitung anak adalah melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan cara belajar utama bagi anak usia dini karena memungkinkan anak belajar secara alami, aktif, dan tanpa tekanan. Permainan *Roulette Number* dipilih sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini dirancang untuk melibatkan anak secara langsung dalam mengenal lambang bilangan, menghitung jumlah, serta memahami konsep berhitung melalui aktivitas memutar roda dan mengikuti aturan permainan. Kegiatan ini mendorong anak untuk berpikir, berinteraksi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media roda putar merupakan alat peraga pembelajaran yang memanfaatkan permainan roda putar (*Twister*). Media roda putar cukup dikenal dalam keseharian anak sehingga memudahkan anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media roda putar (Zurlita dkk., 2022). Pengembangan media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik. Dalam pembelajaran PAUD, media *Roulette Number* dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dengan demikian, media *Roulette Number* berfungsi sebagai alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Rupnidah & Dadan (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran yaitu seluruh hal yang bisa dipergunakan dalam membantu penyampaian materi. Tanpa adanya media pembelajaran,

penjelasan mengenai materi akan sulit untuk dimengerti oleh anak (Hariyanto & Pudyaningtyas, 2023).

Permainan merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat aturan yang telah disepakati bersama sehingga para pemainnya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. permainan juga dapat menjadi sarana berinteraksi yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi, mengobservasi, mengekspresikan emosi dan gagasan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Hayati & Putro, 2021). Menurut Tedjasaputra (2001) menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan dan memiliki ciri-ciri antara lain: dapat digunakan melalui berbagai cara dan disesuaikan dengan tujuan, manfaat serta bentuknya. Alat permainan edukatif merupakan media yang dirancang secara khusus untuk mendukung dan meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak sebagai sarana pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Hamalik menyatakan bahwa anak memperoleh lebih banyak pengalaman melalui partisipasi aktif dan personal, berbeda dengan ketika anak hanya memahami konsep secara pasif (Jannah & Palupi, 2025).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hutasoit & Handayani pada anak kelompok B (Usia 5-6 tahun) menunjukkan bahwa *Roulette Number* sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran berhitung pada anak usia dini karena mendukung pemahaman angka, melatih konsentrasi, dan meningkatkan keaktifan belajar anak dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian Yuniartien (2017) juga menguatkan bahwa media *Roulette Number* merupakan alat peraga pembelajaran yang efektif, mempercepat perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan urutan lambang bilangan, serta membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi yang lebih baik.

Permainan *Roulette Number* memadukan unsur visual, dan aktivitas fisik yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran *Roulette Number* tidak hanya berperan sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mampu memfasilitasi anak untuk mengenal angka, memahami konsep jumlah, dan melatih keterampilan berhitung sederhana melalui pengalaman langsung. sejalan dengan pandangan Piaget yang menekankan bahwa anak pada tahap praoperasional memerlukan pengalaman konkret sebelum dapat memahami konsep abstrak. Melalui kegiatan memutar roda, mengamati hasil, dan melaksanakan tugas sesuai angka yang diperoleh, anak terlibat dalam proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Pada tahap enaktif, anak belajar melalui tindakan langsung seperti memutar roda; pada tahap ikonik, anak memahami konsep melalui gambar atau simbol pada roda; sedangkan pada tahap simbolik, anak menguasai konsep melalui lambang abstrak seperti angka dan tanda operasi hitung. Permainan *Roulette Number* memiliki fungsi edukatif, stimulatif, dan motivatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, konsentrasi, serta memotivasi anak untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran berhitung (Hutasoit & Handayani, 2024)

Stimulus yang diberikan melalui permainan *Roulette Number* untuk mengenalkan simbol operasi hitung penjumlahan (+), pengurangan (-), dan sama dengan (=) serta operasi penjumlahan dan pengurangan yaitu dengan menempelkan simbol hitung penjumlahan (+), pengurangan (-), dan sama dengan (=) pada *Roulette Number*. Guru memperlihatkan simbol penjumlahan (+) pada anak, lalu anak di minta menjelaskan makna simbol tersebut, anak memutar *Roulette Number* untuk mendapatkan angka, kemudian anak menempelkan kartu angka yang sesuai dengan angka yang muncul pada

