

Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Melalui Kotak Angka

Febrilia Minarti Sumeba¹, Ni Luh Putri², Monica Roito Ambarita³

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fipp, Universitas Negeri Manado, Indonesia

Sumebaf@gmail.com¹, niluhputri@unima.ac.id², monica.ambarita@unima.ac.id³

Abstrak

Kata Kunci:

Permainan, Kotak
Angka, Anak Usia
Dini

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media permainan kotak angka. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II hingga mencapai 100% kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Disimpulkan bahwa media kotak angka efektif meningkatkan kemampuan mengenal angka anak.

Abstract

Key Word:

Games, Number
Boxes, Early
Childhood

This study aims to improve the ability to recognize numbers through the number box game media. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 10 children. Data collection techniques include observation and documentation. The results of the study showed a significant increase from cycle I to cycle II to reach 100% in the category of developing as expected and developing very well. It was concluded that the number box media is effective in improving children's ability to recognize numbers.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Anak-anak yang sedang menempuh pendidikan di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) tengah berada dalam fase perkembangan yang sangat cepat, sehingga mereka membutuhkan metode pembelajaran yang nyata, menghibur, dan selaras dengan kehidupan masa kecil mereka. Walau demikian, kondisi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar untuk mengenalkan angka di TK Katolik Sta. Theresia Taratara masih terasa kurang menyenangkan, ditambah lagi dengan situasi ruang kelas yang kurang mendukung ketenangan belajar anak. Strategi yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi kognitif juga dinilai kurang mampu memikat perhatian siswa, akibatnya anak-anak merasa jenuh serta bosan karena pembelajaran didominasi oleh kegiatan menghafal, menulis ulang, serta didukung oleh alat peraga yang kurang menarik sekaligus tidak mengajak mereka ikut berpartisipasi secara aktif. Dampak dari situasi tersebut membuat proses edukasi berjalan dengan kurang maksimal, dan anak-anak pun masih didapati mengalami kendala yang cukup besar dalam memahami konsep bilangan, terutama saat mencoba mengenali deretan angka mulai dari angka 1 hingga angka 20.

Situasi nyata ini diperkuat oleh data dari hasil pengamatan langsung yang dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025 di kelas TK B Katolik Sta. Theresia Taratara terhadap total 10 orang anak, dengan rincian peserta didik terdiri atas 6 anak perempuan serta 4 anak laki-laki. Melalui pengamatan tersebut, ditemukan fakta bahwa ada 8 anak yang terbukti masih menghadapi hambatan serius ketika mencoba mengenali sekaligus melafalkan angka 1 sampai 20, baik saat diminta mengurutkannya secara teratur maupun ketika diuji secara acak. Masalah ini disinyalir muncul karena minimnya keberagaman alat bantu atau media pembelajaran yang komunikatif dan sesuai dengan sifat asli anak usia dini dalam menyerap informasi. Proses belajar mengajar yang dijalankan pun masih tergolong sangat tradisional atau konvensional, serta kurang memanfaatkan benda-benda nyata yang dapat disentuh langsung oleh anak, yang pada akhirnya memicu anak-anak menjadi lebih cepat merasa jenuh dan kehilangan semangat serta motivasi untuk belajar.

Tabel 1. Hasil Observasi Pra-Survei Perkembangan Kemampuan

Mengenai Angka 1-20				
No	Nama	Aspek	Indikator Kemampuan Mengenai Angka 1-20	Indikator Pencapaian Kemampuan Mengenai Angka
1.	A.A	Mengenai Angka 1-20	Menyebutkan lambang bilangan angka 1-20. Menggunakan lambang bilangan angka Mencocokkan lambang bilangan angka untuk berhitung Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar.	BB
2.	P.I			BB
3.	D.N			BSB
4.	G.N			BSH
5.	G.L			MB
6.	G.A			BB
7.	L.S			BB
8.	M.K			BB
9.	P.M			BB
10.	F.A			MB

Skor Penilaian: BB : Belum Berkembang (Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan angka 1-20) (1). MB : Mulai Berkembang (Anak mulai menggunakan lambang bilangan angka untuk berhitung dengan bantuan orang lain) (2). BSH :Berkembang Sesuai Harapan (Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan angka) (3). BSB: Berkembang Sangat Baik (Anak sudah mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dengan mandiri dan konsisten) (4).

Langkah penyelesaian yang dapat diambil yaitu dengan memanfaatkan media permainan kotak angka. Pada dasarnya, media merupakan segala bentuk unsur di sekitar anak yang mampu memicu keinginan mereka untuk belajar. Kehadiran media ini berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan dari pemberi kepada penerima, sehingga mampu memancing pikiran, emosi, perhatian, sekaligus ketertarikan anak demi terciptanya proses pembelajaran yang efektif (Tumbel, 2021)

Sarana belajar ini dibuat secara khusus untuk mendongkrak minat anak dalam memahami angka 1 sampai 20 lewat kegiatan yang seru dan penuh interaksi. Melalui permainan kotak angka, anak-anak diajak mendeteksi wujud lambang bilangan lewat tindakan langsung seperti melafalkan, memasukkan, menyusun secara berurutan, hingga memisahkan jenis-jenis angka. Lewat metode tersebut, ingatan visual anak terhadap bentuk angka akan semakin kuat dan tidak sekadar bertumpu pada sistem hafalan saja. Media kotak angka ini sendiri termasuk dalam kelompok Alat Permainan Edukatif (APE), yaitu sebuah alat bermain yang memang sengaja diciptakan demi menunjang keperluan pembelajaran (Sugianto, 2007). Alat ini berguna untuk memicu berbagai sisi tumbuh kembang anak usia dini, memotivasi anak agar lebih aktif dan kreatif, serta mengemas unsur pembelajaran di dalamnya, sehingga sangat pas diaplikasikan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak

Berpijak dari seluruh uraian yang telah disampaikan sebelumnya, pihak peneliti merasa terdorong untuk mengadakan sebuah riset mendalam yang diberi tajuk: “Penggunaan Media Permainan Kotak Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Angka 1-20 Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Katolik Sta Theresia Taratara.” Apabila melihat pada poin-poin latar belakang di atas, maka pokok masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenai angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di TK Katolik Sta.Theresia Taratara?” Sementara itu, target utama yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini adalah untuk memperoleh sebuah gambaran serta penjelasan yang gamblang mengenai tingkat keterampilan anak usia 4-5 tahun di TK Katolik Sta Theresia Taratara dalam mengenali angka 1 sampai 20 menggunakan bantuan permainan kotak angka.

METODE PENELITIAN

Metode riset yang diaplikasikan pada investigasi ini memakai rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengacu kepada teori dari Kemmis dan Mc. Taggart yang termuat dalam literatur Aqib (2011). Di dalam pandangan tersebut, pelaksanaan aktivitas riset di dalam ruang kelas ini dilangsungkan dengan melewati empat rangkaian fase yang berkesinambungan, yang meliputi: pertama merupakan fase persiapan atau perencanaan awal, kedua adalah fase penerapan tindakan di lapangan, ketiga ialah fase pengamatan atau observasi secara langsung, serta keempat merupakan fase perenungan kembali atau refleksi terhadap hasil tindakan, dengan sebuah regulasi atau syarat utama bahwa apabila tahapan pada siklus awal dirasa belum mencapai keberhasilan atau target yang diinginkan maka prosedur akan terus diteruskan menuju siklus-siklus selanjutnya. Adapun untuk sistematika atau jalannya proses rangkaian riset tersebut secara visual dapat dicermati melalui sajian ilustrasi gambar yang tertera di bagian bawah ini.



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Mc Taggart. (2011)

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan adalah melalui pengamatan langsung serta pencatatan dokumentasi yang diambil secara riil di dalam ruang kelas sepanjang kegiatan riset tersebut berjalan. Selanjutnya, seluruh data yang telah berhasil dikumpulkan dari kegiatan belajar mengajar tersebut bakal dianalisis menggunakan perhitungan statistik yang simpel, yaitu dengan cara mencari nilai persentasenya memakai sebuah formula atau rumus persentase (%) khusus yang didasarkan pada pedoman dari (Depdiknas dalam Trianto 2010:64).

