



## MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA MENGGUNAKAN MEDIA RODA ANGKA MODIFIKASI DI PPT KUNCUP BUNGA

**Atik Ria Lestari**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [atik.23335@mhs.unesa.ac.id](mailto:atik.23335@mhs.unesa.ac.id)

**Yes Matheos Lasarus Malaikosa**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [matheosmalaikosa@unesa.ac.id](mailto:matheosmalaikosa@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di PPT Kuncup Bunga Lidah Wetan Surabaya, yang menunjukkan bahwa dari 15 orang siswa, hanya 3 anak yang mampu menyebutkan angka dengan benar, sedangkan siswa yang lainnya masih belum bisa membilang angka 1 sampai 10, sehingga perlu dilakukan peningkatan dalam materi mengenal angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah penggunaan media roda angka modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka kelompok B di PPT Kuncup Bunga. Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan di PPT Kuncup Bunga Lidah Wetan. Subyek Penelitian adalah anak-anak berusia 3-4 tahun dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak. Prosedur penelitian dilakukan melalui siklus kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebelum tindakan, hasil prasiklus menunjukkan sebesar 41,6% yang masih jauh dari batas ketuntasan yang ditargetkan oleh peneliti, yaitu sebesar 75%. Setelah mengimplementasikan tindakan pada siklus I, hasil terlihat meningkat menjadi 64,4 %, pada siklus II hasilnya meningkat lagi menjadi 81,7%. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda angka modifikasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun. Selain itu, pengembangan media ini juga dapat membantu para guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, sekaligus melatih kreatifitas dan wawasan dalam membuat bahan ajar serta media pembelajaran untuk anak usia dini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media roda angka modifikasi berpotensi untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di PPT Kuncup Bunga, dan pendekatan ini dapat mempertimbangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran lainnya..

**Kata kunci:** *Pengenalan Angka, Roda Angka Modifikasi, Tindakan Kelas*

### Abstract

*This study was motivated by the results of observations at PPT Kuncup Bunga Lidah Wetan Surabaya, which showed that out of 15 students, only 3 children were able to correctly recite numbers, while the other students were still unable to count numbers 1 to 10. Therefore, it is necessary to improve the material for recognizing numbers. This study aims to evaluate whether the use of modified number wheel media can improve the ability to recognize numbers in group B at PPT Kuncup Bunga. The research method used was a classroom action research (CAR) design, which was conducted at PPT Kuncup Bunga Lidah Wetan. The research subjects were children aged 3-4 years, with a total of 15 students. The research procedure was carried out through a cycle of activities consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Before the action, the pre-cycle results showed that only 41.6% of students were able to recognize numbers, which was far from the target of 75%. After implementing the action in cycle I, the results improved to 64.4%, and in cycle II, the results improved further to 81.7%. Therefore, this study indicates that the use of modified number wheel media has a positive impact on the ability to recognize numbers in children aged 3-4 years. In addition, the development of this media can also help teachers create more engaging and innovative learning experiences, while training creativity and insight in preparing teaching materials and media for early childhood education. The*

*conclusion of this study is that modified number wheel media has the potential to improve number recognition skills in early childhood education at PPT Kuncup Bunga, and this approach can be considered for application in other learning contexts.*

**Keywords:** : *Number Recognition, Modified Number Wheel, Classroom Action Research.*

## PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan tidak dapat dilepaskan dari manusia, karena pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan setiap individu, mendorong kemajuan masyarakat dan bangsa. Menurut Anshory & Utami (2018) pendidikan adalah kegiatan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri peserta didik, baik potensi fisik, potensi cipta, rasa maupun karsanya, agar potensi yang dikembangkan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Martinis, 2013). Pada anak usia dini mengalami masa usia emas yang sering disebut usia *golden age*. Pada masa ini merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, menurut Cristianti & Harumsari dalam (Umi, 2022).

Menurut Piaget (Hartati, 2005), terdapat empat tahap perkembangan kognitif anak yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-18 tahun). Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada fase pra-operasional, pada tahap ini anak belum mampu untuk berpikir abstrak sehingga dalam mengenalkan suatu pembelajaran harus menggunakan benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, termasuk dalam kegiatan pengenalan angka. Sedangkan (Susanto, 2011), mengatakan bahwa kemampuan mengenal angka anak usia dini adalah sebagai berikut: (a)

menyebut urutan bilangan 1-10, (b) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (c) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Proses pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini tentu saja memerlukan beberapa faktor pendukung agar tercapainya suatu tujuan pendidikan tersebut, Salah satu diantaranya adalah media dan metode yang digunakan saat proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi pendekatan yang digunakan pendidik kepada peserta didik dalam menyampaikan suatu pembelajaran yang efektif untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang banyak digunakan oleh pendidik kepada peserta didik agar sebuah proses pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah diterima oleh peserta didik terlebih pada anak usia dini (Sumarseh, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di PPT Kuncup Bunga Lidah Wetan Surabaya pada Kelompok B ditemukan bahwa dari 15 siswa, hanya ada 3 siswa yang mampu mengenal angka, sebagian besar siswa masih belum bisa membilang angka satu sampai sepuluh, ada yang salah menyebutkan angka atau terbolak balik dalam menyebutkan angka satu sampai sepuluh, sebagian lagi tidak bisa mengurutkan angka satu sampai sepuluh. Selain itu cara guru mengenalkan angka pada siswa dengan menggunakan lembar kerja dan secara langsung dengan menuliskan angka pada papan tulis lalu menyebutkan bunyi angka sambil menunjuk angka pada papan tulis, yang kemudian meminta siswa untuk menirukan bunyi angka. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Hal ini terbukti pada saat kegiatan tersebut banyak siswa yang bermain sendiri.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan

kemampuan siswa mengenal konsep angka. Menurut (Sudono,2000) agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Penggunaan media secara tepat dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya pembelajaran secara optimal sehingga dapat membuat siswa memahami materi yang disajikan oleh guru dengan mudah. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengenalkan angka pada siswa salah satunya adalah media roda angka modifikasi. Roda angka modifikasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak pada dimensi auditori, visual dan memori. Menurut pandangan John Hendrich Peztalozzi dalam (Sofia Hartati,2005) yang menyatakan bahwa "Potensi utama yang harus menjadi prioritas untuk anak adalah pengembangan AVM (*Auditory, Visual dan Memory*)". Untuk itu, peneliti menganggap perlu melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian dengan menerapkan penggunaan media roda angka modifikasi dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada siswadi PPT Kuncup Bunga.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah media roda angka modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada siswa di PPT Kuncup Bunga?". Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah "Untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui penggunaan media roda angka modifikasi pada siswa di PPT Kuncup Bunga". Penelitian ini dibatasi pada "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Siswa di PPT Kuncup Bunga dengan menggunakan Media Roda Angka Modifikasi".

