

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA GAMBAR
INTERAKTIF PAPER FEET ME PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK 2 PGRI
YOSOMULYO BANYUWANGI**

Elsa Septiana¹, Wijaya Adi Putra², Wedya Puspita³

elsaseptiana84@gmail.com¹, wijayaadi1988@gmail.com², wedyaps@gmail.com³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak usia 4–5 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media gambar interaktif “Paper Feet Me” serta mendeskripsikan implementasinya di TK 2 PGRI Yosomulyo Banyuwangi. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 8 anak kelompok A. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pra siklus menunjukkan 2 anak (25%) berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), 2 anak (25%) mulai berkembang (MB), dan 4 anak (50%) belum berkembang (BB). Pada siklus I, 3 anak (37,5%) mencapai BSB, 2 anak (25%) BSH, 2 anak (25%) MB, dan 1 anak (12,5%) BB. Pada siklus II, 6 anak (75%) mencapai BSB dan 2 anak (25%) BSH, tanpa anak pada kategori MB dan BB. Sumber penelitian juga menyatakan capaian 81,25% dan indikator keberhasilan minimal 75%. Temuan menunjukkan media “Paper Feet Me” meningkatkan antusiasme, kedisiplinan, keterlibatan, serta kemampuan mengenal angka dan berhitung permulaan anak.

Kata Kunci: *Berhitung Permulaan; Gambar Interaktif; Anak Usia 4–5 Tahun*

Abstract

This study aimed to determine the early numeracy ability of children aged 4–5 years before and after using the interactive picture medium “Paper Feet Me” and to describe its implementation at TK 2 PGRI Yosomulyo Banyuwangi. The study used Classroom Action Research involving 8 children in Group A. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The research was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The pre-cycle results showed 2 children (25%) in the very well developed (BSB) category, 2 children (25%) in the beginning to develop (MB) category, and 4 children (50%) in the not yet developed (BB) category. In Cycle I, 3 children (37.5%) reached BSB, 2 children (25%) BSH, 2 children (25%) MB, and 1 child (12.5%) BB. In Cycle II, 6 children (75%) reached BSB and 2 children (25%) BSH, with no children in MB or BB. The source also reports an overall achievement of 81.25% against a minimum success indicator of 75%. The findings indicate that “Paper Feet Me” increased children’s enthusiasm, discipline, participation, and early number-recognition and counting abilities.

Keywords: *Early Numeracy; Interactive Pictures; Children Aged 4–5 Years*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan periode penting bagi perkembangan anak karena masa usia dini dipandang sebagai masa emas (golden age). Pendidikan pada tahap ini diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara optimal melalui stimulasi dan pengajaran yang tepat.

Dalam penelitian sumber disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan agar pertumbuhan jasmani dan rohani berkembang serta anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran perlu dirancang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan karakteristik anak usia 4–5 tahun, kemampuan berhitung permulaan perlu dikembangkan melalui pengalaman yang konkret dan menarik. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sekaligus merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak. Media interaktif memberi kesempatan kepada pengguna untuk mengatur urutan kegiatan, tempo, dan pilihan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berhitung pada anak usia dini juga tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif, tetapi perlu dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan dasar yang mendukung pembelajaran matematika. Dalam sumber penelitian, kemampuan ini mencakup pengenalan bilangan 1–10, menyebutkan lambang bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta mengurutkan bilangan. Pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya melibatkan benda nyata, gambar, dan konteks yang dekat dengan pengalaman anak agar hubungan antara angka dan jumlah dapat dipahami secara bermakna.

Permasalahan ditemukan melalui observasi awal di TK 2 PGRI Yosomulyo Banyuwangi. Kegiatan berhitung masih dilakukan terutama melalui pemberian tugas pada lembar kerja yang telah diberi contoh. Media yang digunakan dinilai kurang bervariasi dan belum cukup menarik perhatian anak. Dari 8 anak yang diamati, hanya 2 anak yang dapat menghitung dengan benar. Pada kegiatan pembelajaran, beberapa anak tampak kurang antusias, pasif, dan kehilangan fokus setelah sekitar 10–15 menit. Guru perlu memanggil anak secara individual untuk mengulang angka yang disebutkan, sementara media konkret atau benda manipulatif belum digunakan secara optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran berhitung yang idealnya menyenangkan, konkret, dan interaktif dengan praktik pembelajaran yang masih kurang bervariasi. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat membantu anak belajar sambil bermain. Penelitian ini memilih media gambar interaktif “Paper Feet Me” sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Media tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan, keaktifan, motivasi, dan pengalaman belajar yang lebih berkesan bagi anak.

Penelitian terdahulu yang dirangkum dalam sumber menunjukkan penggunaan berbagai media untuk meningkatkan kemampuan berhitung, antara lain media gambar, loose part, articulate storyline, kartu angka, video pembelajaran interaktif, game edukasi, permainan ular tangga, dan media pohon angka. Research gap yang dinyatakan peneliti adalah belum adanya penelitian terdahulu yang menggunakan media gambar interaktif “Paper Feet Me”. Dengan demikian, kebaruan penelitian terletak pada penggunaan media tersebut untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Rumusan masalah penelitian adalah apakah media gambar interaktif “Paper Feet Me” dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4–5 tahun di TK 02 PGRI Yosomulyo Banyuwangi dan bagaimana proses implementasinya. Tujuan penelitian adalah mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan serta mendeskripsikan implementasi media tersebut. Secara praktis, penelitian diharapkan memberikan informasi bagi guru, sekolah, dan lembaga PAUD mengenai penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 8 anak kelompok A usia 4–5 tahun di TK 2 PGRI Yosomulyo Banyuwangi. Penelitian dilaksanakan

bersamaan dengan kegiatan pembelajaran di kelas dan menggunakan dua siklus perbaikan. Setiap siklus rata-rata terdiri atas 2 RPPH dengan waktu tatap muka 2,5 jam, yang meliputi kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Model tindakan mengacu pada siklus Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi masalah, menetapkan tujuan, menyusun kegiatan, memilih media, dan menyiapkan pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan, media gambar interaktif “Paper Feet Me” diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berhitung. Pada tahap observasi, peneliti mengamati perkembangan anak dan proses pembelajaran. Pada tahap refleksi, hasil tindakan dianalisis sebagai dasar untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam sumber penelitian meliputi observasi, wawancara, tes, refleksi, dan dokumentasi. Data utama disebutkan berupa hasil pre-test dan post-test, sedangkan observasi digunakan untuk melihat perkembangan anak sebelum dan sesudah penggunaan media. Wawancara dilakukan kepada wali kelas atau guru untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Indikator kemampuan berhitung permulaan yang diamati meliputi

1. menyebutkan lambang bilangan 1–10
2. mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, dan
3. mengurutkan bilangan 1–10 dengan benar. Kriteria penilaian menggunakan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), dan BB (Belum Berkembang). Dalam kriteria sumber, anak yang mampu menyebutkan 8 bilangan, mencocokkan 8 benda, atau mengurutkan 8 bilangan dinilai BSB; capaian 5 dinilai BSH; capaian 3 dinilai MB; dan anak yang belum mampu dinilai BB.

Penelitian menetapkan kriteria keberhasilan tindakan. Sumber menyebutkan bahwa apabila hasil menunjukkan perubahan signifikan dan mencapai kriteria yang ditetapkan, penelitian dihentikan; apabila belum memenuhi kriteria, tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pada siklus II dilakukan perbaikan berupa strategi penyampaian materi yang lebih kreatif, pengelolaan kelas yang lebih baik, dan pemilihan gambar yang lebih menarik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak masih rendah. Observasi memperlihatkan pembelajaran menggunakan metode ceramah atau bercerita dan pengenalan angka melalui buku bergambar. Anak diminta menyebutkan angka yang ditunjukkan guru secara acak. Dari pengamatan, hanya 2 anak (25%) yang mampu menyebutkan angka dengan benar dan konsisten. Sebagian anak masih bingung, pasif, kurang merespons pertanyaan, dan kehilangan fokus. Hasil pengamatan pencapaian menunjukkan 2 anak (25%) berada pada kategori BSB, 0 anak (0%) BSH, 2 anak (25%) MB, dan 4 anak (50%) BB.