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Anak Yang Tuntas Belajar

T_t = Jumlah Anak Dalam Kelas

Penjelasan : *: BB (Belum Berkembang), **: MB (Mulai Berkembang), *** : BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ****: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Analisis data dilaksanakan sebagai upaya guna memperoleh jawaban dari permasalahan yang telah diidentifikasi dan dirumuskan oleh peneliti sebelumnya. Proses analisis data dijalankan melalui sistem penilaian yang diterapkan di TK, yakni dengan memanfaatkan simbol bintang sebagai tolok ukur penilaian:

(BB), (MB), (BSH), (BSB), sebagai tanda pencapaian indikator yang sesuai dengan Permendikdasmen No. 10 Tahun 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan untuk siklus pertama telah sukses diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 05 Februari 2026. Pada langkah awal yaitu perencanaan, guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengusung tema "Tubuhku" dengan fokus pembahasan pada bagian anggota tubuh, khususnya jari tangan dan jari kaki. Selain membuat rencana dasar tersebut, disiapkan pula berbagai sarana pendukung pembelajaran, mulai dari tayangan video edukasi tentang cara berhitung memakai jari tangan dan kaki, alat permainan berupa kotak angka, lembar tugas berupa gambar LKPD, hingga penyediaan ruang bermain yang kondusif, nyaman, dan terjamin keselamatannya bagi anak-anak, sekaligus menentukan tolok ukur atau indikator sebagai penentu capaian keberhasilan proses belajar tersebut. Ketika memasuki fase implementasi atau pelaksanaan, guru mengawali kelas lewat aktivitas pembuka yang interaktif, seperti mengajak anak-anak membaca doa bersama, melakukan sesi tanya jawab yang ringan, serta mengadakan kegiatan pencair suasana atau ice breaking yang memanfaatkan perangkat laptop. Berlanjut ke sesi aktivitas inti, seluruh anak diminta untuk menonton serta memperhatikan video edukasi tentang pengenalan lambang bilangan, kemudian mereka diarahkan untuk mengambil satu buah angka lalu melafalkan angka yang sedang mereka bawa tersebut, menyelaraskan angka-angka yang sesuai, hingga memasukkan kartu atau mainan angka tersebut ke dalam wadah kotak yang sudah disediakan sebelumnya.

Akan tetapi, berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan langsung di lapangan, kumpulan data yang terkumpul memperlihatkan bahwa target keberhasilan yang direncanakan pada siklus pertama ini ternyata masih belum bisa dipenuhi secara maksimal. Peneliti masih menemukan sejumlah hambatan yang cukup berarti di kelas, di antaranya adalah anak-anak masih merasa kebingungan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk dari setiap angka, belum mempunyai kemampuan yang fasih untuk melafalkan atau mengucapkan nama angka dengan ejaan yang tepat, serta masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara angka yang satu dengan angka yang lainnya. Munculnya kendala-kendala tersebut utamanya disebabkan karena ada

sebagian anak yang tidak fokus, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan tidak menyimak dengan baik ketika kegiatan belajar mengajar sedang berjalan di ruang kelas. Akibat dari kurangnya konsentrasi dan pemahaman anak-anak tersebut, tingkat keberhasilan berdasarkan data penilaian yang didapatkan melalui observasi langsung pada pelaksanaan siklus pertama ini baru bisa menyentuh angka sebesar 60% saja

Tabel 2. Hasil Penilaian Anak Siklus I

Nama Anak	BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★★
A.A				✓
P.I			✓	
D.N			✓	
G.N			✓	
G.L	✓			
G.A			✓	
L.S	✓			
M.K		✓		
P.M			✓	
F.A	✓			
Jumlah	3 (30%)	1 (10%)	5 (50%)	1 (10%)
Total ketuntasan BSH+BSB: 100%				

Hasil capaian anak siklus I : ★ : 3 anak= 30%. ★★ : 1 anak= 10%. ★★★ : 5 anak= 50%. ★★★★★ : 1 anak = 10%. Jumlah anak : 10 anak = 60%



Gambar 2. Grafik Penilaian Siklus I

Menelaah data pada tabel dan grafik yang telah disajikan, terlihat bahwa dari keseluruhan 10 anak yang ikut serta dalam proses belajar, terdapat 3 anak atau sekitar 30% yang kemampuannya masih berada di tahap belum berkembang (BB). Selanjutnya, ada 1 anak (10%) yang mulai berkembang (MB), 5 anak (50%) sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 anak sisanya (10%) telah mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Melalui rincian capaian tersebut, bisa disimpulkan bahwa pada tahapan siklus I ini baru ada 6 anak atau setara dengan 60% dari total semua peserta yang memperlihatkan adanya kemajuan positif dalam hal mengenali angka memakai bantuan media permainan kartu huruf, padahal sasaran utama yang ingin dicapai sebenarnya adalah sebesar 100%. Berhubung perolehan angka atau hasil tersebut nyatanya masih belum bisa menyentuh standar ketuntasan belajar yang telah ditargetkan sebelumnya, maka kegiatan penelitian ini diputuskan harus tetap dilanjutkan dan dibawa ke tahapan siklus yang berikutnya.

Di sisi lain, terdapat sejumlah keunggulan yang berhasil dijumpai sepanjang berjalannya siklus I ini, di antaranya yaitu anak-anak tampak sangat tertarik dan antusias mengikuti permainan kotak angka, situasi belajar mengajar terasa begitu ceria serta menyenangkan, sekaligus jalinan komunikasi atau interaksi antaranak menjadi semakin kuat. Namun, di samping kelebihan tersebut, masih dijumpai pula beberapa kelemahan seperti media kotak angka yang gampang sekali hilang berantakan dan cepat mengalami kerusakan, perhatian anak-anak masih sebatas menghafal saja tanpa benar-benar mencermati bentuk dari angka tersebut, ditambah lagi tingkat keaktifan anak-anak belum tersebar secara adil serta durasi waktu belajar yang dirasa masih sangat sempit. Berbagai macam kekurangan yang muncul pada pelaksanaan siklus

I inilah yang menjadi salah satu pemicu mengapa target kesuksesan belajar belum bisa diraih secara maksimal, sehingga melalui tindakan pada siklus II nanti, diharapkan hal tersebut mampu mendongkrak dan menumbuhkan keahlian anak-anak dalam mengenali angka mulai dari 1 sampai 20 secara lebih baik lewat permainan kotak angka.

Pelaksanaan penelitian tindakan pada siklus II berlangsung pada hari Senin, 02 Maret 2026. Di dalam tahapan siklus II ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mengacu pada hasil evaluasi di siklus I, yaitu dengan menyisipkan beragam variasi permainan serta membagi porsi waktu secara lebih seimbang. Selain itu, peneliti juga memperbaiki alat pengamatan (instrumen observasi) dan mematok target kenaikan performa dari yang semula hanya 60% pada siklus I menjadi penuh hingga 100%. Memasuki aktivitas utama di siklus II, anak-anak diajak untuk menemukan dan memasang simbol angka, baik lewat urutan yang berurutan ataupun yang diacak, serta diminta untuk melafalkan angka 1 sampai 20 secara runtut maupun acak tanpa bantuan orang lain. Di samping itu, guru pun turut memberikan bimbingan secara khusus dan personal kepada anak-anak yang masih merasa kesulitan selama proses belajar berlangsung.

Perkembangan hasil belajar yang ditunjukkan oleh para peserta didik pada siklus II ini mengalami lonjakan yang jauh lebih nyata jika dihadapkan dengan siklus yang pertama. Anak-anak didik tampak penuh dengan semangat, gembira, serta fokus ketika melewati rangkaian pembelajaran yang memanfaatkan sarana permainan kotak angka demi mengenalkan konsep angka 1 hingga 20. Perkembangan positif ini terlihat jelas dari ketangkasan anak-anak dalam mengenali wujud angka serta melafalkannya dengan sangat pas dan benar, ditambah lagi anak-anak sudah bisa menyelaraskan angka-angka tersebut dengan penuh rasa ingin tahu yang tinggi. Berkat perubahan perilaku dan kemampuan tersebut, perolehan nilai dari lembar pengamatan yang dikumpulkan pada siklus II ini berhasil menembus dan memenuhi standar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sejak awal, yakni sebesar 100%.

