



Analisis Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Montessori

Iin Setiani^{1✉}, Kintan Limiansih²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 18, 2023

Revised September 28, 2023

Accepted September 28, 2023

Available online October 28, 2023

Kata Kunci:

Kemampuan berhitung; Media montessori; Anak usia dini

Keywords:

Numeracy ability, Montessori media; Early childhood education



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright © 2023 by Author.
Published by Universitas Trunojoyo
Madura.

ABSTRAK

Anak usia 3-4 tahun mengalami kesulitan membilang dan menulis aksara awal berupa angka. Belajar matematika dilakukan sejak dini untuk membangun kemampuan berpikir logika anak. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah 5 anak berusia 3-4 tahun. Pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan Milles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia 3-4 tahun memiliki kemampuan berhitung yang baik. Kemampuan berhitung yang baik tersebut ditunjukkan dengan mampu membilang jumlah suatu benda dengan percaya diri. Anak mampu mengikuti instruksi untuk menyalin angka di pasir. Anak mampu memilih dan membilang kertas berbentuk angka yang disajikan. Anak mampu menggambar atau mewarnai sesuai imajinasinya di kertas berbentuk angka. Penelitian ini berimplikasi bahwa mengenalkan angka sejak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media Montessori.

ABSTRACT

Children aged 3-4 years old experience difficulties in counting and writing initial characters in the form of numbers. Early mathematics learning is crucial to foster a child's logical thinking abilities. The research aims to describe the counting abilities of children aged 3-4 years. This study adopts a qualitative descriptive approach. The participants in this research include 5 children aged 3-4 years. Data collection methods involve interviews and documentation. Data analysis is conducted following the Milles and Huberman approach. The results of the research indicate that children aged 3-4 years exhibit proficient counting skills. Their proficient counting abilities are demonstrated by their confidence in counting the quantity of objects. Children are capable of following instructions to replicate numbers in the sand. They can select and count paper shapes representing numbers. Furthermore, children can draw or color according to their imagination on

paper shapes resembling numbers. This research implies that introducing numbers at an early age can be achieved through the use of Montessori-based teaching methods.

To cite: Setiani, I., & Limiansih, K. (2023). Analisis Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Montessori. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 178-188. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v10i2.20547>

1. PENDAHULUAN

Kemampuan yang perlu dimiliki oleh anak sejak dini ialah kemampuan keaksaraan awal dan kemampuan berhitung karena dapat melatih anak untuk berpikir secara logis (Nurulaeni & Rahma, 2022; Lawota, et al., 2023). Keaksaraan awal adalah pondasi awal untuk memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Anggraini, 2022; Mandasari et al., 2021). Berhitung merupakan bagian dari Matematika. Hal yang dipelajari dari berhitung yaitu operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Tagirova, 2021). Proses memiliki kemampuan operasi hitung pada Matematika diawali dengan pemahaman anak terhadap hal yang bersifat nyata (Sandyprihati et al., 2021; Hidayah et al., 2021; Novitasari, 2016). Lalu, anak diarahkan untuk belajar berhitung melalui gambar sebagai hal yang mewakili benda nyata (Widayati et al., 2023). Meskipun demikian, telah dijumpai kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat mengajarkan berhitung kepada anak usia 3-4 tahun. Hal itu mengakibatkan anak terbata-bata ketika diminta membilang angka dalam bentuk abstrak. Artinya, anak belum mehamai konsep berhitung dalam bentuk hal yang konkret.

Tokoh perkembangan kognitif, Piaget, memiliki teori bahwa anak dengan rentang usia 3-4 tahun berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Anak belajar memahami lingkungan sekitarnya dengan berbagai benda konkret. Hal ini juga selaras dengan Peraturan Kementrian Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Dan Anak Usia Dini pada bagian indikator kemampuan berhitung anak. Indikator tersebut yaitu 3.12 mengenal kemampuan keaksaraan awal melalui bermain dan 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa usia anak 3-4 tahun sedang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Kemampuan yang perlu dimiliki anak dalam rentang usia tersebut adalah mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.