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Sujiono, 2009). Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini memiliki potensi genetik dan siap untuk dikembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Sehingga pembentukan

perkembangan selanjutnya dari seorang anak sangat ditentukan pada masa-masa awal perkembangan anak. Usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosi, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Menurut Hurlock dalam Ayriza (1995: 6-8) ciri-ciri untuk anak pada usia dini tercermin pada sebutan yang biasanya digunakan oleh para orang tua, guru dan ahli psikologi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Usia bermain, dimana anak-anak pada usia ini menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain sebagai kegiatan yang paling digemari dan paling efektif untuk meningkatkan kemampuannya.
- 2) Usia prasekolah, dimana usia ini anak dinilai belum memiliki kemampuan yang cukup untuk sekolah di lembaga-lembaga PAUD, Kelompok Bermain, Taman Kanak-kanak dan sejenisnya dan dimaksudkan untuk memfasilitasi anak agar lebih siap memasuki pendidikan formal pada usia sekolah.
- 3) Usia kelompok, dimana masa ini anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial dengan berinteraksi bersama teman-temannya sebagai dasar perilaku sosial pada tahap berikutnya.
- 4) Usia menjelajah, pada usia ini keingintahuan anak akan kondisi lingkungan, bagaimana mekanismenya dan bagaimana ia menjadi bagian dari lingkungan.
- 5) Usia bertanya, pada usia ini anak sering sekali bertanya sebagai salah satu cara yang paling sering digunakan anak-anak untuk menjelajah.
- 6) Usia meniru, dimana pada usia ini anak meniru pembicaraan dan perilaku orang dewasa adalah kegiatan yang paling menonjol pada anak usia dini.
- 7) Usia kreatif, meskipun anak-anak sering meniru, namun pada usia ini anak paling sering menunjukkan ide-idenya dalam perilaku yang berbeda dengan orang dewasa.

Sedangkan Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai

masa “*golden age*” dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Menurut (Jamilah dalam Diana, 2010) rentang usia anak dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang pada usia selanjutnya. Menurut (Suyadi, 2013) Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Menurut (Fadlillah, 2012) menjelaskan bahwa bahwa proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain: pertama, untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, pendidikan di sini difungsikan untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang selanjutnya akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harfiah mempunyai arti *antara* atau *perantara*. Media pembelajaran merupakan suatu perantara (alat) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, karena media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar (Asmarini, 2016). Media pembelajaran merupakan hal yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Kehadiran media pembelajaran sangat penting dikarenakan apabila ada ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan maka dapat didukung dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara.

Menurut (Juniarti, 2021) media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Menurut (Rusman, 2017) media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, kehadiran media

pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus, pengembangan aspek intelektual, maupun emosional siswa. Menurut Wilkinson (Hamalik, 2014) mengartikan media sebagai alat dan bahan selain buku dan teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar. Menurut (Nurul, 2025) Pendidik memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dari beberapa pengertian media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat perantara yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam menyalurkan pesan agar dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

Menurut Hasanah (Winda, 2022) dalam memilih media berdasarkan kriteria; 1) media dipilih berdasarkan instruksi bersama atau secara umum yang mengacu pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik, 2) pemilihan media selaras dengan apa yang dibutuhkan siswa dalam menempuh tujuan pembelajaran, 3) dalam pemilihan media guru harus mampu menggunakan untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan. Dari beberapa pengertian media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat perantara yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam menyalurkan pesan agar dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

Manfaat media pembelajaran, menurut Hamalik dalam (Marlinda, 2014) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Sudjana dan Rivai dalam (Arsyad, 2015) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak, yaitu: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak dan kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-

mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada tiap jam pelajaran. 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. 5) Anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Hamalik dalam (Marlinda, 2014) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme. 2) Memperbesar perhatian siswa. 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan pelajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap. 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa. 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup. 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa. 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari beberapa batasan manfaat media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Seperti, objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-

peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada peserta didik dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat peserta didik merasa tertarik dan antusias terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

Mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran dapat diterangkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, dan pemilihan media mempertimbangkan beberapa faktor menurut Daryanto dalam (Marlinda, 2014) sebagai berikut: 1) Tujuan media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pengajaran. 2) Ketepatan hendaknya dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk menyampaikan pesan yang hendak dikomunikasikan atau diinformasikan. 3) Tingkat kemampuan siswa media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut. 4) Biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan dan tergantung kemampuan dana yang tersedia. 5) Ketersediaan media yang diperlukan tersedia atau tidak, apakah ada pengganti yang relevan, direncanakan untuk perorangan atau kelompok. 6) Mutu teknis kualitas media harus dipertimbangkan, jika media sudah rusak atau kurang jelas/terganggu sehingga mengganggu proses transfer informasi (tidak menarik, detail kurang bisa dipahami).

Roda angka merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan. Menurut (Jaelani, 2012), "roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji)". Jadi, roda adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia, "putar mempunyai definisi, gerakan berpusing atau berputar; berputar; berganti arah, berbelok, berkeliling". Jadi, putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa roda angka adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah yang terdapat bentuk atau tulisan angka. Menurut (Khairunnisa, 2017), Roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar ini sangat efisien dan dapat dibuat sendiri karena menggunakan bahan-bahan yang sangat sederhana, dan media roda putar ini sangat membantu siswa dalam menghafalkan materi terutama dalam mata pelajaran matematika. Menurut (Aulia, 2016), roda keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Di dalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut.