Tabel 3. Hasil Penilaian Anak Siklus II

Nama Anak	BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★★
A.A				✓
P.I				✓
D.N				✓
G.N				✓
G.L				✓
G.A				✓
L.S			✓	
M.K			✓	
P.M				✓
F.A			✓	
Jumlah	0 (0%)	0 (0%)	3 (30%)	7 (70%)
Total ketuntasan BSH+BSB: 100%				

★: 0 anak= 0%. ★★ : 0 anak= 0%. ★★★ : 3 anak= 30%. ★★★★★ : 7 anak = 70%. Jumlah anak : 10 anak = 100%

Berdasarkan hasil belajar anak pada pembelajaran siklus II, dilihat dari tabel 4.3, tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh anak telah mencapai tingkat perkembangan yang lebih baik yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Penilain Siklus II

Merujuk pada data yang disajikan dalam tabel serta grafik di atas, tampak jelas bahwa dari total 10 anak yang ikut serta dalam proses pembelajaran, sudah tidak ada lagi anak yang berada pada kelompok belum berkembang (BB) maupun mulai berkembang (MB). Tercatat ada 3 anak atau sekitar 30% yang sudah sampai pada kelompok berkembang sesuai harapan (BSH), sementara 7 anak lainnya atau sebanyak 70% telah sukses menembus kelompok berkembang sangat baik (BSB). Melalui pemaparan pada siklus II tersebut, terlihat adanya kenaikan performa di mana anak-anak telah mampu memenuhi indikator dalam mengenali nomor 1 sampai 20 lewat bantuan sarana permainan kotak angka. Dengan demikian, karena pada siklus II ini terdapat 10 anak yang dinyatakan berhasil atau mencapai tingkat kelulusan 100%, maka kegiatan penelitian ini sudah tidak perlu lagi diteruskan ke tahapan siklus selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan pencapaian anak-anak sudah berhasil menyentuh target indikator keberhasilan yang sebelumnya telah ditetapkan oleh pihak peneliti

Dari hasil target penelitian ini, didapatkan bukti bahwa pemanfaatan sarana permainan kotak angka terbukti efektif dalam mendongkrak kecerdasan anak usia 5 sampai 6 tahun untuk mengenali nomor 1 hingga 20, yang mana hal ini dibuktikan lewat adanya kenaikan persentase ketuntasan belajar dari yang awalnya hanya 60% pada tahapan siklus I melonjak drastis menjadi 100% pada tahapan siklus II. Hasil yang didapatkan ini ternyata sangat sejalan dan mendukung riset terdahulu yang pernah dilakukan oleh Putri (2024), di mana ia mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk alat atau perantara yang dipakai demi menyalurkan sebuah pesan dan mempunyai kemampuan untuk memicu daya pikir, luapan perasaan, fokus perhatian, serta keinginan dari peserta didik sehingga mampu mendorong terciptanya sebuah proses belajar yang dilakukan secara sengaja, memiliki arah tujuan, sekaligus dapat dikendalikan dengan baik. Adanya keselarasan pada hasil riset ini membuktikan sebuah fakta bahwa anak-anak di usia dini memang bakal jauh lebih gampang dalam memahami suatu konsep angka apabila proses pembelajaran mereka dikemas lewat aktivitas bermain yang melibatkan sentuhan atau interaksi secara langsung dengan alat-alat peraga yang nyata.

Di samping hal tersebut, data yang didapatkan dari penelitian ini ternyata turut memperkuat dan menyokong hasil temuan ilmiah dari Langitan dkk. (2023) yang mengungkapkan bahwa potensi anak dalam mengenali simbol-simbol bilangan dapat tumbuh dan berkembang secara jauh lebih maksimal jika anak-anak tersebut diberikan ruang dan kesempatan untuk aktif belajar lewat rangkaian kegiatan yang menarik serta selaras dengan sifat perkembangan usia mereka. Lewat program penelitian ini, aktivitas bermain menggunakan kotak angka terbukti mampu menyajikan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk melafalkan, membedakan, memasang, hingga mengurutkan nomor-nomor secara langsung, sehingga pemahaman mendasar dari anak-anak tersebut terhadap lambang suatu bilangan menjadi tertanam dengan jauh lebih kuat di dalam ingatan mereka.