Roulette Number kemudian anak menempelkan tanda penjumlahan (+) di samping angka, anak memutar *Roulette Number* lagi untuk mendapatkan angka yang ke dua, angka yang muncul di letakkan di sebelah tanda penjumlahan (+), lalu meletakkan tanda sama dengan (=), selanjutnya anak menyusun kalimat matematika sederhana dari simbol-simbol yang sudah di susun pada *Roulette Number*. Anak menghitung jumlah keseluruhan dengan cara korespondensi satu-satu atau hitung lanjut, serta menyebutkan hasilnya. Menghitung hasil pengurangan, Guru memperlihatkan simbol pengurangan (-) pada anak, lalu anak di minta menjelaskan makna simbol tersebut, anak memutar *Roulette Number* untuk mendapatkan angka yang pertama, kemudian anak menempelkan kartu angka yang sesuai dengan angka yang muncul pada *Roulette Number* kemudian anak menempelkan tanda pengurangan (-) di samping angka tersebut, anak memutar *Roulette Number* lagi untuk mendapatkan angka yang ke dua, angka yang muncul di letakkan di sebelah tanda pengurangan (-), lalu meletakkan tanda sama dengan (=), selanjutnya anak menyusun kalimat matematika sederhana dari simbol-simbol yang sudah di susun pada *Roulette Number*, kemudian menghitungnya. Anak yang masih mengalami kesulitan bisa menggunakan bantuan gambar lingkaran yang ada pada *Roulette Number* atau bisa juga menggunakan jari. Memperhatikan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan *Roulette Number* mampu meningkatkan motivasi belajar anak sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Maka penelitian ini bertujuan agar anak mampu mengenali dan menyebutkan lambang operasi hitung dengan benar, serta mampu menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan model kemis dan Mc Taggart yang meliputi tahapan perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act and observe*), serta refleksi (*reflect*) (Setiari dkk., 2024)). Penelitian di laksanakan dalam dua siklus yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan hingga mencapai tujuan yang di harapkan, yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun *melalui* penggunaan media *Roulette Number*. Setiap siklus di rancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya, sehingga terdapat perbaikan dan penyempurnaan dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian ini melibatkan 22 anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun serta guru kelas sebagai sumber data utama. Pemilihan subjek di dasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal, di tandai dengan rendahnya pemahaman terhadap konsep operasi hitung sederhana, serta adanya kecenderungan anak yang kurang aktif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan akibat pembelajaran yang masih monoton.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi, observasi di lakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi di lapangan untuk menilai proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran berhitung pada anak, wawancara yang dilaksanakan bersama guru kelompok B untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan berhitung anak serta metode pembelajaran yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan tersebut. Wawancara dilakukan pada tahap pra tindakan dan pasca tindakan. Tes tertulis digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak melalui *pre-test* dan *post-test*, yang mencakup kemampuan mengenal lambang operasi hitung (+), (-),(=), menjumlahkan dua kelompok objek, serta melakukan pengurangan sederhana. Dokumentasi mencakup modul ajar, daftar nama peserta didik, catatan hasil wawancara, serta foto dan video pelaksanaan tindakan pada setiap siklus penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar tes untuk mengukur aspek kognitif anak

dalam berhitung, lembar observasi untuk menilai keaktifan, keterlibatan dan motivasi anak selama pembelajaran, serta pedoman wawancara untuk mengali informasi dari guru secara sistematis.

Teknik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan membandingkan data hasil setiap siklus, membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikannya suatu tindakan. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data kualitatif berdasarkan model Miles dan Huberman yang terdiri atas tahap pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*Data Reduction*), penyajian data (*data display*), dan menarik kesimpulan atau (*Conclution Drawing*) (Sugiyono, 2019). Melalui tahapan tersebut, data yang di peroleh dapat di olah secara sistematis sehingga menghasilkan temuan yang valid dan dapat di pertanggung jawabkan. Tampubolon (Hapsari, 2025) menyatakan bahwa tingkat keberhasilan proses belajar peserta didik dinyatakan tercapai apabila minimal 75% dari jumlah anak mencapai ketuntasan belajar, sehingga dapat di simpulkan bahwa tindakan yang di berikan telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penetapan keberhasilan 75% disesuaikan dengan kondisi kemampuan dari seluruh peserta didik. Uji validitas data dalam penelitian ini dilakukan terhadap data kuantitatif dan kualitatif. Validitas data kuantitatif menggunakan *expert judgment* untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian, sedangkan validitas data kualitatif menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik yang berbeda, bertujuan untuk memperoleh data dengan sumber yang sama (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pratindakan diperoleh melalui kegiatan observasi, tes tertulis, dan wawancara. Data yang diperoleh dari tes awal memperkuat informasi yang disampaikan oleh guru kelas mengenai kemampuan berhitung anak. Indikator yang diamati meliputi kemampuan anak dalam mengenali lambang operasi penjumlahan (+), pengurangan (-), dan sama dengan (=), kemampuan menjumlahkan dua kelompok objek, serta kemampuan melakukan pengurangan sederhana. Hasil pratindakan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan pada beberapa indikator tersebut dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan yang lebih menarik dan terstruktur.

