

**PENERAPAN STRATEGI BERMAIN STICK ANGKA DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PERMULAAN TK KURNIA ILAHI**

Lisdiyana¹, Nova Alpi²
Prodi PIAUD, STAI Madinatun Najah Rengat^{1,2}
lisdiyana1995@gmail.com, alpidahninopa@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana guru menerapkan strategi bermain *stick* angka di kelas Taman Kanak-kanak, dan apakah strategi ini benar-benar bisa membantu anak-anak lebih mudah mengenal angka. Peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara dengan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa strategi bermain *stick* angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak. Anak menjadi lebih aktif, tertarik, dan semangat dalam belajar mengenal angka. Mereka dapat mengenali bentuk angka, menyebutkan angka dengan benar, dan menghubungkan angka dengan jumlah benda melalui kegiatan bermain. Guru juga berperan penting dalam merancang kegiatan, membimbing anak, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan alat dan perbedaan kemampuan setiap anak, hambatan tersebut dapat diatasi dengan kreativitas guru dan pendekatan yang sesuai. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya strategi bermain untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka.

Kata kunci: Strategi, Bermain Stick Angka, Angka Permulaan, Anak Usia Dini.

***APPLICATION OF STICK NUMBER PLAYING STRATEGIES IN IMPROVING THE
ABILITY TO RECOGNIZE BEGINNING NUMBERS***

Lisdiyana¹, Nova Alpi²
Prodi PIAUD, STAI Madinatun Najah Rengat^{1,2}
lisdiyana1995@gmail.com, alpidahninopa@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to find out how teachers implement the number stick playing strategy in Kindergarten classes, and whether this strategy can really help children recognize numbers more easily. Researchers used a descriptive qualitative approach, data was obtained through observation techniques, interviews with teachers, and documentation of learning activities. The data obtained was analyzed qualitatively through three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the research results, it shows that the strategy of playing number sticks can improve children's ability to recognize numbers. Children become more active, interested and enthusiastic in learning to recognize numbers. They can recognize the shape of numbers, name numbers correctly, and relate numbers to the number of objects through play activities. Teachers also play an important role in designing activities, guiding children, and creating a pleasant learning atmosphere. Although there are several obstacles, such as limited tools and differences in the abilities of each child, these obstacles can be overcome with teacher creativity and an appropriate approach. The implication of this research is the importance of playing strategies to improve the ability to recognize numbers.

Keywords: Strategy, Playing Number Sticks, Recognizing Initial Numbers, Early Childhood.

Pendahuluan

Anak Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Dalam masa ini anak perlu mendapatkan stimulasi-stimulasi yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Anak usia dini merupakan usia emas (golden age) dimana anak akan mudah menerima, melihat, dan mendengar sesuatu yang diperlihatkan. Masa dimana anak dapat menyerap informasi sangat tinggi dan perkembangan yang pesat sehingga perlu mendapat perhatian lebih dari orang tua maupun pendidik (Kalsum, 2023).

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan melalui berbagai hal salah satunya dengan permainan dan media berhitung. Permainan berhitung yang ada di taman kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga menyangkut kemampuan mental sosial dan emosional peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan (Depdiknas, 2007).

Menurut pendapat Burns dan Lorton, yang dituliskan dalam buku sudono, bahwa matematika sudah dapat diperkenalkan mulai usia tiga tahun tentang bilangan, seperti pada aritmatika dan menghitung. Sehingga dapat dideskripsikan pendapat mereka bahwa dalam pembelajaran mengenai hitungan anak harus menguasai dan mencermati segala yang berkaitan dengan hitungan. Ketika anak usia dini menghitung ada keserasian antara ucapan dan jumlah berhitung yang diucapkan dengan apa yang ada dalam pikiran anak Burns & Lorton (Sudono A, 2010) untuk mengenalkan strategi bermain *stick* dan kemampuan mengenal angka secara efektif, diperlukan metode serta stimulasi yang sesuai dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang

dapat diterapkan ialah melalui aktivitas bermain.

Strategi bermain *stick* angka dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, diharapkan anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, strategi ini juga dapat membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, penerapan strategi bermain *stick* angka dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Media *stick* angka yaitu salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media *stick* angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan berhitung dan menghubungkan angka dengan tulisannya.

