



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Melalui Kegiatan Bermain Lompat Dalam Lingkaran di PPT Tengger Ceria usia 3-4 Tahun

Ayu Rosha Aldini

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : ayu.23269@mhs.unesa.ac.id

Sri Widayati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : sriwidayati@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya pada usia 3–4 tahun yang memasuki tahap pra-operasional menurut teori Piaget. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1–5 melalui penerapan kegiatan bermain lompat dalam lingkaran. Penelitian dilaksanakan di PPT Tengger Ceria Surabaya dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 10 anak, terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas anak dan penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan instrumen yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan mengenal lambang bilangan, yaitu dari pra tindakan sebesar 35%, meningkat menjadi 57,5% pada Siklus I, dan mencapai 85% pada Siklus II. Dengan demikian, kegiatan bermain lompat dalam lingkaran terbukti efektif sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, mampu meningkatkan aspek kognitif sekaligus motorik kasar anak.

Kata kunci: *lambang bilangan, lompat dalam lingkaran, kognitif, anak usia dini*

Abstract

Early childhood education is a critical foundation for developing cognitive, motor, social-emotional, and language abilities. One of the essential aspects of cognitive development in early childhood is the ability to recognize number symbols, which serves as a foundation for future mathematical understanding. This classroom action research aimed to improve the ability to recognize number symbols 1–5 through a learning activity involving jumping into numbered circles. The study was conducted at PPT Tengger Ceria Surabaya, involving 10 children aged 3–4 years as research subjects. The research was implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data collection techniques included observation of children's activities and their ability to recognize number symbols, supported by documentation. The results showed a significant improvement in the children's ability to recognize number symbols, from 35% in the pre-action stage to 57,5% in the first cycle, and further increased to 85% in the second cycle. The findings indicate that incorporating active play such as jumping into numbered circles is effective in enhancing both cognitive skills related to number symbol recognition and gross motor development. The activity also increased children's learning motivation and participation during lessons. It is recommended that teachers use interactive, fun, and movement-based methods to support early numeracy learning in early childhood education settings.

Keywords: *number symbol, jump in a circle, cognitive, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan periode yang paling mendasar dalam proses pertumbuhan dan perkembangan individu. Menurut Asmawati, salah satu kemampuan yang perlu dimiliki anak dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan harus ditingkatkan di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Namun berbagai aspek kemampuan dasar yang umumnya dikembangkan oleh lembaga PAUD dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas, saat merancang beberapa penerapan potensi sebagai upaya penanaman karakter pada anak termasuk dalam hal nilai dan agama, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan seni (Asmawati, 2014). Kemampuan ini menjadi landasan penting ketika anak mulai belajar (Aminatuz Zuhriyah dan Ratih Permata Sari, 2019)

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini terutama pada aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu (Kemendiknas, 2007). Salah satu perkembangan kognitif pada anak usia dini ialah mengenal konsep dan lambang bilangan. Menurut Piaget (1972), perkembangan matematik anak usia 3-4 tahun sudah berada dalam tahap simbolik karena pada tahap ini anak memasuki tahap pra operasional dimana anak telah dapat menggunakan simbol-simbol dalam pikirannya untuk menyampaikan objek atau peristiwa. Anak dianggap sudah siap untuk memahami konsep angka melalui ilustrasi dan mengenal simbol angka sebagai tanda dari suatu konsep. Mengerti konsep dan simbol angka adalah salah satu cara untuk membantu perkembangan aspek kognitif anak.

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak akan mampu mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut pada kehidupan sehari-hari.