Tabel 1. Data Pratindakan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator	Tuntas		Belum tuntas	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Mengenali lambang operasi penjumlahan (+)	8	36,4%	14	63,6%
Mengenali lambang operasi pengurangan (-)	9	40,9%	13	59,1%
Mengenali lambang operasi sama dengan (=)	7	31,8%	15	68,2%
Menjumlahkan dua kelompok objek	8	36,4%	14	63,6%
Mampu melakukan pengurangan	9	40,9%	13	59,1%
Ketuntasan Klasikal	6	27,3%	16	72,7%

Berdasarkan hasil pratindakan, capaian setiap indikator menunjukkan bahwa

kemampuan berhitung anak masih berada pada tingkat yang bervariasi. Secara keseluruhan, seluruh indikator penilaian belum mencapai batas minimal ketuntasan belajar yaitu 75%. Artinya, kemampuan berhitung awal anak kelompok B pada tahap pratindakan masih berada di bawah standar yang diharapkan dan membutuhkan tindak lanjut melalui perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan melalui tahapan perencanaan, Tindakan dan refleksi. Pada tahap perencanaan yang dilakukan sebelum tindakan dengan menyiapkan instrumen penelitian, menyusun modul ajar, dan menyiapkan media dan perlengkapan yang akan digunakan dalam permainan *Roulette Number* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Berikut ini tabel hasil pada siklus I kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2. Hasil Siklus I Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator	Tuntas		Belum tuntas	
	f	%	f	%
Mengenali lambang operasi penjumlahan (+)	10	45,5%	12	54,4%
Mengenali lambang operasi pengurangan (-)	11	50%	11	50 %
Mengenali lambang operasi sama dengan (=)	9	40,9%	13	59,1%
Menjumlahkan dua kelompok objek	10	45,5%	12	54,5%
Mampu melakukan pengurangan	11	50%	11	50%
Ketuntasan Klasikal	9	40,9%	13	59%

Pada siklus 1 peneliti menggunakan media *Roulette Number* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di kelompok B, pada siklus I mengalami peningkatan namun belum memenuhi target 75%, sehingga masih diperlukan adanya perbaikan pada siklus berikutnya. Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I diantaranya masih terdapat lima anak yang asyik berbincang dengan teman satu kelompok ketika di beri penjelasan sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, terjadinya rebutan giliran ketika kegiatan bermain, serta kurang optimalnya pelaksanaan permainan *Roulette Number* secara berkelompok.

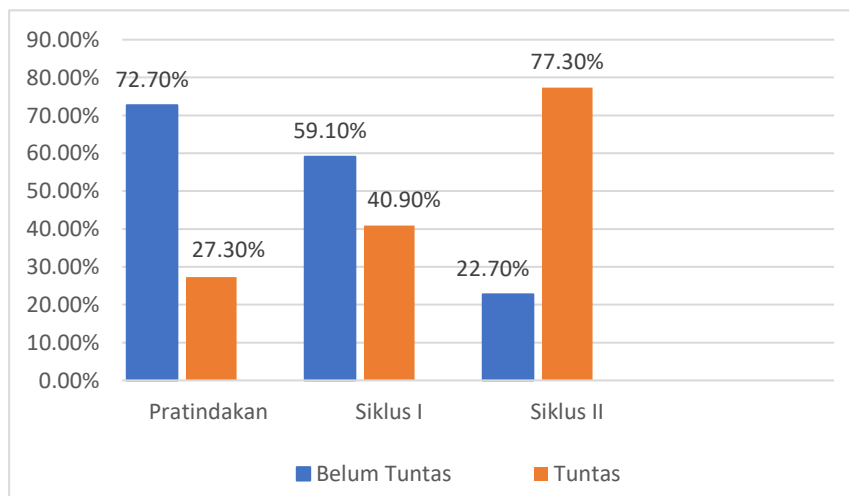
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti merancang beberapa perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II. Yaitu melakukan beberapa perbaikan strategi pembelajaran. Berikut ini table hasil pada siklus I kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. Data Siklus II Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator	Tuntas		Belum tuntas	
	f	%	f	%
Mengenali lambang operasi penjumlahan (+)	19	86,4%	3	13,6%
Mengenali lambang operasi pengurangan (-)	19	86,4%	3	13,6%
Mengenali lambang operasi sama dengan (=)	16	72,7%	6	27,3%
Menjumlahkan dua kelompok objek	19	86,4%	3	13,6%
Mampu melakukan pengurangan	17	77,3%	5	22,7%
Ketuntasan Klasikal	17	77,3%	5	22,7%