Keaksaraan awal adalah pondasi awal untuk memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Anggraini, 2022). Keaksaraan awal merupakan potensi dasar dalam hal membaca, menulis, pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak usia dini (Mandasari et al., 2021). Mengetahui keaksaraan awal dapat dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat memberikan rasa kepuasan kepada anak dengan batasan-batasan tertentu (Sudono, 2003). Kegiatan bermain berperan penting bagi perkembangan anak karena anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, mengenali lingkungan sekitarnya menggunakan panca inderanya (Sujono, 2013); (Lucas, 2017). Selain melalui kegiatan bermain, indikator kemampuan keaksaraan anak juga dapat ditunjukkan dalam bentuk karya. Karya adalah suatu hasil pemikiran seseorang atas apa yang sedang dipikirkannya (Muriyana, 2022). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan bermain adalah mengenalkan kemampuan dasar anak dalam hal membaca, menulis, berhitung dengan kegiatan menyenangkan yang memanfaatkan seluruh panca indera yang dimiliki anak agar anak-anak dapat berkembang dengan baik. Serta, indikator kemampuan keaksaraan awal dapat ditunjukkan melalui suatu hasil yang didasari dari pikiran seseorang.

Kemampuan lainnya yang harus diajarkan kepada anak sejak dini ialah kemampuan berhitung. Berhitung merupakan suatu ilmu cabang Matematika yang mempelajari tentang bilangan serta operasi bilangan yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Tagirova, 2021). Kemampuan itu sebagai pondasi untuk mengenalkan kepada anak mengenai berbagai materi berhitung serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu juga didukung oleh kajian literatur mengenai manfaat kemampuan berhitung yang sudah dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Belajar berhitung dapat membantu seseorang untuk dapat berpikir secara logis, kritis (Nurulaeni & Rahma, 2022). Belajar berhitung dapat

membantu seseorang untuk berpikir secara logis dengan memahami konsep matematis ke dalam kehidupan sehari-hari (Lawota, et al., 2023). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kemampuan berhitung penting untuk dipelajari agar dapat berpikir secara logis, kritis dengan memahami konsep matematis kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan karakteristik anak, belajar berhitung dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Bermain dapat dilakukan dengan teman sebaya atau orang lebih dewasa yang sudah lebih banyak memiliki pengetahuan dan pengalaman. Kegiatan bermain berperan penting bagi perkembangan anak karena anak dapat mencoba berbagai hal baru, mengenali lingkungan sekitarnya menggunakan panca inderanya (Sujono, 2013; Lucas, 2017). Selain itu, hal tersebut bertujuan agar kemampuan kognitif serta sosial anak berkembang secara optimal. Kegiatan bermain juga dapat menjadi indikator anak melalui karya yang diciptakan oleh anak sebagai tanda bahwa anak telah memahami apa yang telah dipelajari (Muriyana, 2022). Kemampuan berhitung anak dapat dilihat berdasarkan indikator Peraturan Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Dan Anak Usia Dini pada bagian indikator kemampuan berhitung anak. Indikator tersebut yaitu 3.12 mengenal kemampuan keaksaraan awal melalui bermain dan 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.

Melalui penelitian terdahulu membuktikan bahwa belajar aksara awal dalam hal berhitung dengan mengajak anak bermain menggunakan media pembelajaran yang konkret dapat membantu anak memahami konsep berhitung. Belajar berhitung dengan media celengan dapat menambah pengetahuan serta keterampilan anak mengenai operasi penjumlahan (Widodo, Et Al., 2022). Kegiatan belajar berhitung dengan bermain bola *bowling* dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap operasi hitung penjumlahan (Putri & Rochmah, 2022). Kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan angka 1-10 dapat ditingkatkan melalui media permainan *puzzle* (Deslegina & Hatiningsih, 2022). Meskipun demikian, masih terdapat permasalahan yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran untuk belajar berhitung. Hal ini dapat dibuktikan bahwa minimnya media pembelajaran berhitung yang diimplementasikan di sekolah mengakibatkan potensi berhitung anak rendah (Dewi, Asril, & Wirabrata, 2021; Widayati, Siswono, Wiryanto & Jatmiko, 2023).

Berdasarkan penjabaran masalah tersebut, solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun ialah penggunaan media Montessori. Penggunaan media Montessori bertujuan sebagai sarana pembelajaran konkret anak supaya dapat memahami berhitung dengan lebih baik. Media tersebut berupa stik angka dan pasir. Pertama-tama, anak diarahkan untuk menggambar bebas di kertas yang berbentuk angka sebagai bentuk pengenalan awal angka. Lalu, anak diarahkan untuk memilih salah satu gambar yang telah disediakan seperti gambar transportasi, makanan. Kemudian, anak diajak untuk belajar membilang angka tersebut dan belajar menulis angka di atas pasir sesuai dengan angka pilihannya. Dengan demikian, anak belajar untuk mengembangkan kognitifnya melalui menggambar, membilang, menulis angka. *Novelty* penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran konkret (Montessori). Media pembelajaran konkret dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan lebih baik (Widayati, Siswono, Wiryanto & Jatmiko, 2023). Hal ini berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Piaget bahwa anak dengan rentang usia 3-4 tahun berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini ialah peneliti ingin mengetahui kemampuan berhitung anak menggunakan media Montessori untuk anak usia 3 – 4 tahun.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menganalisis data yang ada dalam penelitian ini. Peneliti merekap seluruh hasil belajar anak pada 30 Maret 2023 berdasarkan laporan mingguan belajar anak. Kemudian, peneliti

mendeskripsikan kemampuan kognitif anak dalam hal berhitung berdasarkan laporan mingguan tersebut. Hal tersebut bertujuan agar peneliti mengetahui secara lugas mengenai kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun. Kegiatan penelitian turut dibantu oleh dua guru salah satu kelas yang dijadikan tempat penelitian yaitu membantu mengarahkan peneliti terkait dengan kreasi pembelajaran yang akan dilakukan pada anak, membantu mengambil video, membantu menyemangati anak untuk belajar.

Persiapan kegiatan penelitian dilakukan dengan observasi kegiatan pembelajaran di suatu kelas. Kemudian, peneliti membuat rancangan pembelajaran berdasarkan kekhasan sekolah tersebut dan mengonsultasikannya kepada guru kelas. Persiapan selanjutnya yaitu mempersiapkan berbagai kebutuhan alat dan bahan penelitian. Alat dan bahan tersebut yaitu satu baki, pasir secukupnya, angka satu sampai dengan lima yang masing-masing berjumlah enam, pewarna berupa spidol dan pensil warna. Selain itu, terdapat lima *flashcard* yang masing-masing berisi satu gambar buah apel, dua gambar buah pisang, tiga gambar mobil, empat gambar sepeda, dan lima gambar lolipop. Pelaksanaan penelitian ini berada di salah satu kelas TK/PAUD yang ada di Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada 30 Maret 2023 saat kegiatan belajar-mengajar pukul 10.00-12.00 WIB. Subjek yang diteliti adalah lima anak berusia (3-4 tahun) sebagai sampel dari 15 anak. Kegiatan penelitian yang dilaksanakan 30 Maret 2023 dengan materi berhitung angka satu sampai dengan lima. Anak-anak diajak untuk membuat *art and craft* berupa stik dengan simbol angka. Kemudian, anak-anak diarahkan memilih salah satu *flashcard* gambar yang telah disediakan oleh peneliti untuk praktek menulis angka satu sampai dengan lima di atas pasir menggunakan jari.

Melalui kegiatan penelitian tersebut, teknik pengumpulan data penelitiannya ialah berdasarkan laporan hasil belajar mingguan dan rencana belajar kelas tersebut. Laporan hasil belajar mingguan berfungsi sebagai data untuk mengetahui kegiatan serta kemajuan kemampuan anak setiap minggunya. Rencana belajar berfungsi sebagai rancangan kegiatan pembelajaran untuk anak-anak. Dalam laporan hasil belajar mingguan berisi rincian kemampuan anak yaitu *cognitive, motoric, social-emotional, language, creativity, dan others*, serta indikator keberhasilan dari kemampuan anak yaitu *outstanding, excellent, very good, dan good*. *Outstanding* artinya anak telah mampu mengenali lambang bilangan melalui media pembelajaran stik es krim dan pasir dengan sangat baik. *Excellent* artinya anak telah mampu mengenali lambangan bilangan melalui media pembelajaran stik es krim dan pasir dengan baik. *Very good* artinya anak telah mampu bermain dengan media pembelajaran stik es krim dan pasir, namun masih perlu dibimbing untuk lebih memahami lambang bilangan. *Good* artinya anak masih perlu dibimbing untuk memahami lambang bilangan. Kemudian, dalam rencana belajar berisi berbagai rincian yaitu *objective, concept, activity, preparation, art and craft, special activity, dan outdoor*.

Hal yang menjadi fokus pada laporan hasil belajar mingguan adalah *cognitive*. Selain itu, fokus pada rencana belajar terletak pada *concept* dan *activity*. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan peneliti yaitu peneliti ingin mengetahui kemampuan berhitung anak menggunakan media Montessori pada anak usia 3-4 tahun. Standar kemampuan anak dalam perkembangan kognitif melalui kegiatan membuat *art and craft* berupa stik dengan simbol angka dan praktek menulis angka 1-5 di atas pasir menggunakan jari, berdasarkan indikator perkembangan kognitif dari Peraturan Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Dan Anak Usia Dini. Kemudian, hasilnya dianalisis dengan menggunakan konsep yang dikembangkan oleh Milles and Huberman, meliputi: data display, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Implementasi Media Montessori Kemampuan Berhitung Anak

Dalam pengimplementasian media Montessori, terdapat langkah – langkah praktik yang dilakukan oleh peneliti yaitu mempersiapkan alat dan bahan media Montessori di atas meja. Persiapan ini berguna untuk meminimalisir alat dan bahan yang tertinggal atau tercecer. Mengajak anak untuk berdoa sebelum memulai kegiatan belajar – mengajar. Hal ini dilakukan untuk memberikan pembiasaan kepada anak agar belajar bersyukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Setelah itu, peneliti memanggil anak satu per satu untuk belajar berhitung menggunakan media Montessori. Kegiatan pertama yang dilakukan anak ialah anak diberi kesempatan menghias kertas berbentuk angka. Hal ini bertujuan agar anak mampu mengingat bentuk angka serta melatih daya imajinasi anak. Lalu, anak diajak untuk menulis angka di atas pasir. Kegiatan menulis angka tersebut melatih anak untuk mengenali proses menulis sebuah angka dengan tepat. Secara detail dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Langkah-Langkah Implementasi Media Montessori

No	Langkah-Langkah Kegiatan
1.	Persiapan alat dan bahan media Montessori.
2.	Anak diajak untuk berdoa.
3.	Setiap anak diberi kesempatan untuk menghias kertas berbentuk angka. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak dengan inisial nama “H” sedang menghias kertas.  b. Anak dengan inisial nama “R” sedang menghias kertas. 
4.	Setiap anak diajak untuk menulis angka di atas pasir. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak dengan inisial nama “H” sedang menulis angka.



b. Anak dengan inisial nama "R" sedang menulis angka.



c. Anak dengan inisial nama "K" sedang menulis angka.



d. Anak dengan inisial nama "A" sedang menulis angka.



e. Anak dengan inisial nama "Z" sedang menulis angka.