Handayani dan Rakhmawati (2023) menemukan bahwa permainan *stick* angka dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun karena anak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Rosanda, Khasanah, Puriati, dan Rahmasari (2024) juga menunjukkan bahwa bermain *stick* angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok B melalui kegiatan yang melibatkan pengenalan lambang bilangan 1-10 secara bertahap. Temuan tersebut memperkuat bahwa permainan berbasis media konkret dapat digunakan untuk membantu anak memahami angka permulaan.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media angka yang dimodifikasi secara kreatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Maslia (2025) melaporkan bahwa media permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini karena

anak memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan konkret. Sementara itu, penggunaan media stick box untuk mengenalkan angka pada anak usia dini juga menunjukkan bahwa media visual-manipulatif membantu anak memahami lambang bilangan dengan lebih mudah (Sari & Wulandari, 2025). Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, media berbasis stik atau benda konkret memiliki potensi yang kuat dalam menstimulasi kemampuan numerasi awal anak.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas penggunaan stick angka, masih diperlukan kajian yang secara khusus mendeskripsikan proses penerapan strategi bermain stick angka dalam konteks pembelajaran di Taman kanak-kanak, termasuk peran guru, respons anak, serta faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama proses pembelajaran. Sebagian penelitian terdahulu lebih menekankan hasil peningkatan kemampuan anak, sedangkan pembahasan mengenai praktik pelaksanaan di kelas, kendala guru, serta kondisi belajar anak masih perlu diperjelas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi ruang tersebut melalui kajian kualitatif deskriptif di Taman kanak-kanak Kurnia Ilahi Kuantan Tenang Kecamatan Rakit Kulim.

Observasi awal yang dilakukan pada bulan Februari 2025 di Taman kanak-kanak Kurnia Ilahi Kuantan Tenang Kecamatan Rakit Kulim menunjukkan bahwa dari 16 anak terdapat 5 anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Anak belum konsisten menyebutkan angka, belum mampu mengurutkan angka dengan benar, dan masih membutuhkan bantuan guru ketika mencocokkan angka dengan jumlah benda. Selain itu, beberapa anak terlihat kurang tertarik saat pembelajaran angka berlangsung karena metode yang digunakan belum bervariasi. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan pembelajaran yang perlu diatasi melalui strategi yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka permulaan anak usia dini dan apa saja faktor pendukung serta penghambat guru dalam pelaksanaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka permulaan anak usia dini di Taman kanak-kanak Kurnia Ilahi Kuantan Tenang Kecamatan Rakit Kulim serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman secara mendalam mengenai penerapan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Melalui pendekatan ini, data yang diperoleh dianalisis dan diinterpretasikan untuk menghasilkan gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti (Moleong, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di Taman Kanak-kanak Kurnia Ilahi yang berlokasi di Desa Kuantan Tenang, Kecamatan Rakit Kulim, Kabupaten Indragiri Hulu. Subjek penelitian terdiri atas 1 orang guru kelas, 16 orang peserta didik, dan 1 orang kepala sekolah sebagai informan kunci. Guru dipilih karena terlibat langsung dalam pelaksanaan strategi pembelajaran, sedangkan kepala sekolah berperan dalam mengawasi dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran di sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai proses penerapan strategi bermain stick angka dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah

untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait pelaksanaan pembelajaran dan perkembangan kemampuan berhitung anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak data diperoleh hingga penelitian selesai sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai penerapan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penulis melakukan pengumpulan data baik data yang berupa teori, wawancara maupun observasi untuk dapat menemukan hakikat dari data yang akan dikaji dan mendapatkan hasil penelitian berikut:

Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini.

Penerapan strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana strategi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Di Taman kanak-kanak Kurnia Ilahi strategi ini diterapkan melalui kegiatan bermain sambil belajar, di mana anak-anak menggunakan *stick* es krim bertuliskan angka sebagai media utama.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi bermain stick angka relevan digunakan dalam pembelajaran mengenal angka permulaan karena sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Anak belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan verbal. Ketika anak memegang stick angka,

menyebutkan angka, dan mencocokkannya dengan jumlah benda, anak membangun hubungan antara simbol dan makna kuantitas. Hal ini menunjukkan bahwa media konkret berperan penting dalam mengembangkan pemahaman numerasi awal.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Handayani dan Rakhmawati (2023), Rosanda, Khasanah, Puriati, dan Rahmasari (2024), serta Maslia (2025) yang sama-sama menunjukkan bahwa permainan stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung atau mengenal angka pada anak usia dini. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya menekankan hasil peningkatan kemampuan anak, tetapi juga menggambarkan proses penerapan strategi, peran guru, respons anak, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran.

