



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1b, January 2025

Pages : 2679–2682

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Wortel Pintar

Ria Yullianti, Syahrul Ismet

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Article in Journal of MISTER

Available at	: https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index
DOI	: https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3008

How to Cite this Article

APA	: Yullianti, R., & Ismet, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Wortel Pintar. <i>Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research</i> , 2(1b), 2679 - 2682. https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3008
Others Visit	: https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Wortel Pintar

Ria Yullianti¹, Syahrul Ismet²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Email: yulria45@gmail.com, syahrul@fip.unp.ac.id

Diterima: 28-01-2025

| Disetujui: 29-01-2025

| Diterbitkan: 30-01-2025

ABSTRACT

This research aims to improve the numeracy skills of children aged 4-5 years at POS PAUD Ananda, Kota Sawahlunto through the educational game Carrot Pintar. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation and reflection stages. The results of the research show that the Smart Carrot game is effective in improving numeracy skills, which can be seen from the increase in children's average success scores from initial conditions to cycle II. Thus, the Smart Carrot game can be used as an interesting and interactive alternative learning media to improve the numeracy skills of young children.

Keywords: Numeracy skills, educational games, early childhood, smart carrots, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di POS PAUD Ananda Kota Sawahlunto melalui permainan edukatif Wortel Pintar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Wortel Pintar efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung, yang terlihat dari peningkatan skor rata-rata keberhasilan anak dari kondisi awal hingga siklus II. Dengan demikian, permainan Wortel Pintar dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, permainan edukatif, anak usia dini, wortel pintar, penelitian tindakan kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan (golden age) yang penting dalam membentuk dasar kemampuan kognitif, termasuk kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung yang diperoleh pada masa ini menjadi landasan bagi perkembangan akademik anak di masa depan. Berdasarkan observasi awal di POS PAUD Ananda Kota Sawahlunto, ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik bagi anak.

Permainan Wortel Pintar dirancang untuk meningkatkan minat dan kemampuan berhitung anak dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memanfaatkan replika wortel yang dilengkapi dengan angka dan daun untuk membantu anak mengenal, menyebutkan, dan mengurutkan angka 1-10.

Selain memberikan manfaat pembelajaran, permainan edukatif seperti Wortel Pintar juga mampu membangun suasana belajar yang lebih kondusif. Anak-anak tidak hanya belajar mengenal angka, tetapi juga berlatih bekerja sama dan meningkatkan rasa percaya diri melalui aktivitas bermain kelompok. Suasana belajar yang positif ini penting untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak media pembelajaran baru yang diperkenalkan. Namun, permainan fisik seperti Wortel Pintar tetap relevan karena melibatkan interaksi langsung anak dengan objek nyata. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep berhitung dengan cara yang konkret dan menyenangkan. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif di lembaga PAUD.

Pentingnya pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk karakter positif sejak dini. Anak yang belajar melalui media interaktif cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi, mampu bekerja dalam kelompok, dan lebih kreatif dalam memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan Wortel Pintar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di POS PAUD Ananda Kota Sawahlunto. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang relevan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, pemanfaatan media seperti Wortel Pintar dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 8 anak usia 4-5 tahun di POS PAUD Ananda Kota Sawahlunto pada tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur Penelitian

1. Kondisi Awal

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak sebelum tindakan dilakukan. Data awal menunjukkan bahwa mayoritas anak belum mampu mengenal dan mengurutkan angka dengan baik.

2. Siklus I

- Perencanaan: Merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media Wortel Pintar.
- Pelaksanaan: Anak-anak diberikan tugas berhitung menggunakan replika wortel yang dilengkapi angka.
- Observasi: Mengamati interaksi anak dengan media dan tingkat keberhasilan mereka dalam mengenal angka.
- Refleksi: Meninjau hasil siklus I untuk menentukan perbaikan pada siklus II.

3. Siklus II

- Perbaikan pada desain media dan metode pembelajaran berdasarkan hasil siklus I.
- Pengulangan langkah-langkah serupa dengan peningkatan variasi aktivitas.

Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui lembar observasi, wawancara dengan guru dan anak, serta dokumentasi berupa foto dan catatan selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL PENELITIAN

1. Kondisi Awal

Sebelum tindakan, hanya 20,8% anak yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam kemampuan berhitung. Mayoritas anak menunjukkan kesulitan mengenal angka 1-10.

2. Siklus I

Setelah pelaksanaan tindakan, rata-rata keberhasilan meningkat menjadi 54,2%. Namun, beberapa anak masih belum mencapai KKM karena media yang digunakan kurang menarik.

3. Siklus II

Dengan perbaikan media Wortel Pintar (angka yang lebih jelas dan aktivitas yang lebih variatif), rata-rata keberhasilan meningkat menjadi 83,3%, dan semua anak berhasil mencapai KKM.

Pembahasan

Permainan Wortel Pintar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Media ini memanfaatkan pendekatan belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak-anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah mengenal angka. Selain itu, keterlibatan fisik dalam permainan membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus sekaligus memperkuat pemahaman konsep angka.

Peningkatan yang signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa modifikasi media pembelajaran berkontribusi besar terhadap keberhasilan anak. Guru juga memiliki peran penting dalam memberikan arahan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

SIMPULAN

Permainan Wortel Pintar efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di POS PAUD Ananda Kota Sawahlunto. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran

yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Selain itu, media ini membantu anak memahami konsep angka secara konkret melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi fisik.

Penerapan media pembelajaran ini juga memberikan manfaat tambahan, seperti meningkatkan keterampilan sosial anak melalui kerja sama dalam kelompok kecil, serta membangun rasa percaya diri anak melalui keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan permainan. Dengan demikian, permainan Wortel Pintar dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Friantary, D. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kunandar. (2023). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Press.
- Piaget, J. (2001). *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge.
- Suprpti, E. (2016). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: UMM Press.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suyadi. (2020). *Konsep Bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yaswinda, Y. (2018). *Pendekatan Holistik dalam Pendidikan Anak*. Padang: UNP Press.
- Yulsofriend, D. (2021). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainal, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: CV. Pustaka Setia.