

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN MELEMPAR BOLA

Risti Indri Hardiyanti¹, Iin Maulina², Diana³

Universitas Muhammadiyah Pontianak^{1,2,3}

e-mail: ristiindri9@gmail.com¹, iin.maulina@unmuhpnk.ac.id², diana@unmuhpnk.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan anak-anak dalam kemampuan berhitung, dengan tujuan membuktikan bahwa permainan melempar bola dapat meningkatkan keterampilan berhitung. Menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), data dikumpulkan melalui observasi, instrumen penilaian, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan, yakni 97,2% anak berada pada kategori berkembang sangat baik pada setiap indikator. Secara rinci, indikator mencocokkan jumlah bola dengan angka mencapai 100%, penggunaan lambang bilangan/angka untuk menghitung jumlah bola (+) juga mencapai 100%, dan penggunaan lambang bilangan/angka untuk menghitung bola yang dibuang (-) memperoleh 91,6%. Temuan ini membuktikan bahwa permainan melempar bola dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata kunci: Kemampuan berhitung, permainan melempar bola

Abstract

This research is motivated by children's limitations in numeracy, to prove that ball-throwing games can improve numeracy skills. Using a qualitative approach through the Classroom Action Research (CAR) method, data were collected through observation, assessment instruments, interviews, and documentation. The results showed a significant increase, namely, 97.23% of children were in the very good development category for each indicator. In detail, the indicator of matching the number of balls with numbers reached 100%, the use of number/figure symbols to count the number of balls (+) also reached 100%, and the use of number/figure symbols to count discarded balls (-) obtained 91.6%. These findings prove that ball-throwing games can be used as an effective learning medium to improve children's numeracy skills.

Keywords: Counting skills, ball throwing games

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan (*Golden Age*), karena pada periode ini otak anak mengalami perkembangan paling pesat, dimulai sejak dalam kandungan hingga usia enam tahun (Nasution et al. 2024). Periode nol sampai empat tahun merupakan masa yang sangat menentukan, sehingga perhatian orang tua maupun lembaga pendidikan sangat dibutuhkan (Ade Febriani

2024). Pada masa ini, anak berada dalam fase perkembangan unik yang menjadi dasar penting untuk mengoptimalkan seluruh potensi mereka (Pane, Nengsih, and Hardianto 2025).

Matematika merupakan ilmu penting yang dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, baik untuk filsafat, teknologi, perdagangan, maupun kebutuhan sehari-hari (Trie et al. 2024). Karena itu, matematika perlu diajarkan di semua jenjang pendidikan. Pada usia dini, pembelajaran matematika dasar dapat dilakukan melalui kegiatan sederhana seperti menghitung dan mengelompokkan objek (Choirul Maromil 2024). Anak perlu mengkreasikan pengetahuan matematika secara aktif, sehingga kemampuan berhitung menjadi salah satu keterampilan penting untuk dikembangkan (Dierkx et al. 2025).

Berhitung sendiri merupakan kegiatan melakukan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, serta mengenal lambang bilangan (Vitaloka 2025). Kemampuan ini penting bagi anak usia dini sebagai bekal untuk kehidupan selanjutnya (Besser et al. 2025). Salah satu cara efektif meningkatkan kemampuan berhitung adalah melalui kegiatan bermain, sebab dunia anak adalah dunia bermain (Chan, Vieites, and Jenny 2025). Dengan bermain, anak lebih mudah memahami konsep matematika secara menyenangkan (Fidesrinur 2025).

Hasil pengamatan awal di TK Al Kautsar menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B masih tergolong rendah. Dari 12 siswa, terdapat 5 anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, sering terbalik dalam penyebutan angka enam dan sembilan, serta belum memahami operasi sederhana penjumlahan dan pengurangan. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi inovatif dalam pembelajaran berhitung.