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan dengan media roda angka mempunyai kesamaan yaitu menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor bagian yang didalamnya terdapat kartu pertanyaan. Diberi nama roda angka karena komponen utama dalam media ini adalah objek berbentuk lingkaran yang dibagi ke dalam beberapa sektor angka sejumlah kartu pertanyaan dan dapat berputar diberi nama roda berputar. Roda angka sebagai media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh peserta didik, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik pada anak usia dini yang masih senang bermain. Sehingga, media pembelajaran yang berbasis permainan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini yaitu langsung dimainkan oleh peserta didik secara langsung, setiap peserta didik dapat berpartisipasi secara maksimal dalam penggunaan media tersebut. Media roda angka disesuaikan dengan karakteristik mereka yang senang bermain.

Media roda angka modifikasi memiliki beberapa komponen yaitu roda berputar dan kartu pertanyaan. Roda berputar merupakan alat yang berfungsi sebagai penentu pengambilan kartu pertanyaan yang akan dijawab siswa. Roda berputar memiliki bentuk lingkaran berdiameter 40 cm kemudian terbuat dari kardus tebal. Lingkaran yang sudah dibentuk dengan kardus tebal kemudian disanggah dengan kardus dibagian vertikal dan

dibagian horizontal dan disatukan dengan batang kayu. Terdapat 5 bagian warna dan 10 angka dalam lingkaran. Media dibuat berwarna warni agar menarik perhatian anak-anak dan membuat anak-anak tidak bosan saat memainkannya, yaitu warna kuning angka 1 dan 6, merah muda angka 2 dan 7, hijau angka 3 dan 8, biru angka 4 dan 9 dan merah angka 5 dan 10.



**Gambar 1**  
**Media Roda Angka**

Kartu pertanyaan dan jawaban terdiri dari sepuluh kartu yang berukuran 10 cm x 7 cm. Kartu pertanyaan dan jawaban terdapat keterangan angka yang dicetak di kertas dan dibagian belakang terdapat gambar binatang atau gambar benda-benda lainnya untuk di tebak. Untuk gambar benda yang dibuat pertanyaan adalah gambar yang sudah sering dijumpai anak-anak.



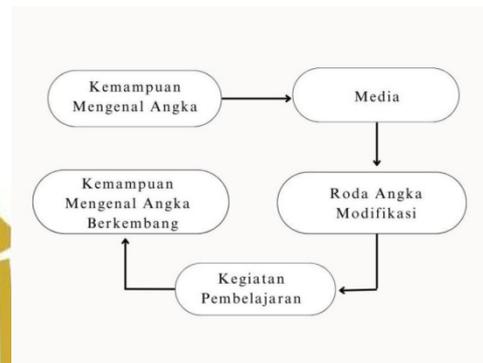
**Gambar 2**  
**Kartu Pertanyaan dan Jawaban**

Media roda angka modifikasi merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan yang dimodifikasi dengan kartu pertanyaan bergambar, adapun langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan Menurut Paul Ginnis dalam (Nisrina, 2017) sebagai berikut: 1) Buat satu set kartu dengan pertanyaan tebak gambar di satu sisi dan angka di belakangnya. 2) Buat "roda keberuntungan" dari karton bagi roda menjadi beberapa sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan dan beri angka pada sektor tersebut.

Buat pemutar dari anak panah karton dan paku pines. Hasil akhirnya nampak seperti roda "Twister". 3) Siswa duduk dalam kelompok besar. Kartu disebar menghadap ke bawah dengan angka jelas terlihat. 4) Satu sukarelawan mulai, ambil roda dan putar. Angka ditunjukkan. Siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka di roda dan menjawab prompt atau pertanyaan yang ada. 5) Diskusi singkat berlangsung antara guru dan seluruh kelas. Jika mereka memutuskan bahwa siswa tersebut telah menjawab dengan lengkap dan akurat, kartu diletakkan kembali menghadap ke atas. Angka itu sekarang hangus. Jika jawaban tidak lengkap atau tidak benar maka kartunya dikembalikan menghadap ke bawah untuk orang lain yang mencoba keberuntungannya. 6) Roda diberikan untuk orang selanjutnya. Begitu waktu lebih banyak kartu terbuka. Saat angka yang hangus muncul, pemain perlu memberikan roda ke siswa berikutnya mereka bebas. Jadi, permainan semakin cepat.

Berikut beberapa langkah penggunaan media roda angka yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut: 1) Siswa memutar roda angka yang bertuliskan angka 1 sampai 10 sampai berhenti. 2) Siswa menyebutkan angka berapa yang tepat berhenti di jarum roda angka. 3) Siswa mengambil kartu pertanyaan yang sesuai dengan angka yang berhenti tepat di jarum roda angka. 4) Siswa menebak pertanyaan gambar yang ada di belakang kartu.

Menurut ( Sugiyono, 2015) Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu berawal dari masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka serta kurang tertarik dalam pembelajaran pengenalan angka. Berdasarkan permasalahan ini diperlukan proses pembelajaran yang dirancang secara menarik, inovatif, dan menyenangkan, salah satunya menggunakan media pembelajaran. Dengan ini peneliti menggunakan media roda angka dengan harapan mampu menangani permasalahan tersebut. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka konseptual penelitian ini dapat divisualisasikan dalam sebuah skema sebagai berikut :



**Gambar 3**  
**Skema Kerangka Konseptual**

### METODE

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), merupakan kegiatan yang dilaksanakan di dalam ruang kelas. Menurut (Arikunto, 2006) menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki praktek pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki cara belajar siswa. Harjodipuro dalam (Marlianti, 2012) mengemukakan bahwa PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktek mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktek tersebut dan timbul kemauan untuk mengubahnya.