Peran guru menjadi unsur yang menentukan keberhasilan strategi bermain stick angka. Guru tidak hanya menyediakan media, tetapi juga mengatur alur permainan, memberi contoh, membimbing anak, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru yang kreatif dapat mengubah media sederhana menjadi alat pembelajaran yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak.

Faktor Pendukung dan Penghambat Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai fasilitator sekaligus pendidik. Namun, dalam praktiknya, terdapat sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran ini.

Faktor pendukung adalah segala sesuatu yang membantu, mempermudah,

atau memperkuat peran dan tugas guru dalam menjalankan proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Faktor ini bisa berasal dari kreativitas dan kompetensi guru, Ketersediaan Media dan Alat Peraga, Dukungan Orang Tua, dan Lingkungan Belajar yang Mendukung.

Peran guru tidak hanya sebatas sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, sekaligus inovator dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru di Taman Kanak-kanak tersebut menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi angka. Hal ini terlihat dari berbagai strategi pembelajaran yang digunakan, misalnya melalui nyanyian atau lagu berhitung yang mudah diingat anak, permainan angka sederhana yang dilakukan secara berkelompok, hingga kegiatan yang melibatkan anak secara langsung dalam proses perhitungan, seperti menghitung benda konkret di sekitar kelas.

Penggunaan variasi metode tersebut mampu menumbuhkan minat belajar anak, karena anak merasa proses belajar tidak monoton dan membosankan, melainkan menyenangkan dan dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka. Misalnya, saat guru mengajak anak menyanyi sambil berhitung, anak dapat belajar mengenal angka secara lebih natural melalui irama dan gerakan tubuh. Sementara itu, permainan angka melatih anak untuk memahami konsep kuantitas, pengelompokan, serta urutan angka. Kegiatan berhitung dengan benda konkret juga membantu anak menghubungkan simbol angka dengan jumlah nyata, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih bermakna.

Guru yang kreatif dan kompeten berperan sebagai orang yang lebih mengetahui atau yang dapat memberi dukungan belajar sesuai kebutuhan anak. Dalam konteks pengenalan angka, guru membantu anak berpindah dari tidak bisa menghitung ke bisa menghitung melalui bimbingan dan pengalaman konkret. Kreativitas dan kompetensi guru

menekankan bahwa belajar itu butuh bimbingan, tidak harus bisa langsung, tetapi harus terus didampingi sampai anak mampu sendiri. Guru bukan hanya menyuruh, tapi aktif membimbing dan menciptakan suasana belajar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Kreativitas dan kompetensi guru merupakan dua aspek yang saling melengkapi. Kreativitas tanpa kompetensi akan kehilangan arah, sementara kompetensi tanpa kreativitas akan membantu pembelajaran monoton. Guru yang kreatif sekaligus kompeten mampu memfasilitasi anak untuk mencapai perkembangan optimal melalui bimbingan, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tumbuhnya kemandirian inovasi, dan pemikiran kreatif. Kreativitas dan kompetensi adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan pada guru TK. Kreativitas membantu menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sedangkan kompetensi memastikan bahwa guru paham betul apa yang diajarkan dan bagaimana cara mengajarkannya. Seorang guru TK yang kreatif tapi tidak kompeten bisa menyenangkan anak, tapi hasil belajarnya tidak maksimal. Sebaliknya, guru yang kompeten tapi tidak kreatif bisa membuat anak cepat bosan dan tidak tertarik belajar.

Pengamatan terhadap interaksi antara guru dan orang tua, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua mendukung proses pembelajaran anak di rumah. Mereka meluangkan waktu untuk mendampingi anak belajar, menyediakan alat belajar seperti buku angka atau mainan edukatif. Dukungan orang tua tersebutlah yang sangat menentukan proses belajar anak. Dukungan ini dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, mulai dari pemberian kasih sayang, motivasi, serta perhatian (dukungan emosional), pendampingan belajar dan penyediaan pengalaman nyata (dukungan kognitif), penanaman nilai-nilai sosial melalui interaksi sehari-hari (dukungan sosial) hingga penyediaan lingkungan belajar yang kondusif dengan

fasilitas yang memadai (dukungan lingkungan) (Kasmiati, 2025).