Peningkatan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan melalui permainan, Karena dunia anak adalah dunia bermain peningkatan kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain (Fidesrinur 2025). Permainan melempar bola menjadi salah satu metode edukatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Bola merupakan media sederhana, mudah dimainkan, dan menyenangkan karena bentuk serta warnanya yang beragam (Siregar, Daulay, and Oktarina 2025). Melalui permainan ini, anak dapat

belajar berhitung sambil bergerak aktif sesuai aturan yang ditentukan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Anni Saumi Fitri Pada Tahun 2025 menekankan pentingnya kemampuan berhitung bagi anak usia dini, namun belum mengaitkannya dengan media permainan aktif (Fitri, Rusdiyani, and Sayekti 2025). Swasti Maharani Tahun 2025 mengkaji bola sebagai media permainan, tetapi tidak secara khusus diarahkan untuk meningkatkan berhitung (Maharani, Kusuma, and Septyawan 2025). Danyanti Tahun 2025 menggunakan kartu angka (Danyanti 2025), dan Idarianty Tahun 2025 melalui lagu, yang keduanya lebih menekankan aspek kognitif dan audio-verbal tanpa melibatkan aktivitas fisik (Hartati and Safitri 2025). Sementara itu, Nanda Tiara Tahun 2025 menggunakan benda konkret seperti kancing dan balok yang bersifat statis (Tiara 2023). Berbeda dari penelitian tersebut, penelitian ini menghadirkan inovasi berupa integrasi pembelajaran berhitung dengan aktivitas motorik kasar melalui permainan melempar bola berwarna yang atraktif.

Penelitian ini berlandaskan teori konstruktivisme Piaget, teori sosiokultural Vygotsky, dan teori bermain Bruner yang sama-sama menekankan pentingnya pengalaman konkret, interaksi sosial, serta aktivitas menyenangkan dalam pembelajaran anak usia dini. Piaget menegaskan bahwa pada tahap praoperasional, anak belajar melalui aktivitas nyata dan bermain (Piaget, Jean 2010), sedangkan Vygotsky menekankan peran interaksi sosial, bimbingan guru, serta zona perkembangan proksimal (ZPD) (Vygotsky 1978). Bruner juga menekankan bermain sebagai sarana pengembangan kognitif (Bruner 1999). Ketiga teori ini memperkuat bahwa permainan melempar bola efektif meningkatkan kemampuan berhitung karena mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, motorik, dan emosional anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Suharsimi Arikunto (Suharsimi Arikunto & Yuliana 2017) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan subjek 12 anak kelompok B TK Al Kautsar Sungai Ambawang pada Juli–Agustus 2024. Tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan melempar bola ke dalam keranjang, dengan prosedur meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian diuji keabsahannya dengan triangulasi dan member check, serta dianalisis secara berkesinambungan. Keberhasilan penelitian ditetapkan apabila 80% anak (minimal 10 dari 12 anak) mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berhitung anak usia dini melalui pendekatan bermain yang menyenangkan.

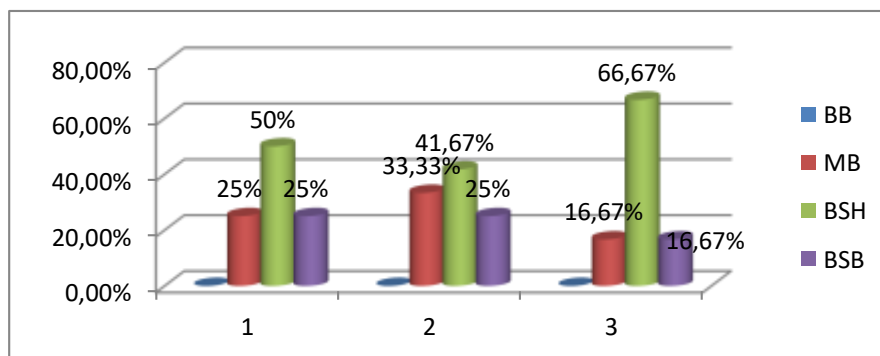
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan pembukaan, inti, dan penutup. Anak diperkenalkan pada angka, diminta menebalkan angka tertentu, menebak angka pada kartu, lalu melempar bola ke dalam keranjang sambil berhitung dan mencocokkannya dengan kartu angka. Peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi, sementara guru mengevaluasi melalui tanya jawab. Hasil pengamatan menunjukkan sebagian anak sudah mulai mampu berhitung dan mencocokkan angka, namun masih ada yang mengalami kesulitan, terutama dalam membedakan angka serta melakukan penjumlahan dan pengurangan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan tindakan siklus I dengan tema Diri Sendiri. Kegiatan dimulai dengan doa, absen, dan pengenalan tema pembelajaran. Pada kegiatan inti, anak diminta menebalkan angka 3–10, mengenal angka 1–20, menebak angka dari kartu, serta melempar bola ke dalam keranjang sambil berhitung. Setelah itu, anak menghitung jumlah bola yang berhasil dimasukkan dan mencocokkannya dengan kartu angka. Peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi lembar aktivitas,

sementara guru mendampingi proses pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan istirahat makan bersama, doa, dan evaluasi sederhana melalui tanya jawab mengenai aktivitas yang telah dilakukan.

GAMBAR 1
Grafik Hasil Berhitung Anak Melalui Permainan Melempar Bola Siklus I
Pertemuan I di Taman Kanak-Kanak Al Kautsar Sungai Ambawang.



Pada siklus I pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan melempar bola masih menunjukkan hasil yang bervariasi. Anak-anak di kelas B mulai mampu mencocokkan jumlah bola dengan kartu angka, meskipun beberapa masih melakukan kesalahan, khususnya dalam membedakan angka enam dan sembilan. Hasil penilaian menunjukkan ada 3 anak dalam kategori belum berkembang, 8 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, dan 4 anak sudah berkembang sangat baik. Pada kegiatan penjumlahan bola dari dua keranjang, sebagian anak masih bingung dalam menghitung, namun mulai terlihat adanya pemahaman. Dari hasil penilaian, terdapat 4 anak dalam kategori mulai berkembang, 3 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak berkembang sangat baik.

Pada kegiatan pengurangan menggunakan bola, anak-anak masih menghadapi kesulitan karena sebagian besar belum memahami konsep pengurangan dengan baik. Berdasarkan hasil penilaian, terdapat 2 anak dalam kategori mulai berkembang, 8 anak berkembang sesuai harapan, dan 2 anak berkembang sangat baik. Secara keseluruhan, hasil pembelajaran pada siklus I belum mencapai target 80% untuk kategori berkembang sesuai harapan dan

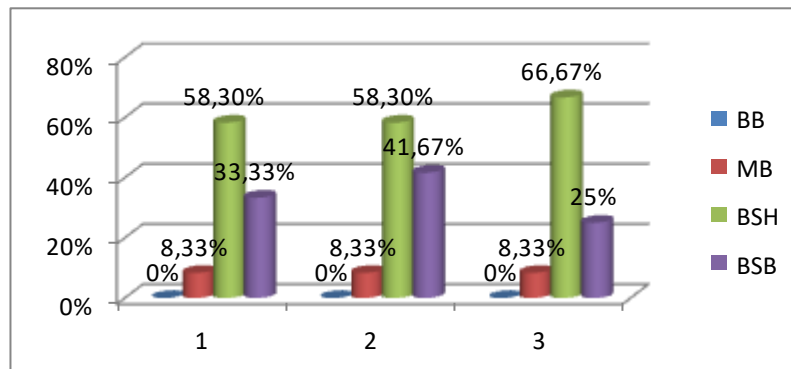
berkembang sangat baik. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya agar anak-anak dapat lebih memahami konsep berhitung melalui permainan melempar bola.

Tahap refleksi pada siklus I pertemuan I dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran melalui observasi bersama antara peneliti dan guru. Dari refleksi tersebut ditemukan beberapa kekurangan, antara lain guru belum mampu mengkondisikan anak dengan baik sehingga masih banyak anak yang sibuk sendiri saat kegiatan berlangsung, serta guru belum memberikan penghargaan berupa pujian atau reward kepada anak yang berhasil melaksanakan kegiatan dengan baik. Temuan ini menjadi masukan penting untuk perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Pada tahap perencanaan siklus I pertemuan II, peneliti bersama kolaborator menindaklanjuti kendala yang terjadi pada pertemuan sebelumnya dengan mendiskusikan hal-hal yang perlu diperbaiki, seperti kesiapan guru, penyediaan media pembelajaran, serta upaya membangkitkan semangat belajar anak. Hasil diskusi tersebut dituangkan dalam penyusunan RPPH pembelajaran berhitung melalui permainan melempar bola, sekaligus mempersiapkan media yang dibutuhkan serta lembar observasi untuk guru dan anak.

Pelaksanaan pembelajaran berhitung melalui permainan melempar bola pada siklus I pertemuan II dengan tema Diri Sendiri. Kegiatan diawali dengan pembiasaan seperti doa, membaca surah pendek, bernyanyi, serta apersepsi mengenai tema pembelajaran. Pada kegiatan inti, anak secara bergantian melempar 20 bola ke dalam keranjang lalu mencocokkan jumlah bola dengan kartu angka yang sesuai, sementara guru dan peneliti mendampingi serta membantu anak yang mengalami kesulitan. Setelah kegiatan selesai, anak-anak membereskan alat, beristirahat dengan doa dan makan bersama, kemudian menutup pembelajaran dengan doa, refleksi sederhana, serta informasi kegiatan selanjutnya.

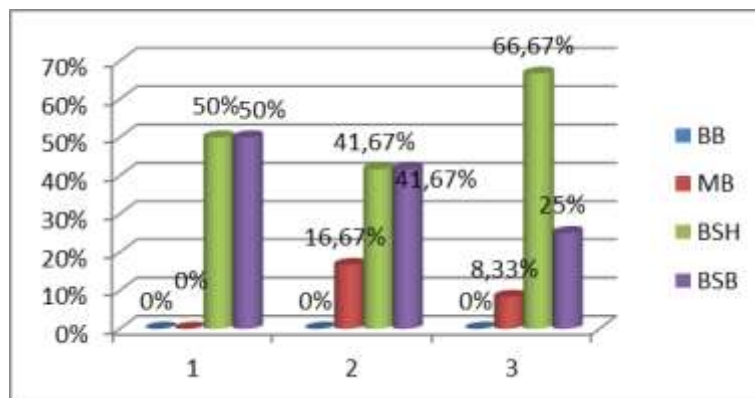
GAMBAR 2
Grafik Hasil Berhitung Anak Melalui Permainan Melempar Bola Siklus I
Pertemuan II di Taman Kanak-Kanak Al Kautsar Sungai Ambawang.



Hasil penilaian pada pertemuan dua menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya, meskipun belum mencapai target 80% pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, sehingga masih diperlukan perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya.

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan II yang dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Agustus 2022, kegiatan berhitung melalui permainan melempar bola dilakukan dengan tahapan kegiatan awal, inti, istirahat, dan akhir. Pada kegiatan awal anak-anak berbaris, membaca doa, bernyanyi, dan guru menginformasikan tema serta kegiatan. Pada kegiatan inti, guru menghangatkan suasana dengan tanya jawab seputar penjumlahan sebelum anak-anak melempar bola ke dalam dua keranjang. Anak kemudian diminta menghitung jumlah bola dari kedua keranjang dan mencocokkannya dengan kartu angka yang sesuai. Setelah kegiatan selesai, anak-anak istirahat dengan makan bersama, lalu kegiatan ditutup dengan doa, tanya jawab, dan refleksi sederhana mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

GAMBAR 3
Grafik Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan
Melempar Bola di Taman Kanak-Kanak Al Kautsar Sungai Ambawang dalam
Siklus II Pertemuan II



Hasil penilaian menunjukkan bahwa pada indikator pertama, anak sudah mencapai kriteria 80% dengan kategori berkembang sangat baik. Anak mampu menghitung bola dan mencocokkan jumlahnya dengan kartu angka melalui kegiatan melempar bola ke dua keranjang. Sebanyak lima anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan enam anak berkembang sangat baik dengan mampu mencocokkan angka dengan tepat hingga jumlah 20 bola. Pada indikator kedua, yaitu menggunakan lambang bilangan untuk penjumlahan (+), empat anak berkembang sesuai harapan dan lima anak berkembang sangat baik karena mampu berhitung 1–20 tanpa terbalik sesuai instruksi guru. Sedangkan pada indikator ketiga, yaitu pengurangan (-), delapan anak berkembang sesuai harapan dan tiga anak berkembang sangat baik meskipun masih ada yang membutuhkan bantuan guru.

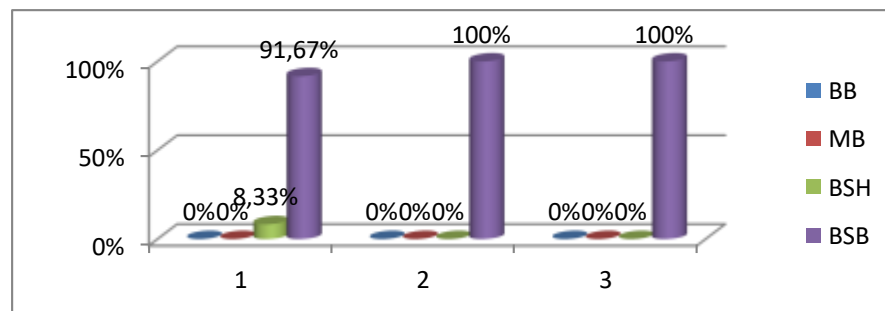
Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan melempar bola mengalami peningkatan yang cukup signifikan, meskipun belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut ke siklus III agar hasil lebih maksimal serta adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Refleksi pada siklus II pertemuan II menunjukkan bahwa guru mulai mampu mengkondisikan kelas dengan baik, anak-anak lebih bersemangat, dan strategi stimulasi yang dilakukan guru pada kegiatan

penjumlahan maupun pengurangan mulai efektif dalam menarik minat belajar anak.

Pada siklus III pertemuan I guru bersama kolaborator merancang kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan melempar bola dengan lebih menarik, yaitu memberikan reward berupa bintang kepada anak yang berhasil mengumpulkan bola terbanyak dalam waktu dua menit. Kegiatan diawali dengan doa, bernyanyi, dan tanya jawab, kemudian guru menjelaskan aturan permainan serta mengenalkan kembali konsep penjumlahan dan pengurangan. Pada kegiatan inti, anak-anak secara bergantian melempar bola ke dalam keranjang sambil berhitung, mencocokkan jumlah dengan kartu angka, serta menjawab pertanyaan guru untuk memperoleh bintang sebagai motivasi. Setelah kegiatan inti, anak beristirahat, makan bersama, lalu menutup pembelajaran dengan doa serta evaluasi kegiatan.

GAMBAR 4

Grafik Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Melempar Bola di Taman Kanak-Kanak Al Kautsar Sungai Ambawang dalam Siklus III Pertemuan I



Pada siklus III pertemuan I, guru merancang kegiatan pembelajaran dengan lebih baik sehingga anak lebih mudah memahami materi berhitung yang sebelumnya diberikan pada siklus I dan II. Guru memperbaiki kekurangan dari pertemuan sebelumnya serta memberikan motivasi berupa reward untuk menumbuhkan semangat belajar anak. Hal ini membuat anak lebih antusias dan menunjukkan peningkatan pemahaman dalam berhitung, pengenalan angka, penjumlahan, dan pengurangan. Setiap kegiatan memiliki indikator penilaian, dan

hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan sesuai tujuan siklus III yaitu memperbaiki tindakan yang kurang efektif pada siklus sebelumnya.

Hasil penilaian pada tiga indikator utama, yakni mencocokkan jumlah bola dengan angka, menghitung penjumlahan, dan menghitung pengurangan, semuanya mencapai kriteria ketuntasan minimal 80% dengan kategori berkembang sangat baik. Anak mampu menghitung jumlah bola hingga 20, mencocokkan kartu angka dengan tepat, serta mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan benar. Meskipun sebagian besar anak telah menunjukkan kemampuan berhitung yang baik, refleksi penelitian tetap dilanjutkan pada siklus III pertemuan II untuk memperoleh data yang lebih akurat serta memastikan anak yang belum maksimal mendapat stimulasi pembelajaran lebih lanjut.

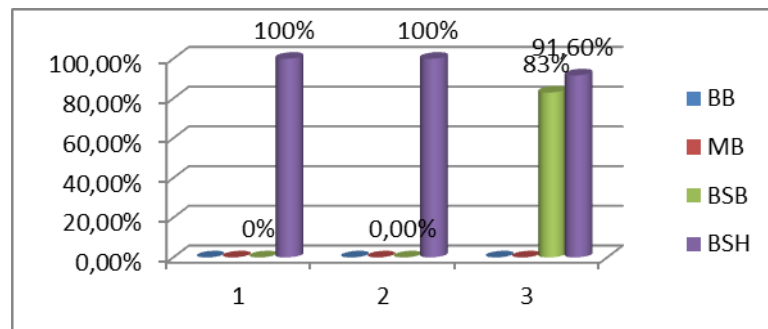
Pada siklus III pertemuan II, penelitian dilanjutkan karena masih ada anak yang belum mencapai indikator secara maksimal. Guru dan peneliti tetap menggunakan permainan melempar bola sebagai metode pembelajaran, namun dengan sedikit variasi untuk meningkatkan ketertarikan anak. Kegiatan dimulai dengan doa, tanya jawab, dan penjelasan kegiatan, kemudian dilanjutkan dengan inti pembelajaran yaitu melempar bola ke keranjang dalam batas waktu yang ditentukan, menghitung hasil lemparan, dan melakukan operasi pengurangan berdasarkan instruksi guru. Anak juga diberikan kesempatan bergantian untuk menjawab pertanyaan sebelum bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif. Setelah istirahat dan makan bersama, kegiatan ditutup dengan refleksi pembelajaran, evaluasi singkat, serta informasi mengenai kegiatan selanjutnya.

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak secara signifikan. Pada indikator mencocokkan jumlah bola dengan angka serta menghitung penjumlahan, seluruh anak (100%) berhasil mencapai kategori berkembang sangat baik. Sementara itu, pada indikator pengurangan, 91,67% anak mencapai kategori berkembang sangat baik dan 8,33% berkembang sesuai harapan. Data ini memperlihatkan bahwa hampir semua anak telah mampu menguasai konsep berhitung melalui permainan melempar bola dengan hasil yang

sangat memuaskan, meskipun masih ada satu anak yang perlu mendapatkan stimulasi lebih lanjut pada aspek pengurangan.

GAMBAR 5

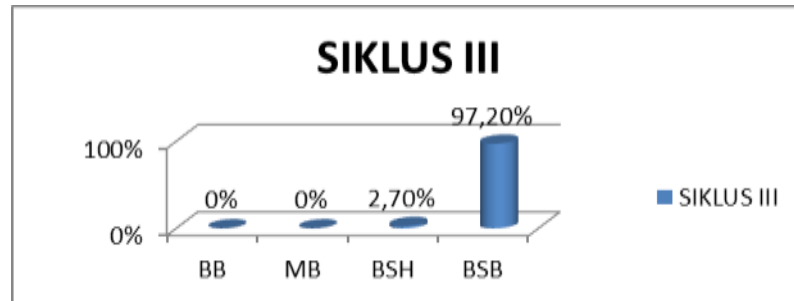
Grafik Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Melempar Bola di Kelas B Taman Kanak-Kanak Al Kautsar Singai Ambawang Dalam Siklus III Pertemuan II.



Pada siklus III pertemuan II terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Anak-anak lebih fokus, antusias, dan mampu mengikuti instruksi guru dengan baik. Guru merancang kegiatan secara matang, memperbaiki kekurangan dari siklus I dan II, serta memberikan motivasi sehingga anak lebih bersemangat. Kegiatan dilakukan melalui tiga indikator penilaian, yaitu mencocokkan jumlah bola dengan angka, penjumlahan, dan pengurangan. Pada indikator pertama, seluruh anak dapat mencocokkan jumlah bola dengan kartu angka dengan cepat tanpa kebingungan, sehingga hasil penilaian menunjukkan peningkatan yang sangat baik.

Indikator kedua juga menunjukkan hasil yang memuaskan, di mana semua anak mampu menghitung jumlah bola pada dua keranjang dan mencocokkan dengan kartu angka yang sesuai, sehingga mencapai kriteria berkembang sangat baik. Begitu pula pada indikator ketiga, anak-anak dapat melakukan operasi pengurangan dengan benar menggunakan permainan bola, meskipun masih ada satu anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Secara keseluruhan, hasil siklus III pertemuan II membuktikan bahwa metode permainan melempar bola efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan mayoritas anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan.

GAMBAR 6
Grafik Rata-Rata Presentase Kemampuan Berhitung Anak Siklus III Pertemuan I dan II



Hasil pengamatan pada siklus III pertemuan II menunjukkan bahwa guru dan anak-anak sudah aktif, anak lebih percaya diri, serta tertib dalam kegiatan berhitung melalui permainan melempar bola, dengan capaian indikator ketercapaian 97,2%. Berdasarkan hasil penilaian siklus I, II, dan III, dapat disimpulkan bahwa permainan melempar bola efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al Kautsar Sungai Ambawang Kuburaya dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan signifikan pada siklus III terjadi karena kegiatan pembelajaran melalui permainan melempar bola sudah berjalan optimal. Pada tahap ini, guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan baik, memberikan arahan yang jelas, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan berhitung. Anak juga sudah terbiasa dengan aturan permainan, mampu bekerja sama, tertib, serta fokus selama proses berlangsung. Konsistensi penerapan metode permainan sejak siklus I hingga III membuat anak lebih terlatih, sehingga kesalahan dalam berhitung berkurang dan hasil capaian meningkat. Hal ini tercermin dari indikator ketercapaian siklus III pertemuan II yang mencapai 97,2%, menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah berhasil dicapai secara maksimal.

TABEL 1
 Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, II, dan III

Indikator	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	P 1	P 2	P 1	P 2	P 1	P 2
Mencocokkan Jumlah Bola Dengan Angkanya	25%	33,33%	50%	50%	91,67%	100%
Menggunakan Lambang Bilangan Atau Angka Untuk Menghitung Jumlah Bola (+)	25%	41,67%	41,67%	41,67%	100%	100%
Menggunakan Lambang Bilangan/Angka Untuk Menghitung Jumlah Bola Yang Dibuang	16,67%	25%	33,33%	25%	100%	91,67%
Jumlah	66,67	100	125	116,67	291,67	291,67
Rata-Rata Presentase (%)	22,23%	33,33%	41,67%	38,89%	97,2%	97,2%

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, II, dan III, terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak sehingga pada siklus III telah mencapai kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian, permainan melempar bola dapat dijadikan sarana pembelajaran yang efektif untuk memudahkan anak dalam berhitung sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Perencanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan menyusun RPPH yang sesuai dengan kurikulum, menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, serta menyusun langkah-langkah kegiatan bermain melempar bola. Hal ini sejalan dengan pendapat Amirudin bahwa

perencanaan merupakan rumusan kegiatan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan (Amirudin 2019), serta Fadillah yang menekankan pentingnya desain pengajaran dalam memandu langkah-langkah pembelajaran (Fadillah Muhammad 2020). Dengan demikian, penyusunan perencanaan pembelajaran yang sistematis menjadi faktor penting dalam pencapaian tujuan belajar berhitung pada anak.

Pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain melempar bola dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan, dimulai dari doa, penyampaian tema, pengenalan media, hingga pelaksanaan permainan berhitung. Sesuai teori Nana Sudjana, pelaksanaan pembelajaran adalah proses terstruktur yang diarahkan untuk mencapai hasil belajar (Nana Sudjana 2013). Pada penelitian ini, pelaksanaan dilakukan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus menunjukkan adanya keterlibatan anak yang lebih aktif dan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan melempar bola terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK. Peningkatan tersebut terlihat dari capaian hasil akhir yang menunjukkan 97,2% anak berada pada kategori berkembang sangat baik dalam seluruh indikator keterampilan berhitung. Secara lebih rinci, indikator mencocokkan jumlah bola dengan angka mencapai 100%, indikator penggunaan lambang bilangan (angka) untuk menghitung jumlah bola yang diperoleh (+) mencapai 100%, dan indikator penggunaan lambang bilangan (angka) untuk menghitung bola yang dibuang (-) mencapai 91,6%. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung, suasana bermain yang memotivasi, serta konsistensi guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran setiap siklus. Dengan demikian, permainan melempar bola layak dijadikan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

REFERENSI

- Ade Febriani. 2024. "Analisis Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Kota Pekanbaru." *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia (Indonesian Health Scientific Journal)* 9 (1): 100–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.51933/health.v9i1.1333>.
- Amirudin. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Parama Ilmu.
- Besser, Nadine, Anja Linberg, Dorothea Dornheim, Sabine Weinert, Hans-günther Ro, and Simone Lehl. 2025. "Early Childhood Research Quarterly Fostering Toddlers ' Numeracy and Mathematical Language Skills through a Professional Development Intervention on Interaction Quality in Toddler Classrooms." *Early Childhood Research Quarterly* 72 (January): 44–55. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2025.02.004>.
- Bruner, J.S. 1999. *The Process of Education (2 Th Edition)*. London: Harvard.
- Chan, Jenny Yun-chen, Vanessa Vieites, and Jinjing Jenny. 2025. "The Links between Quantitative versus Spatial Language Knowledge and Numeracy Skills in Kindergarten Children." *Cognitive Development* 74 (August 2024): 101560. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2025.101560>.
- Choirul Maromil, Ruqqoyyah Fitri. 2024. "Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini Melalui Game Edukasi Digital." *Jurnal Program Studi PGRA* 10 (1): 85–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v10i2.2468>.
- Danyanti. 2025. "Penerapan Metode Permainan Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun TK Negeri Bonto Di Sinjai Danyanti." *Jurnal Smart Paud* 8 (2): 218–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jspaud.v8i2.328>.
- Dierkx, Veronique, Bernadette Van De Rijdt, Dave Hessen, and Hans Van Luit. 2025. "Early Numeracy Development as a Foundation of Mathematics Achievement in Primary Education." *Learning and Individual Differences* 121 (June 2024): 102706. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2025.102706>.
- Fadillah Muhammad. 2020. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz.
- Fidesrinur. 2025. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Zoo Math Pack." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9 (3): 809–21. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6748>.
- Fitri, Anni Saumi, Isti Rusdiyani, and Tri Sayekti. 2025. "Pengembangan Media Animasi Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9 (4): 961–71. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6949>.
- Hartati, Sri, and Siti Safitri. 2025. "Pengaruh Musik Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Melatih Fokus Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Alwatzikhoebillah* 8 (1): 59–69. <https://doi.org/10.37567/primearly.v8i1.3927>.
- Maharani, Swasti, Jaka Wijaya Kusuma, and Addy Septyawan. 2025. "Sosialisasi Media Pembelajaran Colour Dumb Ball Untuk Melatih Fokus , Sensorik , Motorik Dan Ketrampilan Komunikasi Anak Usia Dini." *Jurnal Solma* 14

- (1): 1023–32. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i1.18236>
solma@uhamka.ac.id|1023.
- Nana Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru AL Gensindo.
- Nasution, Fauziah, Klara Putri Ningsih, Tania May, Sabrina Nasution, and Desy Kartika Dewi. 2024. “Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 2 (1): 117–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2490>.
- Pane, Eddissyah Putra, Eva Tri Nengsih, and Roki Hardianto. 2025. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Di TK Ihsan Kids.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9 (3): 753–66. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6308>.
- Piaget, Jean. 2010. *Psikologi Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Siregar, Samhani, Ali Masran Daulay, and Hanifah Oktarina. 2025. “Penggunaan Permainan Bowling Dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini Di RA Tadika Adnani.” *Khirani : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 172–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1579>.
- Suharsimi Arikunto & Yuliana. 2017. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Tiara, Nanda. 2023. “Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Di TK Aisyiyah 1 Kota Ternate.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (3): 371–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7633000> p-ISSN:
- Trie, Marina, Ramadhany Gunawan, Ajeng Teni, Nur Afriliani, Anisak Nurul Fitri, Neng Awalia Farida, and Fitria Nur Awaliyah. 2024. “Implementasi Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8 (2): 272–78. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5455>.
- Vitaloka, Wulansari. 2025. “Analisis Penyebab Kesulitan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Tatia Yuliasti* 10 (1): 113–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1035488>.
- Vygotsky. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.