Diperlukan metode yang tepat dalam mengenalkan bilangan kepada anak agar mereka dapat memahami konsep dan lambang bilangan dengan baik. Menurut Sudaryanti (Ulum, 2014), beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan bilangan pada anak antara lain menghitung menggunakan jari, menghitung benda, berhitung sambil bernyanyi, bermain sambil berhitung, mengenal bilangan 1-5, memasangkan angka, serta membandingkan angka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap anak usia 3-4 tahun di PPT Tengger Ceria Surabaya, anak-anak sudah mampu menyebutkan angka 1-

5 dan dapat menghitung jumlah benda yang disediakan guru dengan lancar dan berurutan. Namun, mereka belum dapat menunjukkan angka 1-5 yang tertulis pada kartu angka. Pada aktivitas mengambil pompom sambil berhitung, dari 10 anak, semuanya dapat menghitung pompom dari angka 1 sampai 5 secara berurutan dan mengambil pompom sesuai jumlah yang ditentukan guru. Namun, ketika guru menyebutkan angka sesuai jumlah pompom dan meminta anak menunjukkan kartu angka yang sesuai, hanya 2 anak yang dapat menunjukkan angka dengan benar, sedangkan 8 anak lainnya tidak mampu menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah pompom. Anak-anak tersebut mulai kesulitan mengenali angka ketika guru menunjukkan angka 3, 4, dan 5.

Hal ini diduga karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan variasi penggunaan media yang terbatas dalam kegiatan mengenal lambang bilangan. Anak-anak lebih sering diberi lembar kerja untuk menebak angka tanpa terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai jumlah konkret benda yang merepresentasikan angka tersebut. Penggunaan media pembelajaran di kelas juga kurang optimal, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang memotivasi minat belajar anak. Akibatnya, anak-anak sering merasa bosan dan kurang memperhatikan saat guru memberikan penjelasan.

Melihat hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa ditemukan permasalahan khususnya pada perkembangan kognitif anak, yaitu anak belum bisa menunjukkan lambang bilangan / simbol angka. Kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok usia 3-4 tahun di PPT Tengger Ceria terlihat cukup rendah. Anak-anak belum tahu ciri angka khususnya pada angka 3, 4 dan 5

Permasalahan ini perlu segera dicarikan solusi yang tepat yang sesuai dengan perkembangan anak yaitu cara yang dapat membuat anak termotivasi untuk mengikuti dan tidak membebani anak sehingga dapat mengatasi permasalahan. Salah satu kegiatan peneliti gunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah melalui kegiatan fisik yang melibatkan gerakan tubuh, seperti melompat. Kegiatan melompat tidak hanya menarik bagi anak, tetapi juga dapat gabungan dengan pengenalan lambang bilangan, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Secara alamiah melalui bermain akan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi serta lewat bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya. Bermain pada umumnya mementingkan proses daripada hasil (Masitoh, dkk. 2005).

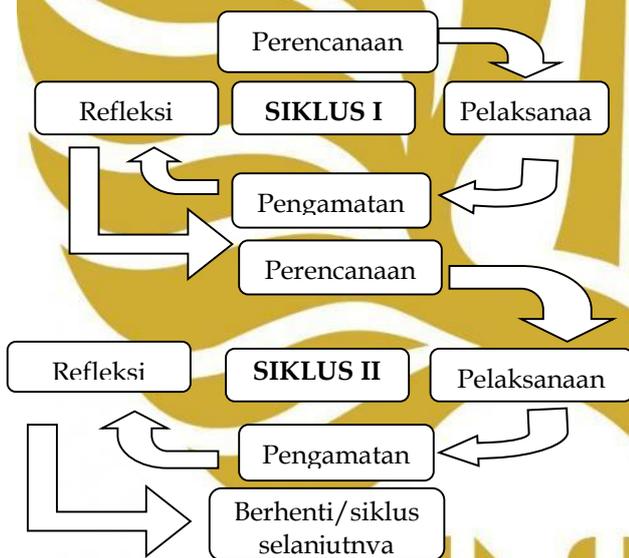
Melalui kegiatan Melompat, misalnya guru menyiapkan lingkaran angka yang terdapat tulisan angka 1-5, setelah itu contoh guru menyiapkan sebuah dadu

angka, anak-anak diminta untuk melempar dadu tersebut sehingga muncul angka misal angka 4, guru meminta anak untuk menyebutkan angka dan melompat ke dalam lingkaran dengan angka yang sama dengan yang muncul dari dadu tersebut. Kegiatan ini akan membantu anak-anak mengenal dan mengingat lambang bilangan secara lebih efektif.

Kegiatan melompat juga memiliki manfaat tambahan dalam perkembangan motorik kasar anak, seperti meningkatkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot. Demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, tetapi juga mendukung perkembangan fisik anak secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara langsung dalam lingkungan kelas dan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak usi 3-4 tahun. Pendekatan ini sesuai dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yang mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. :



Bagan 3.1 Alur PTK Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto, 2008)

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Dalam satu kali pertemuan membutuhkan satu hari untuk menilai seluruh anak dengan membaginya dalam dua kelompok. Setiap tahap siklus didesain untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam melatih kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak

melalui kegiatan bermain lompat dalam lingkaran. Lokasi penelitian ini adalah di PPT Tengger Ceria Surabaya yang beralamat di Jl. Tengger Kelurahan Wonorejo I/19 Kecamatan Sawahan Kota Surabaya. Subjek penelitian adalah 10 anak berusia 3–4 tahun pada tahun pelajaran 2024–2025, terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024–2025 dan dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan secara partisipatif oleh peneliti yang juga berperan sebagai guru kelas. Observasi difokuskan pada perilaku dan respons anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama dalam kemampuan anak mengenal lambang bilangan satu sampai lima. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah lembar observasi guru dan lembar penilaian perkembangan anak yang mencakup indikator seperti anak mampu menyebutkan lambang bilangan secara urut satu sampai lima, anak mampu mengenal lambang bilangan satu sampai lima. Teknik dokumentasi meliputi pengumpulan portofolio hasil karya anak, catatan anekdot, dan dokumentasi foto kegiatan sebagai data pendukung untuk menilai efektivitas tindakan yang diberikan. Dalam pelaksanaan penelitian, dilakukan kolaborasi antara peneliti dengan guru bantu yang bertindak sebagai kolaborator. Kolaborator membantu dalam mengamati dan mencatat data lapangan selama tindakan berlangsung. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam suasana kelas yang alami agar anak-anak merasa nyaman dan tidak tertekan. Pada setiap pertemuan, anak diberikan latihan mengenal lambang bilangan satu sampai lima melalui kegiatan bermain lompat dalam lingkaran. Kegiatan bermain ini dilakukan agar anak tidak jenuh dalam mengenal lambang bilangan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan hasil observasi perkembangan kemampuan anak pada setiap siklus. Hasil observasi kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam memegang pensil. Refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan dan sebagai dasar perbaikan pada siklus selanjutnya.

Nilai rata-rata kemampuan anak dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Skor yang diperoleh

N = Jumlah total anak

Pada penelitian ini indikator keberhasilan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebesar $\geq 75\%$ dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Jika ada anak memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) maka anak tersebut dihitung ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini bertujuan untuk memudahkan perhitungan pada indikator keberhasilan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melakukan mengenal lambang bilangan satu sampai lima pada anak usia 3-4 tahun di PPT Tengger Ceria Surabaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih belum mampu mengenal beberap lambang bilangan. Berdasarkan data awal yang diperoleh, dari 10 anak yang diamati, kemampuan mereka dalam aspek menyebutkan bilangan secara urut dan mengenal lambang bilangan satu sampai lima masih berada pada kategori “Mulai Berkembang” hingga “Berkembang Sesuai Harapan”.

Tabel 1
Hasil Pengamatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan dalam kategori anak yang masuk kategori BSH

Indikator	Persentase (%)
Menyebutkan Bilangan 1-5 secara urut	35%
Mengenal Lambang Bilangan 1-5	

Siklus I

Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, kegiatan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, masing-masing memerlukan satu hari, di mana seluruh anak dalam kelas dinilai secara bergiliran dengan dibagi menjadi dua kelompok. Tema yang digunakan adalah “Alat Komunikasi” dengan subtema “Alat Komunikasi Modern”. Peneliti telah melakukan koordinasi dengan guru untuk menyusun RPPH yang fokus pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan, khususnya angka 1-5, melalui kegiatan bermain lompat

dalam lingkaran. Untuk mendukung kegiatan ini, telah dipersiapkan berbagai alat seperti hula hoop, kartu angka, dadu, serta instrumen penunjang lain. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi anak dalam bentuk checklist untuk mengukur pencapaian indikator, yaitu kemampuan anak menyebutkan dan mengenal lambang bilangan 1-5.

Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bimbingan individual bagi anak-anak yang mengalami kesulitan. Peneliti juga menyiapkan kamera handphone untuk mendokumentasikan seluruh proses kegiatan yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi dan refleksi. Semua perencanaan ini disusun untuk mendukung kelancaran pembelajaran dan tercapainya tujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.



Lingkaran dari Hula Hoop



Kartu angka

Pelaksanaan Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan penyambutan anak-anak oleh guru di pintu masuk sekolah. Guru memberikan salam, senyuman, dan sapaan hangat kepada anak-anak sebagai bentuk penerimaan yang ramah. Setelah itu, anak-anak diarahkan untuk meletakkan tas mereka di rak yang telah disediakan dengan rapi. Sebelum memulai kegiatan inti, anak mengikuti pembiasaan pagi, seperti berbaris bersama, membaca Pancasila, dan berdoa.

Setelah kegiatan pembiasaan selesai, guru memulai kegiatan inti dengan membagi anak-anak menjadi dua kelompok, yaitu kelompok apel dan kelompok jeruk, masing-masing beranggotakan lima anak. Kegiatan pertama adalah mengenalkan lambang bilangan 1-5 melalui permainan lompat dalam lingkaran yang dipandu langsung oleh peneliti, sedangkan kegiatan kedua berupa membuat kolase gambar televisi bersama teman sejawat.

Pada kelompok apel, guru memperkenalkan terlebih dahulu permainan lompat dalam lingkaran menggunakan media hula hoop dan dadu. Guru mendemonstrasikan cara bermain, yaitu dengan melempar dadu yang berisi gambar “handphone” sebanyak jumlah tertentu di setiap sisinya. Setelah melempar dadu, guru menghitung jumlah gambar yang muncul, kemudian menunjukkan cara melompat ke dalam lingkaran angka yang telah disusun di lantai, sesuai dengan jumlah gambar pada dadu. Anak

kemudian diminta berlari dan mengambil kartu angka yang sesuai dengan jumlah tersebut.

Anak-anak diajak berbaris seperti kereta api sebelum memulai permainan. Secara bergiliran, anak melempar dadu, menghitung jumlah gambar yang keluar, melompat secara berurutan ke dalam lingkaran angka, kemudian mengambil kartu angka yang sesuai. Guru mencatat perkembangan masing-masing anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 dan memberikan pujian atau apresiasi atas usaha mereka. Setelah seluruh anak di kelompok apel selesai, kegiatan dilanjutkan dengan kelompok jeruk yang melakukan kegiatan serupa, sementara kelompok apel berganti kegiatan membuat kolase gambar televisi bersama teman sejawat.

Pada pertemuan kedua, pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan alur yang serupa. Guru menyambut anak-anak dengan ramah di pintu masuk sekolah melalui salam, senyuman, dan sapaan, lalu mengarahkan anak untuk menaruh tas mereka di tempat yang telah disediakan dengan rapi. Anak-anak mengikuti kegiatan pembiasaan pagi seperti berbaris dan senam pagi bersama, kemudian dilanjutkan dengan doa bersama sebelum memasuki kegiatan inti.

Dalam kegiatan inti, guru kembali membagi anak-anak ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok apel dan kelompok jeruk, dengan masing-masing kelompok terdiri dari lima anak. Kegiatan pertama adalah permainan lompat dalam lingkaran bersama peneliti, sedangkan kegiatan kedua adalah menempel puzzle gambar laptop bersama teman sejawat.