Keterkaitan yang erat antara temuan riset ini dengan situasi nyata di lingkungan sekolah dapat dianalisis dari kendala awal yang sempat dijumpai pada lembaga TK Katolik Sta. Theresia Taratara, di mana pada waktu itu mayoritas anak masih didapati mengalami kesulitan dan hambatan dalam mengenali angka akibat pola pembelajaran guru yang cenderung masih bersifat konvensional serta minim sekali dalam memanfaatkan alat peraga yang nyata. Namun, setelah sarana permainan kotak angka ini mulai diimplementasikan dalam kelas, suasana belajar berubah di mana anak-anak terlihat menjadi jauh lebih aktif, penuh dengan rasa antusias, serta terlibat secara total dalam setiap sesi pembelajaran. Fenomena ini menjadi sebuah bukti konkret bahwa keperluan proses mengajar di lingkungan sekolah memang menuntut adanya penggunaan media edukasi yang adaptif dan sesuai dengan jiwa anak usia dini yang sejatinya belajar lewat cara bermain. Oleh sebab itu, sarana permainan kotak angka ini sangat layak untuk dijadikan sebagai sebuah opsi alternatif yang bernilai efektif bagi para pendidik PAUD guna mendongkrak kompetensi anak dalam

mengenali angka, sekaligus mampu membangun atmosfer belajar yang ceria, penuh keseruan, dan sarat akan makna. Hal ini juga senada dengan pandangan dari Ambarita dkk. (2021) yang memaparkan bahwa lewat aktivitas bermain, anak-anak sejatinya dapat belajar banyak hal penting seperti cara bernegosiasi, melatih penalaran memecahkan masalah, berinteraksi sosial, mengerti konsep bergantian, memupuk rasa sabar, membangun kerja sama tim, saling berbagi sesama, hingga mulai mengerti serta memahami esensi dari sebuah persaingan sehat.

Rangkaian temuan dalam riset ini pun turut memberikan penguatan bagi teori perkembangan kognitif yang digagas oleh Jean Piaget, di mana dalam teori tersebut dipaparkan bahwa anak-anak yang berada pada rentang usia 5 hingga 6 tahun sesungguhnya sedang menempati fase perkembangan praoperasional, sebuah masa di mana mereka akan jauh lebih mudah dalam mencerna suatu konsep abstrak apabila dibantu lewat benda-benda nyata serta pengalaman yang dialami secara langsung. Lewat kehadiran permainan kotak angka ini, anak-anak tidak cuma sekadar dilatih untuk menghafalkan susunan deret angka di luar kepala, melainkan mereka juga mendapatkan sebuah pengalaman yang nyata dalam merangkai dan menghubungkan antara simbol bilangan dengan bentuk fisik serta urutan logisnya. Dengan demikian, seluruh hasil yang diperoleh dari riset ini memunyai tingkat relevansi yang tergolong sangat tinggi terhadap dunia praktik pembelajaran di lingkungan PAUD, karena sanggup menyajikan sebuah bukti otentik bahwa pemanfaatan media nyata yang berbasis pada kegiatan bermain terbukti jauh lebih ampuh dalam menaikkan kompetensi mengenali angka jika dibandingkan dengan model pembelajaran kuno yang melulu berpusat pada ceramah atau penjelasan sepihak dari guru saja.

Jika dibedah lebih dalam, kotak angka sendiri merupakan sebuah instrumen atau alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memiliki wujud berupa kotak-kotak berukuran kecil yang mana di bagian dalamnya telah dilengkapi dengan tempelan simbol angka-angka. Sarana edukasi ini sengaja dibuat dan dirancang sedemikian rupa dengan tujuan utama agar anak-anak dapat mengenali, melafalkan, serta menjodohkan angka-angka tersebut melalui sebuah rangkaian aktivitas permainan yang sangat menyenangkan bagi dunia mereka (Sudono, 2005). Instrumen kotak angka ini dikategorikan ke dalam jenis alat peraga konkret yang sangat berguna dalam memandu anak untuk memahami lambang angka sekaligus mengerti nilai kuantitasnya secara bersama-sama dalam satu waktu. Lewat aktivitas fisik berupa memasukkan suatu benda ke dalam lubang kotak angka yang sesuai, anak-anak secara perlahan akan mulai mencerna konsep dari sebuah jumlah serta memahami korelasi nyata antara lambang angka dengan kuantitas objek yang sesungguhnya. Model pembelajaran interaktif yang dijalankan seperti ini memunyai sifat multisensori dan dinilai teramat efektif dalam membangun fondasi pemahaman paling awal dari seorang anak terhadap dunia angka (Hurlock, 2003).