Secara keseluruhan, hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mencapai ketuntasan belajar, sehingga kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B telah sesuai dengan kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal angka, melakukan operasi hitung sederhana, serta meningkatnya keaktifan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Anak juga tampak lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti kegiatan berhitung. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan dengan perbaikan pada siklus berikutnya. Berikut diagram perbandingan kemampuan berhitung anak pada pratindakan, siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Pratindakan, siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1.1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media *Roulette Number*. Perbandingan antara pra-tindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya perkembangan kemampuan pada seluruh indikator yang diukur. Sebelum di lakukan Tindakan terdapat 6 anak atau 27,3 % yang mampu mencapai ketuntasan, pada siklus I meningkat menjadi 9 anak atau 40,9% dan di siklus II meningkat menjadi 17 anak atau 77,3%. Hasil tersebut menjadi peningkatan yang paling tinggi dan sudah melebihi target penelitian sebesar 75%.

Peningkatan kemampuan berhitung di tunjukkan dengan adanya peningkatan hasil penilaian yang di capai anak pada indikator berhitung, yaitu mengenal lambang operasi hitung penjumlahan (+), pengurangan (-), dan sama dengan (=), menjumlahkan dua kelompok objek, dan mampu melakukan pengurangan, indikator tersebut bersumber (Larasati dkk., 2022). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Roulette Number* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Temuan ini juga di dukung oleh Hutasoit & Handayani, (2024) yang menyatakan penggunaan media *roulette* angka terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, dan menurut (Bahar dkk., 2025) bahwa pengembangan *Roulette Game* mampu meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan. Temuan pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang operasi hitung (+), (-), dan (=). *Roulette Number* memiliki kelebihan bersifat interaktif, menarik perhatian anak, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami konsep abstrak menjadi kongkret melalui pengalaman langsung. Kegiatan pembelajaran yang di rancang secara menarik dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar anak. Hal ini di dukung oleh Kemala, (2023) yang menyatakan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan dan motivasi yang lebih tinggi dalam aktivitas belajar. Senada dengan itu, Syamsurijal & Miftah, (2024) juga mengemukakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, serta menyenangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Roulette*

Number tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga memperkuat motivasi dan keterlibatan belajar anak.

Media ini mengubah cara belajar berhitung yang tadinya sulit dibayangkan menjadi pengalaman bermain yang nyata dan bisa dipraktikkan langsung oleh anak. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang operasi hitung (+, -, =) serta menjumlahkan objek selaras dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan penggunaan media interaktif (Larasati dkk., 2022; Hutasoit & Handayani, 2024). Analisis terhadap proses perubahan berhitung menunjukkan bahwa pada Siklus I, anak masih berada pada tahap adaptasi alat dan stabilisasi fokus. Hal ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitifnya melalui adaptasi dan interaksi langsung dengan objek (Nainggolan & Daeli, 2021). Menurut Hariyanto & Pudyaningtyas, (2023), anak yang tidak fokus selama pembelajaran berlangsung dapat berdampak pada kemampuan anak yang belum berkembang maksimal. Hambatan yang muncul di awal siklus, seperti keterbatasan konsentrasi dan distraksi lingkungan, diatasi pada Siklus II melalui strategi pengelolaan kelas dalam kelompok kecil. Pendekatan ini terbukti menciptakan suasana yang lebih kondusif dan meningkatkan intensitas interaksi antara anak, guru, dan media (Novitasari, 2022). Meskipun secara klasikal terdapat peningkatan, ditemukan 5 anak yang belum mencapai ketuntasan belajar. Analisis menunjukkan bahwa ketidaktuntasan ini dipengaruhi oleh faktor internal berupa kesiapan belajar dan perbedaan kemampuan dasar anak. Keberhasilan belajar sangat bergantung pada kesiapan individu untuk bertindak secara sadar (Sagala, 2010). Anak-anak yang belum tuntas cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan motivasi belajar yang berubah-ubah (Fauziah, 2025; Afsari dkk., 2021). Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media *Roulette Number* harus dibarengi dengan stimulasi yang memperhatikan kesiapan mental dan pendampingan individual agar hasil belajar dapat berkembang secara optimal bagi seluruh anak. Secara keseluruhan, integrasi antara media permainan yang menarik dengan strategi pengelolaan kelas yang tepat mampu memperkuat motivasi sekaligus keterlibatan aktif anak dalam membangun pemahaman berhitung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan, kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan yang signifikan, yang di tandai dengan semakin banyaknya anak yang mencapai ketuntasan setelah penerapan media *Roulette Number*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbasis permainan mampu membantu anak memahami konsep berhitung secara lebih efektif. Melalui aktifitas yang menyenangkan, akan menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berhitung dapat berkembang secara optimal.