Guru mengajak kelompok apel untuk berbaris seperti kereta api menuju ruang kegiatan, kemudian menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bermain lompat dalam lingkaran. Sama seperti pertemuan sebelumnya, anak melempar dadu, menghitung jumlah gambar yang muncul, melompat secara berurutan ke dalam lingkaran angka, dan mengambil kartu angka yang sesuai dengan jumlah tersebut.

Anak-anak melakukan permainan ini secara bergantian sambil diamati oleh guru. Guru mencatat perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 dan tetap memberikan apresiasi atau pujian atas usaha yang dilakukan anak. Setelah semua anak di kelompok apel selesai bermain, kegiatan dilanjutkan bersama kelompok jeruk yang juga mengikuti permainan, sedangkan kelompok apel berganti kegiatan dengan menempel puzzle gambar laptop bersama teman sejawat.

Kegiatan diakhiri dengan permainan sederhana, bernyanyi bersama, dan penutup berupa doa bersama. Melalui rangkaian kegiatan ini, guru memantau perkembangan anak, khususnya dalam mengenal lambang bilangan, dengan suasana belajar yang tetap menyenangkan.

Pengamatan Siklus 1

Pada pelaksanaan Siklus I yang terdiri dari dua pertemuan, pengamatan dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan kegiatan penelitian, meliputi observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas anak, serta kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5. Pengamatan tersebut dilakukan menggunakan lembar observasi oleh guru (peneliti) bersama rekan sejawat selama proses penelitian pada Siklus I yang berlangsung selama dua hari, dan menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 2
Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak Siklus I

Pertemuan	Aktivitas Guru	Aktivitas Anak	Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5
Hari 1	68,75%	62,5%	50%
Hari 2	81,25%	75%	65%
Rata-rata keseluruhan	75%	68,75%	57,5%

Grafik 1
Perbandingan aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada Siklus I



Berdasarkan grafik diatas, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum mencapai hasil optimal. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua pertemuan, dimana satu pertemuan membutuhkan waktu satu hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari 68,75%

pada pertemuan pertama, menjadi 81,25% pada pertemuan ke dua dengan rata-rata aktivitas guru mendapat presentase 75%.

Aktivitas anak juga mengalami peningkatan dari 62,50% pada pertemuan pertama dan 75% pada pertemuan ke dua dengan rata-rata aktivitas anak mendapat presentase 68,75%. Sementara itu kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan juga mengalami peningkatan dari 50% pertemuan pertama, menjadi 65% pertemuan kedua dengan presentase rata-rata sebanyak 57,5% anak yang berada dalam kategori BSH.

Refleksi Siklus I

Pada siklus pertama, aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Awalnya, guru masih kurang dalam memberikan penjelasan. Namun, seiring berjalannya pertemuan, guru mulai lebih sistematis dalam menyusun kegiatan, memberikan contoh yang lebih jelas, serta mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran seperti menggunakan media visual dan aktivitas fisik sebelum memulai pembelajaran inti. Peningkatan ini terlihat dari persentase aktivitas guru yang meningkat sebanyak 12,5% dari pertemuan pertama yang mendapat 68,75% hingga 81,25% di pertemuan kedua.

Aktivitas anak juga mengalami peningkatan dari pertemuan pertama mendapat 62,5% dan di pertemuan kedua mendapat 75%. Sementara itu untuk kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan selama pembelajaran yang dimana dibagi dalam 2 pertemuan, pertemuan pertama memiliki presentase 50% dan pertemuan kedua memiliki presentase 65% untuk anak yang berada pada kategori BSH. Pada awalnya, banyak anak yang kurang fokus dan masih sering berjalan-jalan saat pembelajaran. Namun, dengan bimbingan guru yang lebih baik di setiap pertemuan, mereka mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik sehingga lebih fokus dan mendengarkan apa yang guru jelaskan.