Uji coba implementasi media Montessori berupa Stik Angka dan Pasir oleh peneliti dilakukan sebanyak satu kali pada 30 Maret 2023 selama satu setengah jam.

3.1.2 Deskripsi Kemampuan Berhitung Anak

Hasil dari kegiatan penelitian ini berdasarkan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menganalisis data yang terdapat dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan data pada tabel 2.

Tabel 2. Data Kemampuan Berhitung Berdasarkan Laporan Hasil Belajar Mingguan

No	Nama Siswa	Indikator Kemampuan Berhitung							
		Mengenai Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Bermain				Menunjukkan Kemampuan Keaksaraan Awal Dalam Bentuk Karya			
		<i>Outstanding</i>	<i>Excellent</i>	<i>Very good</i>	<i>Good</i>	<i>Outstanding</i>	<i>Excellent</i>	<i>Very good</i>	<i>Good</i>
1.	H			√				√	
2.	R			√				√	
3.	K			√				√	
4.	A			√				√	
5.	Z				√				√

Berdasarkan penjelasan terkait tabel 2 dapat dijelaskan bahwa dalam kemampuan berhitung anak, terdapat indikator yang perlu diperhatikan. Indikator tersebut yaitu mengenai kemampuan keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya. Hal itu berdasarkan Peraturan Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Dan Anak Usia Dini. Indikator – indikator tersebut menjadi dasar pembagian kriteria kemampuan berhitung anak yaitu *Outstandingm Excellent, Very Good, dan Good*. *Outsanding* artinya anak sangat mampu mengenai kemampuan keaksaraan awal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal. *Excellent* artinya anak mampu mengenai kemampuan dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal. *Very Good* artinya anak masih perlu memperoleh bimbingan dari guru mengenai mengenai dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal. *Good* artinya anak sangat perlu bimbingan.

Melalui tabel tersebut, terdapat empat anak memiliki kemampuan “*Very Good*” dalam kemampuan berhitung dengan indikator mengenai keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya. Empat anak tersebut berinisial nama “H, R, K, A, dan Z. Selain itu, terdapat satu anak berinisial nama “Z” memiliki kemampuan “*Good*” dalam kemampuan berhitung dengan indikator yang sama. Artinya, terdapat empat anak yang memerlukan bimbingan dari guru untuk mengenai dan

menunjukkan kemampuan keaksaraan awal. Serta, terdapat satu anak yang sangat perlu memperoleh bimbingan. Berdasarkan data kemampuan berhitung anak pada tabel 2, maka deskripsi kemampuan berhitung anak berdasarkan indikator kemampuan berhitung dapat dilihat pada tabel 3 (Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD, 2022).

Melalui tabel 3 data kemampuan berhitung dan tabel deskripsi tersebut, dapat dilihat bahwa empat dari lima anak telah menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui kegiatan belajar sambil bermain dan menghasilkan suatu karya dengan kategori “*Very Good*”. Satu anak dari lima anak telah menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui kegiatan belajar sambil bermain dan menghasilkan suatu karya dengan kategori dengan kategori “*Good*”. Artinya, perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia 3-4 tahun di salah satu sekolah TK/PAUD yang ada di Yogyakarta memerlukan bimbingan lebih intensif.

Tabel 3. Deskripsi Kemampuan Berhitung Berdasarkan Indikator Kemampuan Berhitung

No	Indikator Kemampuan Berhitung	Deskripsi
1.	Mengenal kemampuan keaksaraan awal melalui bermain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu membilang jumlah suatu benda yang disajikan dalam gambar dengan percaya diri. Meskipun demikian, terdapat salah satu anak yang perlu berulang kali dituntun untuk membilang angka. 2. Anak mampu mengikuti instruksi peneliti untuk bermain angka di pasir. Meskipun demikian, terdapat salah satu anak yang perlu berulang kali dituntun untuk mengikuti instruksi peneliti dalam bermain angka di pasir.
2.	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu memilih dan membilang salah satu kertas berbentuk angka yang telah disajikan. 2. Anak mampu menggambar atau mewarnai sesuai imajinasinya di dalam kertas berbentuk angka telah dipilih anak.