Kusandar dalam (Marlianti, 2012) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai suatu penelitian (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Muslihuddin dalam (Marlianti, 2012) mengungkapkan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam yang berupa kegiatan

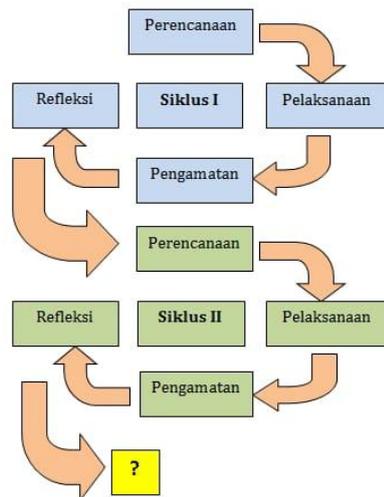
belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.”

PTK berfokus pada permasalahan praktis, yaitu permasalahan proses pembelajaran yang terjadi di kelas pada aspek-aspek pembelajaran. PTK bertujuan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan, sekaligus mencari jawaban ilmiah bagaimana hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. Penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan angka dengan menggunakan media roda angka modifikasi pada anak usia 3-4 tahun.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di PPT Kuncup Bunga Lidah Wetan Kecamatan Lakarsantri Surabaya. Adapun penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025 yaitu pada bulan Desember 2024. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di kelas B PPT Kuncup Bunga yang berjumlah 15 orang anak.

Dalam penelitian ini prosedur penelitian menggunakan siklus kegiatan pengenalan angka dengan menggunakan media roda angka modifikasi, dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing- masing siklus terdiri 4 tahap kegiatan Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. 1) Tahap perencanaan dalam penelitian ini merupakan bagian awal dari rancangan penelitian tindakan kelas yang berisi rencana tindakan yang dilakukan untuk memecahkan masalah yang telah ditetapkan yakni berupaya untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan media roda angka modifikasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok B di PPT Kuncup Bunga. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut: a) Menyusun evaluasi awal untuk anak kelompok B di PPT Kuncup Bunga. Hasil evaluasi awal bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak sebelum maupun sesudah pelaksanaan. b) Menyusun desain pembelajaran dengan menggunakan media roda angka modifikasi, menyusun jadwal pelaksanaan tindakan. Desain pembelajaran yang disusun mencakup: tema, sub tema, aspek yang ditingkatkan, aktivitas guru, aktivitas anak, alat atau sumber belajar yang digunakan, alat penilaian. c) Mempersiapkan semua perlengkapan yang dibutuhkan dalam

pelaksanaan pembelajaran seperti: kelengkapan media roda angka modifikasi, lembar observasi proses pembelajaran, lembar observasi peningkatan mengenal angka. Pada siklus I, tindakan yang direncanakan adalah menyesuaikan dengan tema disaat penelitian dilakukan. Mengadakan evaluasi keberhasilan yang dicapai anak apabila belum tercapai maka dilakukan kembali tindakan selanjutnya. Pada siklus II, peneliti menyusun kembali desain pembelajaran sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang belum tercapai dengan melakukan perbaikan-perbaikan. Apabila masih belum menunjukkan peningkatan dilakukan lagi siklus berikutnya, tetapi apabila sudah ada peningkatan maka penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil. 2) Tahap pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas. Pelaksanaan sesuai dengan yang direncanakan, dimana telah dipersiapkan. 3) Tahap observasi atau tahap pengamatan dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan data hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan dasar dalam melakukan refleksi. Observasi dilakukan peneliti yang juga selaku guru, langsung pada saat melaksanakan proses pembelajaran. 4) Refleksi dilakukan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Interpretasi (pemaknaan) hasil observasi menjadi dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah berikutnya dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II. Adapun langkah-langkah refleksi yang dilakukan adalah: a) Pengecekan kelengkapan data yang terjaring selama proses tindakan. b) Analisis, sintesis, dan interpretasi terhadap semua informasi atau data yang diperoleh dalam pelaksanaan tindakan. c) Melakukan evaluasi keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan. d) Mendiskusikan dan pemaknaan data yang dilakukan antara guru, peneliti dan pihak lain yang terlibat. d) Penyusunan rencana tindakan berikutnya yang dirumuskan dalam skenario pembelajaran dengan berdasar pada analisa data proses dalam tindakan sebelumnya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan.



**Gambar 4**  
Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2012)

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengerjakan dan memudahkan pelaksanaan sesuatu. Di dalam penelitian, instrumen yang dimaksud adalah instrumen pengumpulan data yang merupakan alat yang dipakai peneliti dalam melaksanakan tugasnya untuk pengumpulan data (Arikunto:2002). instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa keberhasilan media roda angka modifikasi memberikan dampak dalam meningkatkan pengenalan angka. Dalam penelitian PTK ini instrumen yang digunakan ialah lembar observasi (*check list*) pada saat proses kegiatan. Lembar observasi berisi indikator-indikator tentang bagaimana meningkatkan pengenalan angka dengan menggunakan media roda angka modifikasi.

**Tabel 1**  
Kisi-kisi Instrumen

Kompetensi Dasar Dalam Permendikbud No 146 Tahun 2014	Indikator Penelitian
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.	1) Anak mampu menyebutkan simbol lambang bilangan.
4.12 Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.	2) Anak mampu memahami antara bunyi dan bentuk lambang bilangan. 3) Anak mampu membilang lambang bilangan secara urut.

Sumber : Permendikbud No. 146 Tahun 2014

Penelitian ini berisi indikator-indikator dari peningkatan pengenalan angka dengan menggunakan media roda angka modifikasi. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan Permendikbud No. 146 Tahun 2014.

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Adapun teknik yang akan digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah teknik Observasi. Observasi adalah kegiatan mengamati aktivitas anak untuk memperoleh data tentang kegiatan pengenalan angka. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Hasil kemampuan anak dalam pengenalan angka diperoleh dengan observasi berdasarkan setiap siklus seperti dibawah ini.

**Tabel 2**  
Lembar Observasi

No	Indikator	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu menyebutkan simbol lambang bilangan.				
2.	Anak mampu memahami antara bunyi dan bentuk lambang bilangan.				
3.	Anak mampu membilang lambang bilangan secara urut.				

Sumber : Modifikasi Permendikbud No. 146 Tahun 2014

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif berupa uraian atau pembahasan. Menurut miles dan huberman (dalam sigit, 2020) terdapat tiga prosedur untuk menganalisis data-data kualitatif yang dijelaskan sebagai berikut, yaitu: 1) Reduksi data adalah proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi pemfokusan. 2) Paparan data adalah proses penampilan data

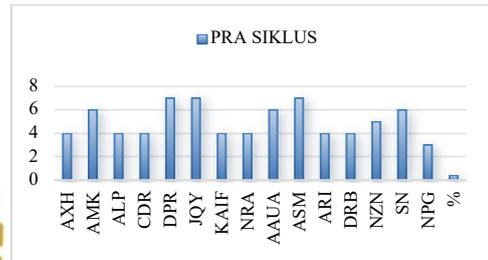
secara lebih sederhana dalam bentuk naratif. 3) Penyimpulan adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian luas.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan oleh sekolah dimana siswa dikatakan tuntas/berhasil secara individual apabila siswa memperoleh nilai kemampuan  $\geq 75$  dan dikatakan tuntas/berhasil secara klasikal apabila anak yang memperoleh nilai kemampuan  $\geq 75$  dalam persentase ketuntasan  $\geq 75\%$  dari jumlah anak yang diteliti. Sehingga penelitian PTK dikatakan berhasil apabila 75% anak atau mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran baik secara individual maupun secara klasikal, namun jika ketuntasan yang dicapai dibawah 75% maka penelitian perlu diulang.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti mengawali penelitian dengan melakukan observasi terhadap subyek yang akan diteliti untuk mengetahui kondisi awal anak didik yang akan diteliti, sekaligus menentukan waktu yang tepat untuk dilakukan penelitian, sehingga peneliti menetapkan pada hari Rabu tanggal 4 Desember 2024 pukul 07.15 WIB. Peneliti melaksanakan observasi pra siklus sebelum siklus kepada anak-anak kelompok B1 di PPT Kuncup Bunga yang menjadi subjek penelitian ini sebanyak 15 anak. Pra siklus dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran awal kemampuan anak dalam pengenalan angka. Gambaran awal kemampuan pengenalan angka diperlukan sebagai acuan dalam memberikan tindakan selanjut nya, juga untuk menilai kemajuan yang telah dicapai oleh anak selama proses penelitian.

Secara keseluruhan, gambaran awal kemampuan mengenal angka dalam setiap indikator diperoleh jumlah skor dari hasil Pra siklus dapat dilihat melalui gambar grafik di bawah ini:



Gambar 5

### Gambaran Awal Kemampuan Mengenal Angka Berdasarkan Skor Pra Siklus

Dari gambar grafik pra siklus tersebut di atas dapat diketahui bahwa persentase kemampuan mengenal angka sebesar 41,76%. Dimana jumlah tersebut jauh dari nilai minimum. Dari nilai skor yang diperoleh akan di kategorikan kedalam kategori Baik, Cukup dan Kurang dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal angka. Kategori gambaran awal kemampuan anak mengenal angka yaitu:

Tabel 3

### Interval Skor Awal Kemampuan Mengenal Angka

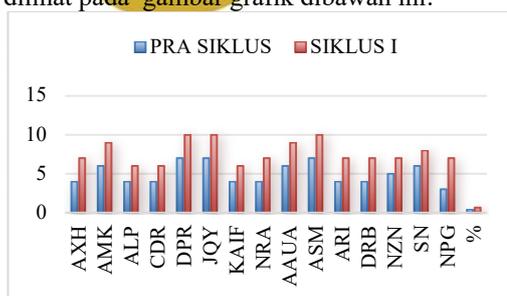
No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	9-12	0	0%
2	Cukup	5-8	7	46,7%
3	Kurang	1-4	8	53,3%

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa gambaran awal kemampuan anak mengenal angka adalah sebanyak 7 orang anak (46,7%) di kategori Cukup dan sebanyak 8 orang anak (53,3%) di kategori kurang. Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pra tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal angka masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B1 dengan media roda angka modifikasi.

Berdasarkan hasil observasi awal dari Pra Siklus, maka dapat diidentifikasi adanya masalah dengan kemampuan anak dalam mengenal angka pada kelompok B1 di PPT Kuncup Bunga. Hal ini ditunjukkan dengan adanya anak yang belum mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 baik secara berurutan maupun secara acak. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, maka peneliti merancang suatu media pembelajaran yaitu media roda angka modifikasi yang diharapkan dapat

meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

Tindakan Siklus I Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 2 kali pertemuan dengan tema materi binatang. Peneliti merancang suatu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Tahapan kegiatan Guru melakukan tanya jawab tentang roda angka dan kartu pertanyaan dan jawaban berupa angka dan tebak gambar binatang. Guru menjelaskan tentang cara bermain roda angka dengan modifikasi kartu pertanyaan dan jawaban. Anak membentuk kelompok besar, guru menawarkan salah satu anak untuk mengawali permainan. Roda angka di putar, anak akan menyebutkan angka berapa yang berhenti tepat di jarum roda angka, kemudian anak mengambil kartu sesuai dengan angka yang disebutkan untuk menebak gambar yang ada dibalik kartu. Selanjutnya teman yang lain juga melakukan hal yang sama secara bergantian. Tahapan akhir kegiatan, guru memutar roda angka yang kemudian dijawab oleh anak-anak angka berapa yang berhenti tepat di jarum roda angka, yang kemudian guru mengambil kartu secara acak untuk menanyakan kepada anak-anak apakah angka kartu yang diangkat oleh guru sama dengan angka yang berhenti tepat di jarum angka, jika jawaban sudah tepat kartu akan disisihkan. Guru memutar roda berulang kali sampai semua kartu sudah tersisihkan semua. Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, maka diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil observasi kegiatan anak selama proses pembelajaran. Setelah dilakukan uji instrumen siklus I terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media roda angka modifikasi, maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan dari sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil pengamatan pada siklus I dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



Gambar 6 Hasil Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan siklus I dapat diketahui bahwa dari gambar grafik hasil kegiatan siklus I tersebut di atas dapat diketahui bahwa persentase kemampuan mengenal angka sebesar 64,4%. Dimana jumlah tersebut dikatakan meningkat dari hasil pra siklus sebesar 41,7%. Akan tetapi hasil tersebut belum mencapai batas kriteria ketuntasan yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Sedangkan untuk frekuensi interval Skor sebagai berikut:

Tabel 4 Interval Skor Siklus I Kemampuan Mengenal Angka

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	9-12	5	33,3%
2	Cukup	5-8	10	66,7%
3	Kurang	1-4	0	0%

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka adalah sebanyak 5 orang anak (33,3%) di kategori Baik dan sebanyak 10 orang anak (66,6%) di kategori Cukup. Berdasarkan hasil refleksi terhadap proses pembelajaran, maka hal yang harus diperbaiki dalam siklus I adalah membentuk kelompok kecil. Pada siklus I anak-anak dikelompokkan kedalam kelompok besar dengan cara bermain secara bergantian satu persatu maju ke depan, maka pada siklus II anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok kecil, yakni 1 kelompok terdiri dari 5 orang, dengan tujuan agar anak-anak bisa saling belajar dengan teman satu kelompok, dan agar anak-anak lebih mudah diamati. Secara umum kemampuan anak mengenal angka belum meningkat secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus I belum mencapai dari persentase ketuntasan yakni 75%, sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

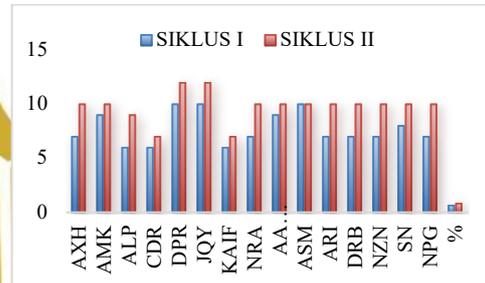
Kegiatan awal dari siklus II ini dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada hasil tindakan siklus I yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan anak dalam mengenal angka pada siklus I. Berdasarkan kendala dan kemampuan anak dalam mengenal angka belum maksimal pada siklus I, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus II yang menekankan pada peningkatan kemampuan mengenal angka dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media roda angka modifikasi dengan membentuk 3 kelompok kecil yang terdiri dari 5 anak dalam setiap kelompok. Dari

tindakan siklus II ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

Perencanaan sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti membuat perencanaan terlebih dahulu berdasarkan observasi pada proses pembelajaran. Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 2 kali pertemuan dengan materi binatang. Peneliti merancang suatu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Pelaksanaan Tindakan siklus II guru melakukan tanya jawab tentang roda angka dan kartu pertanyaan dan jawaban berupa angka dan tebak gambar binatang. Guru menjelaskan tentang cara bermain roda angka dengan modifikasi kartu pertanyaan dan jawaban. Anak membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang anak, saat 1 kelompok bermain kelompok yang lain diberi tugas mewarnai gambar binatang. Dalam 1 kelompok bermain selama  $\pm 7$  menit, tiap anak bergantian dalam memutar roda angka, anak yang memutar akan menyebutkan angka berapa yang berhenti tepat di jarum roda angka, lalu anak mengambil kartu sesuai dengan angka yang disebutkan untuk menebak gambar yang ada dibalik kartu. Saat ada salah satu anak tidak bisa menebak angka yang berhenti tepat di jarum roda angka, teman 1 kelompoknya akan membantunya dalam menebak, begitu seterusnya sampai semua anak sudah menebak semuanya dan waktu yang ditentukan habis. Selanjutnya kelompok yang lain juga melakukan hal yang sama. Tahapan akhir kegiatan, guru memutar roda angka yang kemudian dijawab oleh anak-anak angka berapa yang berhenti tepat di jarum roda angka, yang kemudian guru mengambil kartu secara acak untuk menanyakan kepada anak-anak apakah angka kartu yang diangkat oleh guru sama dengan angka yang berhenti tepat di jarum angka, jika jawaban sudah tepat kartu akan disisihkan. Guru memutar roda berulang kali sampai semua kartu sudah tersisihkan semua.

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, maka diperoleh data penelitian dari siklus II berupa data yang berasal dari hasil pengamatan kegiatan anak selama proses pembelajaran. Setelah dilakukan uji instrumen siklus II terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media roda angka modifikasi, maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan dari tindakan siklus I. Hasil

pengamatan pada siklus II dapat dilihat pada gambar grafik, sebagai berikut:



**Gambar 7**

**Hasil Tindakan Siklus II**

Berdasarkan hasil tindakan siklus II dapat diketahui bahwa dari tabel dan gambar grafik hasil kegiatan siklus II tersebut di atas dapat diketahui bahwa persentase kemampuan mengenal angka sebesar 81,7%. Dimana jumlah tersebut dikatakan meningkat dari hasil siklus I sebesar 64,4%. Maka berdasarkan hasil tindakan siklus II sudah mencapai dari target ketuntasan sebesar 75%. Sedangkan untuk frekuensi interval Skor hasil tindakan siklus II kemampuan anak mengenal angka yaitu:

**Tabel 5**

**Interval Skor Siklus II Kemampuan Mengenal Angka**

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	9-12	13	86,6%
2	Cukup	5-8	2	13,3%
3	Kurang	1-4	0	0%

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka adalah sebanyak 13 orang anak (86,6%) di kategori Baik dan sebanyak 2 orang anak (13,3%) di kategori Cukup.

Kegiatan refleksi pada siklus II setelah melakukan pengelompokan siswa kedalam 3 kelompok kecil yang terdiri dari 5 anak, terdapat peningkatan kemampuan dalam mengenal angka. Secara keseluruhan pelaksanaan siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda angka modifikasi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka menunjukkan keberhasilan. Pada pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media roda angka modifikasi kartu siklus II ini telah berjalan dengan baik. Dilihat dari hasil persentase ketuntasan sebesar 81,7%. Dimana jumlah tersebut dikatakan meningkat dari hasil siklus I sebesar 64,4%, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai

dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya, dan telah mencapai hasil belajar yang telah diharapkan.

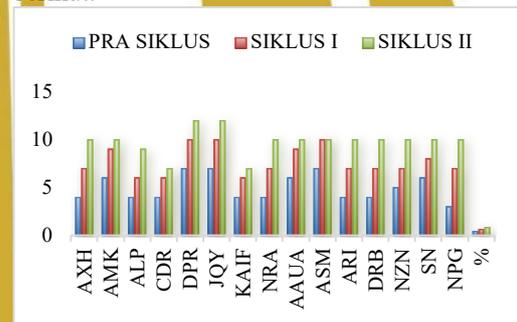
Berdasarkan hasil tindakan siklus I bahwa kemampuan berhitung permulaan anak belum optimal, dapat diketahui kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan mencapai 57%, tingkat kemampuan anak membedakan bunyi dengan lambang bilangan 60%, dan kemampuan membilang secara berurutan sudah mencapai 77%. Namun hasil rata-rata kelas yang dicapai sebesar 64,7%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Pada siklus I siswa belajar bersama-sama dalam kelompok besar, dengan media ada didepan dan anak-anak maju satu persatu untuk memainkan media, sehingga membuat pembelajaran kurang kondusif dan sebagian anak menjadi kurang fokus dengan permainan yang sudah disepakati. Berdasarkan hasil tindakan siklus I maka siklus II peneliti mengelompokkan 15 anak menjadi 3 kelompok kecil yang terdiri dari 5 anak dalam 1 kelompok, setelah dibuat kelompok pembelajaran menjadi lebih fokus, anak-anak bisa memahami aturan dalam permainan sehingga anak-anak lebih bisa memahami tujuan dari pembelajaran. Pada siklus II diperoleh data bahwa kemampuan anak mengenal angka mengalami peningkatan yang sangat baik, pada aspek kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan dan aspek kemampuan membedakan bunyi dengan lambang bilangan juga mengalami peningkatan yang baik. Kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan pada siklus II menjadi 75%, kemampuan membedakan bunyi dengan lambang bilangan menjadi 75%, dan kemampuan membilang secara berurutan menjadi 95%. Rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 81,7%. Dari hasil tindakan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 6**  
**Hasil Tindakan Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Nama	Skor Pra Siklus	Skor Siklus I	Skor Siklus II	Keterangan
1	AXH	4	7	10	Meningkat
2	AMK	6	9	10	Meningkat
3	ALP	4	6	9	Meningkat
4	KDR	4	6	7	Meningkat
5	DPR	7	10	12	Meningkat
6	JQY	7	10	12	Meningkat
7	KAF	4	6	7	Meningkat
8	NRA	4	7	10	Meningkat
9	AAU	6	9	10	Meningkat

10	ASM	7	10	10	Meningkat
11	ARI	4	7	10	Meningkat
12	DRB	4	7	10	Meningkat
13	NZN	5	7	10	Meningkat
14	SN	6	8	10	Meningkat
15	NPG	3	7	10	Meningkat
Jumlah Skor yang diperoleh		75	116	147	Meningkat
Jumlah Skor tertinggi		180	180	180	-
Persentase		41,7%	64,4%	81,7%	Meningkat
Target Ketuntasan				75%	Tuntas

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat digambarkan dalam gambar grafik, sebagai berikut:



**Gambar 8**  
**Hasil Tindakan Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa dari tabel dan gambar grafik hasil kegiatan pra siklus sebesar 41,7%, siklus I sebesar 64,4% dan siklus II sebesar 81,7%. dari kegiatan tersebut mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga kegiatan pengenalan angka dengan menggunakan media roda angka modifikasi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dengan mengelompokkan siswa kedalam kelompok kecil, satu kelompok terdiri dari 5 anak.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut aspek indikator penilaian kemampuan anak dalam mengenal angka pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 7**  
**Aspek Indikator Penilaian Mengenal Angka Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

No	Aspek Penilaian	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan menyebutkan lambang Bilangan	35%	57%	75%

2	Mampu membedakan bunyi dengan lambang Bilangan	37%	60%	75%
3	Kemampuan membilang secara berurutan	53%	77%	95%
<b>Rata-Rata</b>		<b>41,6%</b>	<b>64,7%</b>	<b>81,7%</b>

Dari tabel diatas dapat dilihat kemampuan anak mengalami peningkatan pada setiap tindakan, dapat diketahui kemampuan rata-rata saat pra siklus sebesar 41,6%, pada tindakan siklus I meningkat rata-rata 64,7% dan pada tindakan siklus II semakin meningkat dengan rata-rata 81,7%. Hal ini menandakan bahwa kemampuan mengenal angka tergolong sangat tinggi, dan tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan telah mencapai hasil belajar yang diharapkan, atas hasil yang telah dicapai pada siklus II, maka tidak perlu dilanjutkan siklus III. Kondisi objektif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di PPT Kunci Bunga yang sebelumnya dengan cara mewarnai angka, menebalkan angka, dan membaca angka yang tertulis di papan tulis. Untuk membuat pembelajaran agar tidak membuat anak jenuh, dan cepat bosan maka harus ada suatu hal yang dapat membuat anak menarik, salah satunya adalah media pembelajaran. Ini sesuai dengan pendapat yang dikutip oleh Wilkinson bahwasanya media sebagai alat dan bahan selain buku dan teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu (Hamalik,2014). Mengacu pada pendapat diatas, untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar. Hal ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Dengan kondisi pembelajaran yang kurang variatif, monoton dan kurang menarik, akan membuat anak menjadi jenuh

dan bosan, sehingga anak-anak tidak bisa mengikuti pembelajaran pengenalan lambang bilangan dengan menyenangkan. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan pengenalan angka menjadi rendah. Hal ini tampak dari rendahnya jumlah skor yang diperoleh masing-masing anak ketika pra siklus. Oleh sebab itu guru menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, proses pembelajaran dilakukan sambil bermain, bervariasi, menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga anak-anak semakin termotivasi untuk belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak, yaitu: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak dan kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan, 4) Anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain(Arsyad, 2015).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di PPT Kunci Bunga khususnya di kelas B1 yang dilakukan peneliti adalah melalui penggunaan media roda angka modifikasi dengan kartu angka bergambar. Melalui penggunaan media roda angka modifikasi, pembelajaran pengenalan angka dapat disajikan secara menarik dan menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan media roda angka modifikasi, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga anak akan semakin termotivasi untuk belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Khairunnisa bahwa media pembelajaran roda putar ini sangat efisien dan dapat dibuat sendiri karena menggunakan bahan-bahan yang sangat sederhana, dan media roda putar ini sangat membantu siswa dalam menghafalkan materi terutama dalam mata pelajaran matematika (Khairunnisa, 2017). Roda angka sebagai media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh peserta didik, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik pada anak usia dini yang masih senang bermain. Sehingga, media pembelajaran yang berbasis permainan sangat

diperlukan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini yaitu langsung dimainkan oleh peserta didik secara langsung, setiap peserta didik dapat berpartisipasi secara maksimal dalam penggunaan media tersebut. Media roda angka modifikasi disesuaikan dengan karakteristik mereka yang senang bermain. Media roda angka modifikasi lebih menekankan pada keterlibatan anak secara aktif. Anak tidak hanya dijadikan sebagai objek, tetapi ikut serta aktif untuk terlibat langsung di lapangan.

Penggunaan media roda angka modifikasi dalam penelitian ini memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal angka pada kelas B1 di PPT Kuncup Bunga. Adanya upaya yang dilakukan peneliti bersama rekan guru untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi dalam setiap siklus yaitu siklus I dan siklus II, berdampak positif terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar anak tentang pengenalan angka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pengenalan angka dapat meningkat melalui Media permainan roda angka modifikasi kartu yang dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar mengenal angka, dan hasil penelitian melalui pembelajaran menggunakan media roda angka modifikasi kartu dengan 2 siklus.

Berdasarkan hasil penelitian melalui media pembelajaran roda angka modifikasi kartu secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal angka. Hal ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka yang signifikan. Melalui media roda angka modifikasi anak-anak dapat lebih aktif dan dapat memberikan pengalaman baru dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui media roda angka modifikasi sangat efektif dalam peningkatan pembelajaran mengenal angka. Ini sesuai dengan pendapat rusman yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus,

pengembangan aspek intelektual, maupun emosional siswa (Rusman, 2017).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang “Meningkatkan Pengenalan Angka Dengan Menggunakan Media Roda Angka Modifikasi” pada kelompok B1 PPT Kuncup Bunga diperoleh data bahwa setelah menggunakan media roda angka modifikasi mengalami peningkatan yang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan persentase kemampuan anak dalam pengenalan angka pada tindakan pra siklus sebesar 41,6%, hasil tersebut belum mencapai batas ketuntasan yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Setelah melakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 64,4% dan setelah tindakan siklus II meningkat menjadi 81,7%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan media roda angka modifikasi dapat meningkatkan pengenalan angka di PPT Kuncup Bunga.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan media yang sudah ada, dengan memodifikasi dengan media lain agar membuat pembelajaran lebih menarik. Serta dapat melatih kreatifitas serta wawasan guru dalam membuat bahan ajar maupun media pembelajaran untuk anak usia dini. Sekolah perlu memiliki alat pembelajaran edukatif yang bervariasi dan dapat menarik minat peserta didik agar untuk mempermudah guru dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi penelitian pengembangan media modifikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansory, I., & Utami, I., W., P. (2018). *Pengantar Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arikunto, 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Asmariyani,. *Konsep Media Pembelajaran Paud*. Jurnal Al-Afkar, Vol.5.No.1, 2016. h. 26-18
- Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2010).
- Fadlillah Muhammad. *Desain Pembelajaran Paud*. (Jakarta, PT. Ar-Ruzz Media, 2012)
- Fahimah, N., Elfahmi, F, K., Fatah, A., & Aminah, S. *Pelatihan Dan*

- Pendampingan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Teknologi Digital Bagi Mahasiswa.* Jurnal Bakti Tahsinia (JBT) Vol. 3, No. 1, Januari 2025, Hal. 13-24.
- Eka Fitriyani. *Efektivitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris.* Jurnal Ilmiah Psikolog, Vol.4, No.2, (2017)
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini.* Jakarta: Depdiknas.
- Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini.* (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Izzati, U. A., Nurchayati., Lolita, Y., & Prabandini, O. (2022) *Komitmen Profesional pada Guru Taman Kanak-Kanak.* Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 6746-6755.
- Juniarti, Nashatun. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Melalui Kantong Bilangan pada Murid Autis Kelas IX di SLB YPAC Makassar.* Universitas Negeri Makassar.
- Martinis, Yamin, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini.* (Ciputat, Referensi, 2013).
- Marlinda, Dona. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada kelompok A di TK Mafhadhol Tambang Sawah Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu.*
- Marlianti, Neti. 2012. *Penggunaan Metode Karyawisata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Tk.* Universitas Pendidikan Indonesia.
- Netti, Hartati, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 Sampai 10 Melalui Media Pohon Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Ringan”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.1. No.1 Januari 2013. h. 490.
- Nurrahmadani dkk, “ Memperkenalkan Bilangan Untuk Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pohon Angka Di Tk Darurrahman Kota Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 2017.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Rahmatunnisa, Sriyanti., Imam, M., Anisa S., Lailatussaidah., Rismawati R, (2022). *Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Margahayu XIX* . <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.
- Santoso, S. (2008). *Dasar-Dasar Pendidikan TK.*Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumarseh, Delfi Eliza, *Penerapan Pembelajaran Berbahan Loose parts indoor untuk membangun merdeka belajar anak usia dini,* Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia dini, Vol.5/No.1/ Februari 2022.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya.* Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudono, A. (2000). *Alat permainan dan sumber belajar TK.* Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R & D.* (Bandung: Alfabeta, 2015) .
- Suyadi, dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015).
- Veryawan, dan Masliyah Hasibua, (2020) *.Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini.* Jurnal PAUDIA Volume 09, No. 02, Desember 2020.
- Winda, P., Pangestu, W, T., & Malaikosa, Y, M, L., *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah PGSD Volume 6 No. 1 Bulan Mei Tahun 2022 ISSN : 2579 – 6151 e-ISSN : 2614 – 8242.