Dari refleksi yang dipaparkan hasilnya masih perlu ditingkatkan pada siklus selanjutnya agar mencapai tingkat keberhasilan optimal ($\geq 75\%$). Adapun perencanaan perbaikan untuk siklus selanjutnya ialah peneliti merubah alat bantu media dari dadu menjadi roda berputar sedangkan media lainnya seperti kartu angka dan lingkaran hula hoop tetap dipertahankan.

Siklus II

Perencanaan Siklus II

Perencanaan pada Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan membutuhkan waktu satu hari. Selama satu hari pelaksanaan, seluruh anak dapat dinilai secara bergiliran

melalui pembagian dua kelompok kecil agar proses pengamatan dan penilaian lebih efektif.

Perencanaan ini merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi dan evaluasi Siklus I, di mana peneliti dan guru bersama-sama menganalisis kendala yang muncul, seperti kurangnya pemahaman anak terhadap instruksi dan efektivitas media pembelajaran. Oleh karena itu, beberapa perbaikan diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perbaikan utama terletak pada penggunaan media pembelajaran. Pada Siklus I digunakan media dadu bergambar, sedangkan pada Siklus II media dadu diganti dengan roda berputar. Roda tersebut dibagi menjadi delapan bagian, masing-masing berisi gambar binatang. Anak memutar roda, lalu menghitung jumlah gambar binatang yang ditunjuk oleh penunjuk roda saat berhenti. Setelah itu, anak melompat secara berurutan ke dalam lingkaran yang telah diberi angka, berhenti di angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang dihitung, kemudian mengambil kartu angka yang sesuai.

Lingkaran hula hoop sebagai area lompat dan kartu angka tetap digunakan, karena kedua media tersebut dinilai efektif dalam menarik perhatian anak dan melatih pengenalan lambang bilangan.

Selain perubahan media, dalam perencanaan ini guru dan peneliti juga mempersiapkan alat observasi yang lebih terstruktur untuk memantau efektivitas kegiatan. Observasi difokuskan pada sejauh mana anak mampu memahami instruksi, merespons penggunaan media roda berputar, serta perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5.

Strategi pengajaran pun disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak, termasuk penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan cara penyampaian instruksi yang lebih jelas. Diharapkan, melalui perencanaan ini, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat secara optimal, dengan kegiatan yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.



Gambar 1
Lingkaran dari Hula Hoop



Gambar 2
Kartu angka

Pelaksanaan Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan penyambutan anak oleh guru di pintu masuk sekolah dengan memberikan salam,

senyuman, dan sapaan hangat. Anak-anak meletakkan tas di rak yang telah disediakan dengan rapi, kemudian mengikuti kegiatan pembiasaan pagi berupa berbaris, membaca Pancasila, dan berdoa bersama sebelum memasuki kegiatan inti.

Dalam kegiatan inti, anak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok apel dan kelompok jeruk, masing-masing terdiri dari lima anak. Kelompok apel melakukan kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan lompat dalam lingkaran bersama peneliti, sedangkan kelompok jeruk mewarnai gambar ayam bersama teman sejawat.

Peneliti memulai kegiatan dengan memperkenalkan permainan lompat dalam lingkaran menggunakan media hula hoop dan roda berputar. Guru mendemonstrasikan cara bermain, yaitu anak memutar roda berputar yang pada setiap irisannya terdapat gambar binatang ternak dalam jumlah tertentu. Ketika roda berhenti, anak diminta menghitung jumlah gambar binatang yang muncul, kemudian melompat ke dalam lingkaran angka secara berurutan sesuai dengan jumlah yang telah dihitung. Setelah itu, anak mengambil kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut.

Guru meminta anak-anak berbaris seperti kereta api sebelum memulai permainan, dan seluruh anak melakukan permainan ini secara bergantian. Guru mencatat perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, sekaligus memberikan pujian dan apresiasi setelah anak berhasil melaksanakan permainan. Setelah seluruh anak di kelompok apel selesai, kegiatan dilanjutkan dengan kelompok jeruk yang mengikuti permainan serupa, sementara kelompok apel melakukan kegiatan bersama teman sejawat.