Sebagai bagian akhir, seluruh hasil dari proses pengukuran dan penilaian tersebut kemudian akan ditampilkan secara visual dalam wujud lambang bilangan atau angka yang biasa kita sebut dengan istilah nilai. Adapun kegunaan utama dari dilakukannya sebuah proses penilaian ini adalah untuk menyajikan data dan informasi yang valid mengenai apakah target-target pembelajaran yang dicanangkan sebelumnya sudah berhasil dicapai dengan baik atau belum, sekaligus memiliki fungsi penting sebagai alat kontrol guna mengidentifikasi serta mengetahui apakah terdapat hal-hal menyimpang atau perkara yang tidak diharapkan muncul selama proses kegiatan belajar mengajar tersebut berlangsung di dalam kelas.

Tabel 4. Profil Hasil Tes Penilaian

	Siklus	Jumlah Skor yang diperoleh anak	Jumlah Skor Total	Analisis Data	Hasil (%)
Hasil Penelitian	I	24	4	$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$	60 %
	II	36	4	$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$	100 %

Merujuk pada data capaian peserta didik yang tertera dalam tabel 4.6 di atas, perolehan nilai tes pada siklus I baru menyentuh angka 60%, sebuah hasil yang menunjukkan bahwa proses belajar mengajar masih membutuhkan pembenahan berupa pemberian durasi tambahan di dalam kelas. Langkah perbaikan tersebut terbukti memberikan pengaruh yang sangat positif, di mana pada siklus II hasil penilaian melonjak drastis hingga mencapai kesuksesan mutlak sebesar 100%. Melalui pencapaian yang optimal ini, dapat ditarik sebuah kesimpulan konkret bahwa penerapan metode pembelajaran lewat “Penggunaan Media Permainan Kotak Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-20 Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Katolik Sta. Theresia Taratara” sudah terealisasi dengan sangat baik dan mencetak keberhasilan yang memuaskan. Atas dasar perkembangan yang sangat signifikan tersebut, maka kegiatan penelitian tindakan kelas pada tahapan siklus II ini resmi dinilai telah berhasil mencapai target yang diharapkan, sehingga seluruh rangkaian proses pengamatan sudah selesai dan sama sekali tidak memerlukan kesinambungan atau

kelanjutan ke tahapan siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kotak angka efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–20 pada anak usia 5–6 tahun di TK Katolik Sta. Theresia Taratara. Peningkatan terlihat dari hasil belajar anak yang semula mencapai 60% pada siklus I dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan proses menyebutkan, membedakan, mencocokkan, dan mengurutkan angka, anak menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kotak angka dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Penggunaan media yang konkret dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengkaji penggunaan media permainan kotak angka pada jumlah subjek yang lebih besar atau pada jenjang usia yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas. Selain itu, penelitian dapat mengembangkan variasi media permainan yang dipadukan dengan teknologi atau aktivitas pembelajaran lainnya guna meningkatkan kemampuan matematika dasar anak secara lebih optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Ambarita, M. R., Rahayu, W., & Supena, A. (2021). Number sense ability: The application of game with rules and emotional intelligence. In *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2020)*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452225>
- Anggraini, W. (2020). *Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib, Z. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Langitan, L. V., Putri, N. L., & Suwaryaningrat, N. D. E. (2023). Meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1–10. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 3(2), 761–768. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/5271/3550>
- Piaget, J. (1952). *Tahap perkembangan kognitif*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Putri, L. N. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui penggunaan media gambar foto. *Kidspedia: Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(19), 489–492. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Sudono, A. S. (2005). *Cara efektif untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tumbel, M. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 melalui media benda alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 781–785.
- Wantah, M. E., Wantah, M. J., & Amu, S. (2022). Penerapan metode bermain bowling aritmatika untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui mengenal angka 1–20. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(7), 439–443.