Pada siklus I, media “Paper Feet Me” mulai diterapkan sebagai kegiatan belajar sambil bermain. Anak terlihat lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Namun, beberapa anak masih kurang tertib dan belum sabar menunggu giliran bermain. Hasil pengamatan menunjukkan 3 anak (37,5%) mencapai BSB, 2 anak (25%) BSH, 2 anak (25%) MB, dan 1 anak (12,5%) BB. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan dibandingkan pra siklus, tetapi tindakan masih perlu diperbaiki karena masih terdapat anak pada kategori MB dan BB.

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media baru dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan perhatian anak, tetapi pengelolaan permainan dan pembagian giliran perlu diperbaiki. Pada siklus II, peneliti menggunakan strategi penyampaian materi yang lebih kreatif,

pengelolaan kelas yang lebih baik, dan gambar yang lebih menarik. Anak mulai terbiasa dengan metode belajar yang digunakan sehingga terlihat lebih disiplin, sabar menunggu giliran, antusias, dan bersemangat.

Pada siklus II, anak menunjukkan kemajuan dalam mengenal, menyebutkan, dan mengingat angka serta melakukan berhitung sederhana melalui permainan “Paper Feed Me”. Anak tidak hanya mampu mengikuti aturan permainan, tetapi juga mulai memahami konsep angka dan berhitung dengan lebih baik. Hasil pengamatan menunjukkan 6 anak (75%) berada pada kategori BSB dan 2 anak (25%) BSH, sedangkan kategori MB dan BB masing-masing 0 anak (0%).

Tahap	BSB	BSH	MB	BB
Pra Siklus	2 (25%)	0 (0%)	2 (25%)	4 (50%)
Siklus I	3 (37,5%)	2 (25%)	2 (25%)	1 (12,5%)
Siklus II	6 (75%)	2 (25%)	0 (0%)	0 (0%)

Tabel 1. Perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Pembahasan

Perubahan dari pra siklus ke siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media yang lebih konkret, visual, dan berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak. Pada pra siklus, pembelajaran yang didominasi tugas dan metode satu arah membuat sebagian anak kurang aktif. Setelah media “Paper Feed Me” diterapkan, anak tampak lebih tertarik mengikuti kegiatan dan lebih berani terlibat dalam permainan. Temuan tersebut sejalan dengan dasar pemikiran dalam sumber penelitian bahwa media pembelajaran dapat membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret serta meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan anak. Dalam pembelajaran berhitung permulaan, gambar dan benda yang dapat diamati atau dimainkan membantu anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah. Hal ini sesuai dengan pembahasan mengenai tahap perkembangan anak yang masih membutuhkan pengalaman konkret dan representasi visual.

Hasil penelitian juga memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu yang dirujuk dalam sumber. Febiola (2020) membahas pengembangan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Harahap (2023) meneliti penggunaan media gambar dalam peningkatan kemampuan berhitung. Rahma, Yuliani, dan Salwiah (2023) meneliti media interaktif articulate storyline, sedangkan Widi Astuti et al. (2023) membahas penggunaan kartu angka. Hadijah et al. (2025) menggunakan loosepart dan Ayumi dan Sit (2025) menggunakan video pembelajaran interaktif. Penelitian ini mengambil posisi berbeda dengan menggunakan media gambar interaktif “Paper Feet Me”. Pada siklus I, meskipun hasil sudah meningkat, pengelolaan kelas masih menjadi kendala. Anak belum seluruhnya mampu menunggu giliran dan mengikuti aturan permainan. Refleksi tersebut kemudian digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus II. Perbaikan strategi penyampaian materi, pengelolaan kelas, serta pemilihan gambar yang lebih menarik berkaitan langsung dengan meningkatnya keteraturan dan keterlibatan anak pada siklus II.

Pada siklus II, 75% anak mencapai kategori BSB dan 25% BSH. Tidak terdapat anak pada kategori MB maupun BB. Sumber penelitian menyatakan bahwa indikator keberhasilan minimal adalah 75% dan hasil penelitian disebut mencapai 81,25%. Angka 81,25% tersebut dicantumkan sebagaimana tertulis dalam sumber tanpa dilakukan perhitungan ulang atau rekonsiliasi dengan distribusi kategori pada Tabel 1.