Melalui dukungan emosional, anak akan merasa aman, percaya diri, dan berani mengeksplorasi hal baru. Dukungan kognitif membantu anak menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep abstrak sehingga memudahkan proses berpikir. Dukungan sosial memperluas interaksi anak, sementara dukungan lingkungan menyediakan sarana untuk menyalurkan minat dan kreativitasnya. Keempat bentuk dukungan ini saling melengkapi dan sesuai dengan prinsip ZPD, di mana anak dapat mencapai perkembangan optimal jika mendapat bimbingan yang tepat dari orang tuanya.

Hasil temuan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, yaitu kreativitas dan kompetensi guru, ketersediaan media dan alat peraga, serta dukungan dari orang tua. Guru memiliki peran sentral dalam merancang kegiatan belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, seperti menggunakan lagu, permainan angka. Kreativitas guru dalam menyampaikan materi membuat anak lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketersediaan media dan alat peraga seperti balok angka, sangat membantu anak memahami konsep angka secara konkret, karena mereka masih pada tahap berfikir operasional konkret. bahwa guru memiliki peran penting dalam mengenalkan angka melalui metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Ketersediaan media pembelajaran cukup mendukung, namun kreativitas guru tetap diperlukan dalam menciptakan alat peraga yang menarik. Dukungan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan anak mengenal angka, walaupun keterlibatan orang tua masih bervariasi.

Faktor penghambat merupakan segala sesuatu yang menjadi kendala, tantangan, atau halangan yang dapat menyebabkan proses pembelajaran maupun kinerja guru di Taman Kanak-kanak tidak berjalan

secara optimal. Faktor-faktor ini dapat berasal dari berbagai aspek, baik dari dalam diri guru, peserta didik, lingkungan belajar, maupun sarana dan prasarana yang tersedia. Hambatan tersebut jika tidak segera diatasi akan berdampak pada kurang efektifnya pembelajaran, rendahnya ketercapaian tujuan, serta menurunnya motivasi belajar anak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami anak. Bisa berupa alat peraga, gambar, video, lagu, benda nyata, bahkan lingkungan sekitar. Minimnya alat bantu dan media edukatif menjadi kendala besar dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penting untuk menjembatani konsep abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah dipahami anak. Apabila guru hanya mengandalkan metode ceramah atau sekadar menulis di papan tulis, maka anak akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka secara nyata. Hal ini karena anak usia dini masih berada pada tahap perkembangan operasional pra-logis, di mana mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, manipulasi benda konkret, serta stimulasi visual dan kinestetik (Guslinda & Kurnia 2018).

Pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah cenderung membuat anak pasif, mudah kehilangan fokus, serta tidak memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi secara mandiri. Padahal, pengenalan angka membutuhkan pengalaman langsung, seperti menghitung benda, mencocokkan angka dengan jumlah, atau melakukan permainan yang melibatkan aktivitas berhitung. Tanpa media edukatif yang memadai, anak hanya sekadar menghafal simbol angka tanpa memahami makna kuantitas di baliknya. Selain itu, keterbatasan media juga dapat mengurangi variasi metode pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi belajar anak dan

membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kreativitas dalam memanfaatkan media yang sederhana dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti menggunakan batu kecil, stik es krim, tutup botol, atau bahan bekas yang dimodifikasi menjadi alat hitung. Dalam konteks pendidikan, terbatasnya media pembelajaran dapat menjadi faktor penghambat bagi perkembangan kognitif anak sesuai dengan pandangan Piaget. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana konkret yang membantu anak dalam membangun skema pengetahuan baru melalui proses asimilasi dan akomodasi (Guslinda & Kurnia 2018). Ketika media pembelajaran terbatas atau kurang bervariasi, proses belajar anak dapat terhambat karena anak tidak memperoleh pengalaman yang cukup untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang sudah dimilikinya. Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai perantara antara materi yang diajarkan dengan pengalaman belajar anak. Jika media yang digunakan monoton dan kurang menarik, maka anak akan lebih cepat merasa bosan, sulit berkonsentrasi, serta tidak mampu memahami konsep abstrak yang disampaikan guru.

Anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung serta interaksi dengan objek nyata di sekitarnya. Pada tahap perkembangan ini, anak belum mampu memahami konsep abstrak secara penuh, sehingga membutuhkan media konkret yang dapat memberikan pengalaman belajar bermakna. Media pembelajaran dalam bentuk alat peraga beragam, gambar, maupun permainan edukatif menjadi sarana penting yang membantu anak menginternalisasi konsep abstrak, termasuk angka dan bilangan. Melalui media tersebut, anak tidak hanya melihat simbol, tetapi juga dapat memanipulasi, membandingkan, dan menghubungkan angka dengan jumlah benda nyata yang ada di sekeliling mereka. Sebaliknya, keterbatasan media

pembelajaran dapat menghambat proses konstruksi pengetahuan pada anak.

Tanpa dukungan media yang memadai, anak cenderung sulit mengaitkan simbol angka dengan makna konkret, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi rendah. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya minat belajar, lemahnya keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, variatif, dan sesuai dengan konteks kehidupan anak. Meskipun sederhana, media yang dirancang secara menarik dapat membantu anak membangun pengetahuan secara bertahap dan bermakna, sekaligus memfasilitasi perkembangan kognitif, motorik, maupun sosial-emosional anak.

Terbatasnya media pembelajaran dapat berdampak pada kualitas belajar anak Taman kanak-kanak. Media bukan sekadar alat bantu, tetapi bagian penting dari proses belajar itu sendiri, terutama bagi anak usia dini yang butuh pendekatan konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak (guru, sekolah, orang tua, dan pemerintah) untuk bersama-sama mengatasi keterbatasan ini demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kurangnya komunikasi antara guru dan orang tua serta minimnya dukungan belajar di rumah dapat memperlambat kemajuan anak. Anak-anak membutuhkan penguatan yang konsisten, baik di sekolah maupun di rumah. Rendahnya partisipasi orang tua dalam pendidikan anak bukan hanya disebabkan oleh satu faktor tunggal, melainkan hasil interaksi kompleks dari berbagai sistem lingkungan yang memengaruhi anak dan keluarganya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan partisipasi orang tua, diperlukan pendekatan yang melibatkan berbagai sistem. Seperti memperbaiki komunikasi antara sekolah dan keluarga, memberikan dukungan bagi orang tua dalam ekosistem, serta memperhatikan nilai-nilai budaya yang

berlaku. Keterlibatan orang tua menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan belajar anak, karena keluarga merupakan lingkungan terdekat yang memberikan pengaruh langsung (Rustiyana, & Mutoharoh, dkk; 2024). Oleh karena itu, untuk meningkatkan partisipasi orang tua, diperlukan pendekatan yang melibatkan berbagai sistem. Seperti memperbaiki komunikasi antara sekolah dan keluarga, memberikan dukungan bagi orang tua dalam ekosistem, serta memperhatikan nilai-nilai budaya yang berlaku.

Rendahnya partisipasi orang tua membuat guru PAUD merasa bekerja sendiri. Padahal, proses pendidikan anak usia dini membutuhkan kerja sama antara guru dan keluarga. Tanpa keterlibatan orang tua, guru kesulitan membentuk disiplin, kebiasaan belajar, dan perkembangan emosi anak. Untuk itu, menurut penulis solusi yang bisa dilakukan adalah Guru lebih aktif mengajak komunikasi dengan orang tua, Sekolah memberi edukasi rutin tentang pentingnya peran orang tua, menyediakan program keterlibatan orang tua yang fleksibel (misalnya melalui grup WhatsApp atau kegiatan akhir pekan).

Rasio guru dan anak yang tidak seimbang membuat guru kesulitan memberikan perhatian individual kepada setiap anak. Padahal, pengenalan angka memerlukan pendekatan personal sesuai kemampuan masing-masing anak. Jumlah anak yang terlalu banyak dalam satu kelas PAUD/Taman Kanak-kanak menyebabkan berbagai kendala dalam proses belajar mengajar. Anak-anak usia dini membutuhkan perhatian individual, lingkungan yang aman, dan interaksi yang intensif. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjaga rasio ideal antara jumlah anak dan guru agar kualitas pendidikan anak usia dini tetap terjaga.