Pada pertemuan kedua, kegiatan diawali dengan penyambutan anak seperti biasa di pintu masuk sekolah dengan salam, senyuman, dan sapaan. Anak-anak meletakkan tas di tempat yang disediakan dengan rapi, kemudian mengikuti kegiatan pembiasaan pagi berupa berbaris, melakukan gerak dan lagu bersama, serta berdoa.

Setelah doa bersama, kegiatan inti dilaksanakan dengan membagi anak menjadi dua kelompok, yaitu kelompok apel dan kelompok jeruk. Sama seperti pertemuan sebelumnya, masing-masing kelompok terdiri dari lima anak. Kelompok apel terlebih dahulu melakukan kegiatan bermain lompat dalam lingkaran bersama peneliti, sedangkan kelompok jeruk membuat kreasi gambar sapi bersama teman sejawat.

Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bermain lompat dalam lingkaran. Anak-anak secara bergiliran memutar roda berputar yang berisi gambar binatang ternak, kemudian menghitung jumlah gambar yang berhenti saat roda berhenti berputar. Anak melompat ke dalam lingkaran angka sesuai jumlah yang dihitung

sambil menyebutkan bilangan secara berurutan, lalu mengambil kartu angka yang sesuai.

Seluruh anak melakukan permainan ini secara bergiliran, kemudian guru mencatat perkembangan kemampuan anak mengenal lambang bilangan, sekaligus memberikan pujian dan motivasi. Setelah seluruh anak di kelompok apel selesai, kegiatan dilanjutkan bersama kelompok jeruk yang melakukan permainan serupa, sementara kelompok apel membuat kreasi gambar sapi bersama teman sejawat.

Setelah semua anak dari kedua kelompok selesai melakukan kegiatan pembelajaran, guru mengajak anak duduk melingkar untuk melakukan sesi recalling. Guru menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, memberikan kesempatan anak mengungkapkan perasaannya, dan memberikan apresiasi atas usaha mereka. Kegiatan diakhiri dengan menyanyikan lagu bersama dan berdoa sebelum pulang.

Pengamatan Siklus II

Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas guru selama proses pembelajaran. Penilaian terhadap lembar pengamatan guru dilakukan oleh rekan sejawat. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan indikator yang akan dicapai oleh anak.

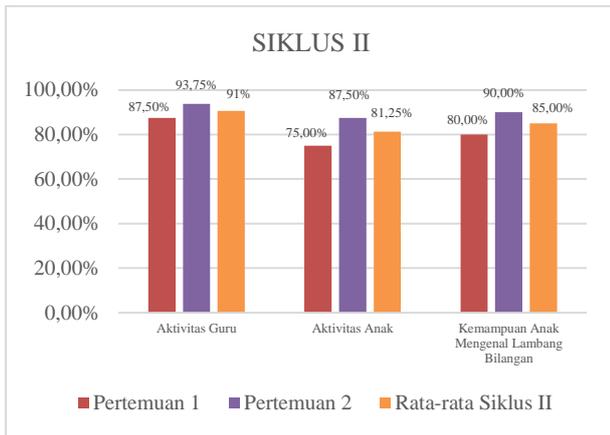
Pada tahap ini, pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan penelitian, meliputi observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas anak, serta kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Pengamatan ini menggunakan lembar observasi yang dikerjakan oleh guru (peneliti) bersama rekan sejawat selama pelaksanaan penelitian pada siklus II yang berlangsung dalam dua pertemuan. yang menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 3
Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak
Siklus I

Pertemuan	Aktivitas Guru	Aktivitas Anak	Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5
Hari 1	87,5%	81,25%	80%
Hari 2	93,75%	87,5%	90%
Rata-rata keseluruhan	90,62%	81,25%	85%

Grafik 2

Perbandingan aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada siklus II



Berdasarkan grafik diatas, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sudah mencapai hasil optimal. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua pertemuan, dimana satu pertemuan membutuhkan waktu satu hari. Hasil observasi menunjukan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari 87,5% pada pertemuan pertama, menjadi 93,75% pada pertemuan ke dua dengan rata-rata aktivitas guru mendapat presentase 91%.

Aktivitas anak juga mengalami peningkatan dari 75% pada pertemuan pertama dan 87,5% pada pertemuan ke dua dengan rata-rata aktivitas anak mendapat presentase 81,25%. Sementara itu kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan juga mengalami peningkatan dari 80% pertemuan pertama, menjadi 90% pertemuan kedua dengan presentase rata-rata sebanyak 85% anak yang berada dalam kategori BSB dan BSH.

Refleksi Siklus II

Pada siklus kedua, aktivitas guru mengalami peningkatan signifikan dalam membimbing anak-anak. Guru lebih aktif dalam memberikan penjelasan dan cara membimbing dan dorongan untuk melakukan kegiatan bermain dalam lingkaran. Menyiapkan alat dan bahan lebih rapi serta menyajikan materi yang sama tetapi dengan alat bantu media yang berbeda yang membuat anak menjadi lebih antusias. Persentase aktivitas guru meningkat sebanyak 6,25% dari 87,5% pada pertemuan pertama hingga 93,75% pada pertemuan kedua, menunjukkan bahawa guru telah berkembang sangat baik dalam membimbing anak-anak.

Aktivitas anak juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam siklus ini. Anak-anak semakin aktif dan antusias untuk menunggu giliran dalam bermain kegiatan ini. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas anak sebanyak 6,25% dari 81,2% pada pertemuan pertama dan

meningkat menjadi 87,5% pada pertemuan kedua. Meskipun masih ada beberapa anak yang perlu bimbingan tambahan, secara umum anak-anak menunjukkan perkembangan kognitif yang lebih stabil dibandingkan dengan siklus pertama.

Dari segi kemampuan mengenal lambang bilangan, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Dari pertemuan pertama mendapat 80% meningkat menjadi 90% di pertemuan kedua. Rata-rata keseluruhan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 dalam kategori BSB dan BSH mencapai 85%. Anak-anak semakin memahami dan mengenal simbol angka atau lambang bilangan melalui kegiatan bermain lompat dalam lingkaran yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-5 melalui kegiatan bermain lompat dalam lingkaran, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain lompat dalam lingkaran efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak usia 3-4 tahun di PPT Tengger Ceria Surabaya. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan signifikan dalam aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Aktivitas guru mengalami peningkatan dari rata-rata 75% pada siklus I menjadi 90,62% pada siklus II. Aktivitas anak juga meningkat dari 68,75% pada siklus I menjadi 84,37% pada siklus II. Sementara itu, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 mengalami peningkatan dari 55% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II untuk kategori anak yang tergolong mampu BBSH dan BSB

Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran melalui permainan lompat dalam lingkaran berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Anak lebih mudah mengenal lambang bilangan melalui gerakan fisik yang dikaitkan langsung dengan angka, serta melalui media visual yang menarik. Dengan demikian, pendekatan ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif awal anak usia dini, khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

Amirin, Tatang M. 2001. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
 Aminatuz Zuhriyah, Ratih Permata Sari. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang*

- Bilangan melalui metode permainan lompat angka.*
Jurnal Lingkup Anak Usia Dini
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan anak Usia Dini.:Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Martuti. 2008. *Mengelola PAUD: Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Poerwadarminta, W. J. S. (2000). *Model-Model Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sajoto, 1995. *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Fisik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sigit, Soehardi. 2003. *Esensi Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: FE USWTS
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks..
- Sukanti, Endang Rini. 2007. *Perkembangan Motorik: UNY*
- Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2012. *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Syafruddin, 2006. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yusup, 2000. *Teori dan Praktik Gerak Dasar dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV Armico.
- Zainal, Aqib, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya



UNESA