3.2 Pembahasan

Kemampuan yang perlu dimiliki oleh anak sejak dini ialah kemampuan keaksaraan awal dan kemampuan berhitung karena dapat melatih anak untuk berpikir secara logis (Nurulaeni & Rahma, 2022 ; Lawota, et al., 2023). Berhitung merupakan bagian dari Matematika. Hal yang dipelajari dari berhitung yaitu operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Tagirova, 2021). Proses memiliki kemampuan operasi hitung pada Matematika diawali dengan pemahaman anak terhadap hal yang bersifat nyata (Sandyprihati et al., 2021; Hidayah et al., 2021; Novitasari, 2016). Lalu, anak diarahkan untuk belajar berhitung melalui gambar sebagai hal yang mewakili benda nyata (Widayati et al., 2023). Keaksaraan awal adalah pondasi awal untuk memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Anggraini, 2022). Keaksaraan awal merupakan potensi dasar dalam hal membaca, menulis, pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak usia dini (Mandasari et al., 2021). Kemampuan berhitung merupakan suatu ilmu cabang Matematika yang mempelajari tentang bilangan serta operasi bilangan yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Tagirova, 2021).

Kemampuan keaksaraan awal dan kemampuan berhitung penting untuk diajarkan kepada anak melalui media pembelajaran yang konkret. Tokoh perkembangan kognitif, Piaget, memiliki teori bahwa anak dengan rentang usia 3-4 tahun berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Anak belajar memahami lingkungan sekitarnya dengan berbagai benda

konkret. Hal ini juga selaras dengan Peraturan Kementrian Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Dan Anak Usia Dini pada bagian indikator kemampuan berhitung anak. Indikator tersebut yaitu: mengenal kemampuan keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.

Meskipun demikian terdapat permasalahan yang berkaitan dengan masih terdapat permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran untuk belajar berhitung. Hal ini dapat dibuktikan bahwa minimnya media pembelajaran berhitung yang diimplementasikan di sekolah mengakibatkan potensi berhitung anak rendah (Dewi, Asril, & Wirabrata, 2021; Widayati, Siswono, Wiryanto & Jatmiko, 2023). Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan oleh peneliti ialah penggunaan media pembelajaran Montessori berupa stik es krim dan pasir untuk membantu anak memahami konsep berhitung. Selain itu, mengoptimalkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan menambah interaksi yang bersifat individu maupun kelompok antara anak didik dan guru secara rutin untuk memperdalam kemampuan berhitung. Guru dapat mendatangi anak didiknya secara personal untuk mengajak anak didiknya belajar kembali materi pembelajaran yang belum dipahami, memberi kesempatan anak didiknya untuk bertanya lebih banyak mengenai materi pembelajaran yang belum dipahami (Ernawati, 2016); Atiaturrehmaniah et al., 2021). Anak dapat diberi bimbingan belajar khusus oleh guru secara individu maupun bersama teman (Nawang, 2020). Selain itu, guru dapat memberikan berbagai latihan kemampuan berhitung secara rutin (Mufidah & Setyawan, 2020; Mukminah et al., 2021; Anindya et al., 2021; Rezeki et al., 2021).

4. SIMPULAN

Kemampuan berhitung dapat membantu anak untuk belajar berpikir secara logis dan kritis. Belajar berhitung dapat dilakukan dengan kegiatan bermain bersama teman sebaya atau orang dewasa yang sudah berpengalaman. Ketika anak diajak untuk belajar sesuai dengan karakteristiknya, kemampuan kognitif anak dalam hal berhitung dapat berkembang dengan baik. Kemampuan berhitung yang baik ditunjukkan dengan mampu membilang jumlah suatu benda dengan percaya diri, mampu mengikuti instruksi peneliti untuk menyalin angka di pasir, anak mampu memilih dan membilang kertas berbentuk angka yang disajikan, anak mampu menggambar atau mewarnai sesuai imajinasinya di kertas berbentuk angka.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2022). Keaksaraan Awal pada Anak Usia Dini: Tinjauan dari sudut pandang orang tua dan pendidik. *As-Sibyan: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 7 (2), 210-223. <https://core.ac.uk/download/pdf/539269146.pdf>
- Azzahra, I., Ichsan, I., & Andriani, K. (2022). Minat Orang Tua Menyekolahkan Anak di Lembaga PAUD pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal AUDHI*, 5 (1), 42-51. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/966>
- Deslegina, D., & Hatiningsih, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Puzzle. *Jurnal pendidikan mandala*, 7 (3), 654-662. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/3900>
- Kurniati, A., Iksan, M., & Poni, W. (2022). Kegiatan Bermain Pasir di Pesisir Pantai untuk Menstimulasi Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Mambulu. *Jurnal lentera anak*, 3 (1), 34-43. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JLA/article/view/3043>

- Mulyana, E. H., Rahman, T., & Alfioni, L. N. (2022). Elaborasi Instrumen Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4 (4), 2669-2676. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5870>
- Muqtafia, A. C., Kurniawati, A. I., Amanda, F. M., & Setiawaty, R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dan Cara Mengatasinya pada Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan literature review. *Seminar nasional II LPPM ummat*, 1 (1), 296-309. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/9660>
- Muriyana, T. (2022). Kajian Sastra Bandingan: Perbandingan Aspek Citraan (Imagery) dan Makna dalam Puisi "Peringatan" karya Wiji Thukul dengan Puisi "Caged Bird" Karya Maya Angelou. *Enggang: Jurnal pendidikan, bahasa, sastra, seni, dan budaya*, 2 (2), 217-227. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/enggang/article/view/4946>
- Natalia, D., & Kurniawaty, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Metode Fonik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Indonesia Playschool. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4 (6), 4948-4956. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9049>
- Nendria, N., Handayani, T., & Fitri, I. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki. *JEMS: Jurnal edukasi matematika dan sains*, 11 (1), 348-358. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/15567>
- Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. *Jurnal pacu pendidikan dasar*, 2 (1), 36-45. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/241>
- Pasinggi, Y. S., Zainal, Z., & A.Nurfauziah. (2022). Pengaruh Perhatian Orang Tua Selama Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Axioma: Jurnal matematika dan pembelajaran*, 7 (1), 62-71. <http://ejournal.uij.ac.id/index.php/AXI/article/view/1198>
- Putri. (2022). Efektivitas Permainan Media Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung kelompok A di TK Handayani Kota Cirebon . *Journal of modern early childhood education*, 2 (1), 1-8. <https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/view/439>
- Rosyani, R., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Pengaruh Kepedulian Orang Tua Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan Analisis Pola Pengasuhan. *As-Sibyan: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 7 (2), 158-166. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/5728>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (n.d.). Media Pembelajaran Anak Usia Dini . *Jurnal PAUD agapedia*, 6 (1), 49-58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/48199>
- Sukarni, N. (2023). Meningkatkan Prestasi dengan Bermain sambil Berlatih di SDN Kauman 02 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. *Jurnal ilmiah wahana pendidikan*, 9 (1), 34-43. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3396>
- Suryaningsih, N. M., et al. (2023). *Strategi pembelajaran berbasis digital: Berbagi ilmu bidang pengetahuan*. Media Sains Indonesia.
- Widodo, L., Adistiani, & Wulandari, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Media Celengan pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Trisunar Oku.

Kapalamada: Jurnal multidisipliner, 1 (3), 335-344. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/244>

Yanuarsari, R., Latifah, E. D., & Lisnawati. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Berhitung dengan Media Flash Cards (Studi deskriptif di RA Al-Furqon Kabupaten Ciamis). *Judikbud: Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 128-133. <http://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/view/261>