Kelas yang penuh dapat menyebabkan suasana belajar menjadi kurang nyaman, mengganggu konsentrasi proses belajar anak. Anak-anak juga bisa

merasa kurang aman dan kurang mendapat perhatian, yang dapat berdampak negative pada perkembangan emosional dan sosial mereka. Selain itu, kondisi kelas yang terlalu padat dapat menimbulkan suasana yang kurang kondusif, seperti kebisingan, kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi aktif, serta menurunnya kualitas interaksi kolaboratif antar peserta didik. Hal ini berdampak pada terhambatnya perkembangan kompetensi sosial maupun akademik anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di kelas B1, ditemukan beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi proses pembelajaran anak. Yaitu terbatasnya media pembelajaran, rendahnya dukungan orang tua, dan jumlah anak terlalu banyak dalam satu kelas.

Terbatasnya media pembelajaran membuat guru kesulitan menyajikan materi secara menarik dan bervariasi, sehingga mengurangi minat serta perkembangan kreativitas anak. Sementara itu, rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi dan memantau anak belajar di rumah serta minimnya komunikasi dengan guru mengakibatkan kurangnya dukungan dari luar sekolah. Selain itu, jumlah siswa terlalu banyak menyebabkan guru kesulitan memberikan perhatian individual dan mengelola kelas secara efektif, sehingga suasana belajar kurang kondusif.

Peneliti merasa perlu adanya upaya yang lebih serius, dari berbagai pihak. Sekolah diharapkan mampu menyediakan media pembelajaran yang lebih variatif, baik melalui pengadaan maupun kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan sederhana. Orang tua juga perlu meningkatkan keterlibatannya dengan cara mendampingi anak belajar di rumah serta menjalin komunikasi yang intensif dengan guru. Selain itu, perlu adanya evaluasi terhadap rasio jumlah siswa dalam satu kelas agar pembelajaran dapat lebih terfokus dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Simpulan dan Saran

Penerapan strategi bermain stick angka di Taman kanak-kanak Kurnia Ilahi Kuantan Tenang Kecamatan Rakit Kulim mampu membantu anak meningkatkan kemampuan mengenal angka permulaan. Melalui kegiatan bermain, anak lebih mudah mengenali bentuk angka, menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda. Media stick angka membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung. Faktor pendukung keberhasilan strategi ini meliputi kreativitas dan kompetensi guru, ketersediaan media sederhana, dukungan orang tua, serta suasana belajar yang menyenangkan. Adapun faktor penghambatnya meliputi keterbatasan media pembelajaran, perbedaan kemampuan anak, rendahnya keterlibatan sebagian orang tua, dan jumlah anak yang cukup banyak dalam satu kelas. Hambatan tersebut dapat diatasi melalui kreativitas guru dalam membuat media, pendampingan individual, komunikasi dengan orang tua, dan pengelolaan kelas yang lebih terarah. Guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi permainan berbasis stick angka agar pembelajaran mengenal angka tidak monoton. Sekolah perlu mendukung penyediaan media pembelajaran sederhana yang memadai. Orang tua juga disarankan memberikan penguatan di rumah melalui aktivitas berhitung yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan pendekatan tindakan kelas atau eksperimen untuk mengukur peningkatan kemampuan anak secara lebih terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriani, P. (2013). Faktor-Faktor Penghambat Dalam Belajar Di SD Kelas IV 013 Talodo.
- Dwiyana, Y. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK N 3 Kota Bengkulu. IAIN Bengkulu.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2023). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Permainan Stick Angka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 4080–4086.
- Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R. A., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94-113.
- Kasmiasi, K. (2025). Optimalisasi pendidikan anak usia dini dalam membangun fondasi karakter dan kognitif anak. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5458-5461.
- Larasati, F., Pudyaningtyas, A. R., & Zuhro, N. S. (2025). Kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. *Early Childhood Education and Development Journal*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif/Lexy J. Moleong*.
- Rosanda, N. A., Khasanah, M., Puriati, D., & Rahmasari, D. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Stik Angka pada Kelompok B2 di TK Kartika V 15 Loa Janan. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity*
- Rustiyana, R., Mutoharoh, M., Husin, F., Ardiansyah, W., Aryanti, N., Dameria, M., ... & Tukunang, T. D. (2025).

Pendidikan Anak Usia Dini. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Sari, R., & Wulandari, T. (2025). Penggunaan media stick box untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 870-882.
- Sudono, Anggan MA. (2000). *AJat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan r & d*. alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Penelitian (K. Kuantitatif & D. R&D (eds.))*.
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1–10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4–5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(3), 193-205.
- Trisnawati, E. (2018). *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu*