

Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Angka 1-10 melalui Media Game Edukasi Lucas and Friend pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 03 Kerongkong

Hafizaturrahmi¹, Baiq Halimatuzzuhrotulaini²

Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

hafizaturrahmi3373@gmail.com¹, baiqzuhrotulaini@gmail.com²

Kata Kunci:

Anak Usia Dini;
Mengenal Angka; Game
Edukasi; Lucas And
Friend; Perkembangan
Kognitif.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui media game edukasi Lucas and Friend pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 03 Kerongkong. Kemampuan mengenal angka merupakan salah satu bagian penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini karena menjadi dasar bagi kemampuan matematika pada tahap perkembangan berikutnya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan, mengenali, mengurutkan, dan mencocokkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah benda. Media game edukasi digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 03 Kerongkong. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian kemampuan mengenal angka. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 setelah diterapkan media game edukasi Lucas and Friend, yaitu dari 56,25% pada pra-siklus menjadi 62,5% pada siklus I dan 93,75% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan game edukasi dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang membantu guru menciptakan kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

Keyword:

Early Childhood;
Number Recognition;
Educational Game;
Lucas And Friend;
Cognitive Development

Abstract

This study aims to improve children's ability to recognize numbers 1-10 through the Lucas and Friend educational game media among children aged 5-6 years at TK PGRI 03 Kerongkong. The ability to recognize numbers is an important aspect of early childhood cognitive development because it serves as a foundation for mathematical skills at subsequent stages of development. This study was motivated by the fact that some children still experienced difficulties in naming, recognizing, sequencing, and matching the number symbols 1-10 with the corresponding quantities of objects. Educational games were used as an alternative learning medium that is enjoyable, engaging, and appropriate to the learning characteristics of young children. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method, which was conducted through several stages, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were children aged 5-6 years at TK PGRI 03 Kerongkong. Data were collected through observation, documentation, and assessment of children's number-recognition abilities. The results demonstrate an improvement in children's ability to recognize numbers 1-10 after the implementation of the Lucas and Friend educational game media, rising from 56.25% in the pre-cycle to 62.5% in cycle I and 93.75% in cycle II. Thus, the use of educational games can serve as an alternative learning medium that helps teachers create active, enjoyable, and meaningful learning activities for young children.

Information Production:

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



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14). Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat penting karena berbagai aspek perkembangan mengalami pertumbuhan yang pesat. Oleh karena itu, pemberian stimulasi kepada anak perlu dilakukan secara tepat, terarah, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Suyadi & Ulfah, 2013). Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, aktif, kreatif, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (Mulyasa,

2012). Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, memahami, mengenali, mengelompokkan, serta memecahkan masalah sederhana (Susanto, 2011). Salah satu kemampuan kognitif yang penting dikembangkan pada anak usia 5–6 tahun adalah kemampuan mengenal angka. Kemampuan mengenal angka merupakan salah satu dasar bagi anak untuk memahami konsep matematika pada tahap perkembangan selanjutnya. Pengenalan angka pada anak usia dini perlu dilakukan secara bertahap dan menggunakan kegiatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan serta kebutuhan anak (Aisyah dkk., 2014).