Secara pedagogis, penggunaan media “Paper Feed Me” memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Anak tidak hanya menerima penjelasan, tetapi

melakukan kegiatan yang menuntut perhatian, mengenal angka, mencocokkan jumlah, mengurutkan bilangan, mengikuti aturan, dan menunggu giliran. Dengan demikian, peningkatan kemampuan berhitung berjalan bersamaan dengan perubahan perilaku belajar seperti antusiasme, kedisiplinan, dan keterlibatan aktif.

Temuan penelitian mendukung kesimpulan bahwa media gambar interaktif “Paper Feed Me” dapat digunakan sebagai alternatif alat bantu pembelajaran berhitung permulaan pada anak usia 4–5 tahun. Namun, penerapan media tetap membutuhkan pengelolaan kelas dan strategi penyampaian yang sesuai agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain dan belajar secara seimbang.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas selama dua siklus, penggunaan media “Paper Feed Me” dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4–5 tahun di TK 2 PGRI Yosomulyo Banyuwangi. Peningkatan terlihat dari perubahan capaian kategori perkembangan: pada pra siklus masih terdapat 50% anak dalam kategori BB, sedangkan pada siklus II tidak terdapat anak dalam kategori MB maupun BB. Pada siklus II, 6 anak (75%) mencapai BSB dan 2 anak (25%) mencapai BSH. Selain capaian kemampuan berhitung, anak menunjukkan peningkatan antusiasme, kedisiplinan, kesabaran menunggu giliran, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Dengan demikian, media “Paper Feed Me” dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mendukung berhitung permulaan.

Daftar Pustaka

- Ahudulu, S. N. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian bilangan asli pada siswa kelas II SDN 01 Duhiadaa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(1), 45–50. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.1.45-50.2018>
- Ayumi, S. M., & Sit, M. (2025). Meningkatkan kemampuan matematika awal anak usia 5–6 tahun menggunakan video pembelajaran interaktif. *Jurnal Smart Paud*, 8(1), 86–94.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran pohon angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Hadijah, Pahrul, Y., Tabrani, M. B., Nur, M., & Dayurni, P. (2025). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun melalui media loosepart di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 2145–2151. <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Harahap, R. U. (2023). Peningkatan kemampuan berhitung menggunakan media gambar di Kelompok Bermain Al-Huda Karangsari Tulungagung. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(3), 425–432.
- Ibrahim, K., Ngura, E. T., Dhiu, K. D., & Ita, E. (2025). Analisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 75–87. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5290>
- Kemala, R. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di PAUD. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.17>
- Latifah, D. A., Pramudita, A. M. D., & Widayati, S. (2025). Meningkatkan kemampuan berhitung mundur melalui Big Book Sepuluh Botol Susu pada anak usia 5–6 tahun. *Reflection: Action Research Journal*, 3(1), 29–39.
- Nur Aisyah, A., Rohita, & Nurfadilah. (2025). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun menggunakan media Box Bunny di TK Islam Pelita Taqwa. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 10(1), 1–13. <https://jurnal.piaud.org/index.php/Ijiece/article/view/749>

- Rahma, N., Yuliani, S., & Salwiah. (2023). Pengaruh media interaktif articulate storyline terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 159–167.
- Roza, M., & Ismet, S. (2024). Pengaruh media PowerPoint interaktif pohon angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 232. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.20752>
- Safitri, N. N. D., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2023). Pengembangan game edukasi berhitung (GESIT) untuk menstimulasi kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 232–243. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>
- Setyawan, D., Dzulkifli, D., & Dwi Arumsari, A. (2024). Permainan kartu lambang bilangan: Upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 1(3), 113–118. <https://doi.org/10.21107/njcr.v1i3.66>
- Shintawatia, U. N. (2025). Upaya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(8), 305–316.
- Sulaiman, Khoiriyah, S., & Nihayati. (2018). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada kelas 2 MI. *Jurnal Edumath*, 04(02), 52–58.
- Utami, N. P., Rahman, A., & Putri, R. Y. (2022). Penggunaan media kantong stik berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah.
- Widi Astuti, A., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak. 6, 39–48.