Guru di harapkan untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, agar kegiatan menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik serta kebutuhan anak agar seluruh anak dapat berkembang secara maksimal. Peneliti selanjutnya di harapkan dapat mengembangkan penggunaan media *Roulette Number* dengan variasi kegiatan yang lebih beragam, serta mengujinya pada aspek perkembangan lain. Sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam dunia pendidikan anak usia dini. Hal ini di dukung oleh Hutasoit & Handayani, (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan seperti *Roulette Number* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, (Kemala, 2023) mengemukakan bahwa pembelajaran yang di rancang secara menarik

mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif anak-anak. Sedangkan (Syamsurijal & Miftah, 2024) menerangkan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan berpengaruh positif terhadap minat belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, L. H., Elnawati, & Maulana, R. A. (2025). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Permainan Tebak Angka Menggunakan Bahan Recycle di Kober Al Barokah*.
- Apriani, R., Sofia, A., & Syafrudin, U. (2023). *Pengaruh Permainan Mathematical Intelligence Stick Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Azar* 7. 07(02). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i02.7817>
- Bahar, M. P. R., Bastiana, & Meidina, T. (2025). *Pengembangan Media Roulette Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Penjumlahan pada Siswa Autis Kelas III di Sekolah Luar Biasa*. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Dewa, G. F. W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Edelwina, M., Ayu, C., & Marleni, L. (2024). *Volume 2 Issue 4 (2024) pages 631-638 Jurnal Pendidikan Tuntas*. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Batu Kerikil TK Negeri Pembina 02 Kampar.
- Hapsari, D. T., Palupi, W., & Fitrianingtyas, A. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Dengan Media Lotto Angka Berwarna. *Kumara Cendekia*, 13(1), 116. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99836>
- Hariyanto, N. A. A., & Pudyaningtyas, A. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Angka. *Early Childhood Education and Development Journal*, 7, 223–233. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v%vi%i.108851>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 4*.
- Hutasoit, S., & Handayani, P. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Roulette Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun TK Pelangi Medan T.A 2023/2024. *Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan, Vol.08, No. 2*.
- Jannah, B. N., & Palupi, W. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Roda Putar Anak Usia 4-5 Tahun. *Early Childhood Education and Development Journal*, 7, 12–22.
- Kemala, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usi Dini di PAUD. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Anak*

Usia Dini, 1 no. 1.

- Kurnia, A., Nurshihah, A., & Riva, M. syah. (2024). Pengaruh Metode Fingermathic Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 24–42.
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6 Nomer 2(2), 67–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>
- Larasati, F., Hafidah, R., & Kusuma Dewi, N. (2022). *Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Di Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten* (Vol. 5).
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT. Grasindo.
- Novianti, R. (2015). *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 4, Number 1).
- Sentaningrum, cherin R. I. (2021). *Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemamapuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati*.
- Setiari, N., Widiyastuti, A., & Priyanti, N. Y. (2024). Menstimulus Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual di TK Tunas Karya II Panyairan Cianjur. In *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* (Vol. 5). <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R&D*.
- Susanti, D., Taufik, & Insyira, Y. I. (2023). *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di RA Albina Cilegon*.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Syamsurijal, & Miftah, M. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Zurlita, L., Yuhasriati, Fauzia, S. N., Wati, I., Rizka, S. M., Suhartati, & Nessa, R. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 7(2), 57–68.