Kemampuan mengenal angka 1–10 tidak hanya berkaitan dengan kemampuan anak menyebutkan angka secara berurutan, tetapi juga meliputi kemampuan mengenali lambang angka, menunjukkan angka yang disebutkan, mengurutkan angka, serta menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda. Penelitian mengenai pengenalan bilangan pada anak menunjukkan bahwa kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang memberikan pengalaman langsung kepada anak. Misalnya, penelitian tentang media permainan bola angka menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat membantu anak membedakan, menyebutkan, menunjukkan, menyusun, dan mengelompokkan lambang bilangan. Pembelajaran mengenal angka pada anak usia dini hendaknya tidak hanya dilakukan melalui kegiatan menghafal atau mengerjakan lembar kerja. Anak membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Kegiatan bermain menjadi salah satu cara yang sesuai karena bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat memperoleh pengalaman belajar sekaligus mengembangkan berbagai kemampuan. Penelitian tentang stimulasi pengenalan angka juga menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat digunakan untuk mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik (Hamalik dalam Nurhidayah, Wirya, & Ambara, 2014). Media dapat membantu guru menyampaikan konsep yang masih bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh anak. Salah satu media yang menarik adalah game edukasi, karena memungkinkan anak belajar melalui kegiatan yang interaktif, menyenangkan, dan dapat diulang. Game edukasi menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga anak dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam kegiatan mengenal angka, game dapat dirancang dengan aktivitas seperti memilih angka yang benar, mencocokkan angka dengan jumlah benda, mengurutkan angka, dan mengenali lambang bilangan. Penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan anak karena anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif melakukan kegiatan. Anak dapat mencoba, mengulang, dan memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Media permainan juga memberikan variasi kegiatan sehingga pembelajaran mengenal angka tidak hanya dilakukan melalui lembar kerja.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK PGRI 03 Kerongkong, ditemukan bahwa kemampuan sebagian anak usia 5–6 tahun dalam mengenal angka 1–10 masih belum berkembang secara optimal. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka secara berurutan, mengenali lambang angka, membedakan bentuk angka, serta mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Selain itu, anak membutuhkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan antusias. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran mengenal angka perlu dikemas dalam bentuk kegiatan yang memungkinkan anak belajar sambil bermain. Dengan penggunaan media yang menarik, anak diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep angka dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Game edukasi Lucas and Friend diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu anak belajar mengenal angka melalui kegiatan yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dengan pemberian stimulasi secara berulang dan terarah, anak diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dalam mengenali, menyebutkan, mengurutkan, dan menghubungkan angka dengan jumlah benda.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 melalui penggunaan media game edukasi Lucas and Friend. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 melalui penggunaan media game edukasi Lucas and Friend. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto dkk., 2021). Subjek penelitian adalah siswa kelompok B TK PGRI 03 Kerongkong yang berjumlah 16 orang. Tempat dan waktu pelaksanaan penelitian adalah pada bulan Agustus–September tahun ajaran 2026 di kelompok B TK PGRI 03 Kerongkong. Penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal angka 1–10. Selanjutnya, tindakan dilakukan melalui penggunaan media game edukasi Lucas and Friend dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang terdiri atas empat indikator penilaian, yakni kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1–10, kemampuan anak mengenali angka 1–10, kemampuan anak dalam mengurutkan angka 1–10, dan kemampuan anak mencocokkan angka sesuai dengan jumlah benda.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan penilaian. Observasi merupakan teknik utama yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 melalui media game edukasi Lucas and Friend. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal angka 1–10. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian, berupa hasil kegiatan anak dan daftar nama peserta didik. Setelah itu dilakukan penilaian berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan masing-masing anak. Perkembangan kemampuan anak dinilai menggunakan empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Data yang diperoleh dari teknik tersebut kemudian dibandingkan dan dianalisis untuk mengetahui perubahan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 dari tahap pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi kemampuan anak pada setiap siklus, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game edukasi Lucas and Friend merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu anak usia 5–6 tahun mengenal angka 1–10 melalui kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan. Isi game edukasi Lucas and Friend disesuaikan dengan indikator kemampuan mengenal angka pada anak usia 5–6 tahun, yaitu kemampuan menyebutkan angka 1–10, mengenali lambang bilangan, mengurutkan angka, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda. Aktivitas tersebut digunakan sebagai bagian dari tindakan pembelajaran dalam penelitian untuk melihat perkembangan kemampuan anak sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi Lucas and Friend.

Kegiatan pengambilan data diawali dengan observasi pra-siklus terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 16 anak dengan menggunakan lembar kerja anak (*worksheet*), diketahui bahwa kemampuan mengenal angka 1–10 masih perlu ditingkatkan. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan lambang angka, mengurutkan angka, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda. Hanya 5 anak (31,25%) yang berada pada kategori BSB, 4 anak (25%) pada kategori BSH, 2 anak (12,5%) pada kategori MB, sedangkan 5 anak (31,25%) berada pada kategori BB. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif berbentuk game edukasi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10. Hasil observasi pra-siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1–10 pada Tahap Pra-siklus

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	5	31,25
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4	25
3	MB (Mulai Berkembang)	2	12,5
4	BB (Belum Berkembang)	5	31,25
Jumlah		16	100

Pengambilan data dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan lima kali tatap muka selama satu minggu. Pada siklus I, pembelajaran mulai menggunakan media game edukasi Lucas and Friend untuk mengenalkan angka 1–10. Anak mengikuti kegiatan bermain sambil belajar, seperti menyebutkan, mengenal angka, mengurutkan, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Dari 16 anak, sebanyak 6 anak (37,5%) mencapai kategori BSB, 4 anak (25%) mencapai kategori BSH, 3 anak (18,75%) masih berada pada kategori MB, sedangkan 3 anak (18,75%) masih berada pada kategori BB. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat sebagian anak sudah mulai menunjukkan perkembangan, sebagian anak sudah bisa mengenal dan menyebutkan angka, dan beberapa anak masih membutuhkan bimbingan. Hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Hasil observasi siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1–10 pada Siklus I

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	6	37,5
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4	25
3	MB (Mulai Berkembang)	3	18,75
4	BB (Belum Berkembang)	3	18,75
	Jumlah	16	100

Berdasarkan refleksi siklus I, pada siklus II peneliti memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan petunjuk yang lebih sederhana, memberikan contoh secara bertahap, serta memberikan motivasi dan kesempatan bermain kepada anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih antusias dan mampu menyebutkan, mengenali, mengurutkan, serta mencocokkan angka 1–10 dengan lebih baik. Dari 16 anak, sebanyak 12 anak (75%) mencapai kategori BSB, 3 anak (18,75%) mencapai kategori BSH, sedangkan 1 anak (6,25%) berada pada kategori MB. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 85%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil observasi siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1–10 pada Siklus II

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	12	75
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	18,75
3	MB (Mulai Berkembang)	1	6,25
4	BB (Belum Berkembang)	–	–
	Jumlah	16	100

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 dapat dilihat dari perbandingan kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Perbandingan ketercapaian pada ketiga tahap tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Observasi Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahap Penelitian	Anak Mencapai BSH/BSB	Persentase (%)	Keterangan
Pra-siklus	9	56,25	Belum mencapai target
Siklus I	10	62,5	Belum mencapai target
Siklus II	15	93,75	Sudah mencapai target
Target keberhasilan	–	85	Kriteria yang harus dicapai

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa kemampuan mengenal angka 1–10 mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada kondisi awal, persentase ketercapaian hanya sebesar 56,25%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, persentase meningkat menjadi 62,5%. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, persentase ketercapaian meningkat menjadi 93,75%.

Pada kondisi awal, persentase ketercapaian kemampuan mengenal angka 1–10 sebesar 56,25%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, khususnya dalam menyebutkan angka 1–10, mengenali lambang bilangan, mengurutkan angka, serta menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka anak masih perlu mendapatkan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pada siklus I, setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media game edukasi Lucas and Friend, persentase ketercapaian meningkat menjadi 62,5%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif setelah anak diberikan kesempatan untuk belajar mengenal angka melalui kegiatan permainan. Anak terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru,

tetapi juga melibatkan aktivitas bermain secara langsung. Melalui permainan, anak dapat mengamati lambang angka, menyebutkan angka yang ditampilkan, mengurutkan angka, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda. Meskipun terjadi peningkatan pada siklus I, hasil yang diperoleh belum mencapai tingkat ketercapaian yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengurutkan angka dan menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Beberapa anak juga masih memerlukan bantuan dan arahan guru ketika mengikuti permainan. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II.

Perbaikan tindakan pada siklus II dilakukan dengan memberikan petunjuk permainan yang lebih sederhana dan jelas, memberikan contoh secara bertahap, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara bergantian, serta memberikan penguatan dan motivasi kepada anak yang masih mengalami kesulitan. Guru juga memberikan pendampingan selama proses permainan sehingga anak lebih memahami langkah-langkah kegiatan. Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan kemampuan anak dalam mengenal angka.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi, yaitu persentase ketercapaian mencapai 93,75%. Peningkatan dari kondisi awal 56,25% menjadi 93,75% menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak setelah diterapkan media game edukasi Lucas and Friend secara bertahap dan disertai perbaikan tindakan. Anak menjadi lebih mampu menyebutkan dan mengenali angka 1–10, mengurutkan angka dengan benar, serta menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Peningkatan tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi anak. Karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain menjadikan media game edukasi Lucas and Friend sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal angka. Anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Susanto (2012) yang menjelaskan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5–6 tahun mencakup kemampuan menyebutkan urutan bilangan, mengenal dan memahami lambang bilangan, serta menghubungkan lambang bilangan dengan benda atau jumlah yang sesuai. Dengan demikian, kegiatan dalam game edukasi Lucas and Friend yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan, mengenali, mengurutkan, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda telah memberikan stimulasi yang sesuai dengan aspek kemampuan mengenal angka.

Selain itu, penggunaan media permainan dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Anak memperoleh kesempatan untuk belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Ketertarikan anak terhadap kegiatan permainan juga dapat mendorong keterlibatan mereka dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, peningkatan persentase ketercapaian dari 56,25% pada kondisi awal menjadi 62,5% pada siklus I dan 93,75% pada siklus II memperlihatkan adanya perkembangan kemampuan mengenal angka setelah penerapan media game edukasi Lucas and Friend. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi Lucas and Friend dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia 5–6 tahun di TK PGRI 03 Kerongkong. Keberhasilan tindakan tidak hanya terlihat dari peningkatan persentase ketercapaian, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media permainan yang dilakukan secara bertahap, disertai contoh, pendampingan, penguatan, dan kesempatan bermain secara langsung, dapat menciptakan pembelajaran mengenal angka yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi anak.

Pembahasan

Hasil penelitian di TK PGRI 03 Kerongkong menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Lucas and Friend dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan game edukasi Lucas and Friend dapat membantu anak dalam menyebutkan, mengenali, mengurutkan, serta menghubungkan lambang angka 1–10 dengan jumlah benda yang sesuai. Temuan penelitian ini relevan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep bilangan dan lambang angka.

Menurut Stephen (2007), kemampuan merupakan kapasitas individu dalam melaksanakan suatu tugas atau aktivitas tertentu. Dalam penelitian ini, kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal angka 1–10, yang meliputi kemampuan menyebutkan, mengenali lambang angka, mengurutkan angka, serta menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Kemampuan

tersebut menjadi indikator yang digunakan untuk melihat perkembangan anak setelah diberikan tindakan melalui penggunaan game edukasi Lucas and Friend. Khadijah (2016) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak dalam memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi untuk memahami lingkungan serta menyelesaikan permasalahan sederhana. Kemampuan kognitif menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengenalan konsep bilangan termasuk salah satu bentuk stimulasi perkembangan kognitif. Anak dapat belajar mengenal jumlah, membandingkan banyak dan sedikit, mengurutkan, serta mengenali simbol bilangan.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak dapat membantu menyajikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini mencakup beberapa kemampuan dasar, antara lain menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda yang sesuai dengan jumlahnya. Kemampuan tersebut merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak yang perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak (Susanto, 2012). Tores dkk., (2021) menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengalaman, mengembangkan kemampuan, serta belajar berinteraksi dengan lingkungan secara menyenangkan. Kegiatan bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, mengulang, mengeksplorasi, dan memperoleh pengalaman secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi Lucas and Friend sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dalam menstimulasi kemampuan anak mengenal angka 1–10.

Teori-teori tersebut dapat menjadi dasar bahwa kemampuan mengenal angka 1–10 tidak hanya diukur dari kemampuan anak menyebutkan angka, tetapi juga dari kemampuan mengenali, mengurutkan, dan mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi Lucas and Friend yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan tersebut secara langsung relevan dengan indikator kemampuan mengenal angka yang diteliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi Lucas and Friend dapat meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal angka 1–10 di TK PGRI 03 Kerongkong. Peningkatan kemampuan terlihat pada setiap tahap penelitian, yaitu dari kondisi awal sebesar 56,25%, meningkat menjadi 62,5% pada siklus I, dan mencapai 93,75% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media game edukasi Lucas and Friend efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah dalam menyebutkan, mengenali, dan mengurutkan angka 1–10, serta menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Dengan demikian, penerapan game edukasi Lucas and Friend dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Mengakui

Penulis mengucapkan terima kasih kepada manajemen dan seluruh pelanggan WiFi rumah Nim.Net Kampung Bencongan atas kesediaannya menjadi responden penelitian, serta kepada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang atas dukungan akademik dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, S., dkk. (2014). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. (2015). *Belajar dan pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Rahman, T., dkk. (2014). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Penggunaan Media Flashcard. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Torres, P. E.dkk., (2021).A systematic review of physical-digital play technology and developmentally relevant child behaviour. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 29, 100286.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.