PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LOMPAT ANGKA DI TAMAN KANAK KANAK PERTIWI II KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Tati Murni[1], Indra Yeni[2]
[12] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang
[1]murnitati541@gmail.com, [2]indrayeni.30031971@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low ability of early childhood learners to recognize numbers at TK Pertiwi II, Lima Puluh Kota Regency. Most children experienced difficulties in mentioning number sequences, recognizing number symbols, and matching quantities with the correct number symbols. The purpose of this study was to improve children's number recognition skills through a number-jumping game. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 15 children aged 5–6 years. Data were collected through observation, documentation, and field notes. The findings indicated a significant improvement in children's number recognition skills. The percentage of children achieving the categories of Developing as Expected and Very Well Developed increased from 33% in the initial condition to 60% in Cycle I and reached 86% in Cycle II. These results demonstrate that the number-jumping game is effective in improving number recognition skills in early childhood education.

Keywords: *Number Recognition, Number Jumping Game, Early Childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal angka anak usia dini di TK Pertiwi II Kabupaten Lima Puluh Kota. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan angka, mengenal lambang bilangan, serta menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui permainan lompat angka. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka anak pada setiap siklus. Persentase capaian anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari kondisi awal sebesar 33%, menjadi 60% pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86% pada Siklus II. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa permainan lompat angka efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini.

Kata Kunci: Mengenal Angka, Permainan Lompat Angka, Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses perkembangan manusia. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan pertumbuhan kemampuan berpikir, bahasa, sosial, dan motorik yang berkembang sangat cepat. PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Pada masa ini, anak berada dalam periode emas *(golden age)*, yaitu fase perkembangan yang sangat pesat pada aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan fisik-motorik. Teori perkembangan yang dikemukakan oleh Vygotsky juga menegaskan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada masa usia dini sangat menentukan kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya, khususnya dalam kemampuan berpikir dasar. Stimulasi kognitif yang diberikan sejak usia dini berpengaruh signifikan terhadap kesiapan akademik anak di masa depan, terutama dalam kemampuan literasi dan numerasi (Nurhayati dkk., 2023).

Perkembangan kognitif anak usia dini menjadi salah satu aspek yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memecahkan masalah, mengingat, dan memahami lingkungan sekitarnya. Menurut Jerome Bruner, perkembangan kognitif anak akan berkembang optimal apabila anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas eksplorasi dan penemuan. Selain itu, teori konstruktivisme menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang dialami secara aktif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa

kemampuan kognitif pada usia dini menjadi dasar penting dalam pembentukan kemampuan akademik, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis anak pada tahap pendidikan berikutnya (Rahmawati & Suryana, 2024). Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan kognitif perlu dilakukan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu belajar sambil bermain.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan ini menjadi fondasi awal dalam memahami konsep matematika sederhana yang akan berkembang pada tahap pendidikan selanjutnya. Menurut Rahmawati & Suryana (2024) pengenalan angka sejak dini berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan numerasi anak serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sederhana. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan ini perlu dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kemampuan mengenal angka tidak hanya sebatas menyebutkan urutan bilangan, tetapi juga mencakup pemahaman konsep bilangan, pengenalan simbol angka, serta kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun), di mana anak mulai mampu menggunakan simbol, termasuk angka, tetapi masih membutuhkan pengalaman konkret dalam proses belajar. Hidayat dkk., (2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung (hands-on learning) lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep numerasi pada anak usia dini. Oleh sebab itu, pembelajaran mengenal angka perlu dirancang secara konkret, kontekstual, dan menyenangkan melalui aktivitas bermain.

Namun kenyataan di lapangan, pembelajaran mengenal angka di lembaga PAUD masih sering dilakukan secara konvensional, seperti melalui metode ceramah, lembar kerja, atau hafalan. Hal ini menyebabkan anak kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, kemampuan anak dalam mengenal

angka menjadi kurang optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran numerasi yang kurang melibatkan anak secara aktif dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini (Seprina dkk. 2025). Selain itu, Winda & Mahyuddin (2022) menyatakan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini masih tergolong rendah dan memerlukan variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang lebih kreatif agar anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain merupakan dunia anak, sehingga pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih mudah diterima oleh anak. Melalui bermain, anak tidak hanya belajar konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan emosional. Penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan numerasi anak secara signifikan karena melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar (Afifah dkk., 2024).

Permainan tradisional maupun modern dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran numerasi. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan adalah permainan lompat angka. Permainan ini mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pengenalan konsep angka, sehingga anak belajar secara kinestetik. Dalam kegiatan ini, anak melompat pada angka tertentu sesuai instruksi, sehingga mampu memahami urutan bilangan, mengenal simbol angka, serta menghubungkan angka dengan jumlah secara konkret. Pembelajaran berbasis gerak (movement-based learning) efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep pada anak usia dini (Putri dkk., 2023).

Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa permainan tradisional seperti engklek dan permainan angka lainnya mengandung banyak konsep matematika yang dapat membantu anak mengenal angka, pola, dan konsep berhitung (Arvy 2024). Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu

meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan secara signifikan, bahkan mencapai tingkat keberhasilan hingga mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi setelah dilakukan tindakan pembelajaran secara bertahap. (Angelicia & Pudyaningtyas 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Lembaga PAUD Pertiwi II, ditemukan beberapa permasalahan terkait kemampuan anak dalam mengenal angka di antaranya : (1) Anak masih kesulitan menyebutkan urutan angka dengan benar, (2) Anak belum mampu mengubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan, (3)Anak kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton, (4) Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan lompat angka sebagai media pembelajaran. Permainan ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta membantu anak memahami konsep angka secara konkret melalui pengalaman langsung.

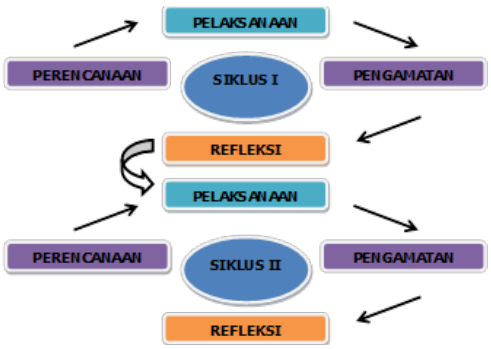
Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Angka Di Taman Kanak Kanak Lembaga PAUD Pertiwi II.” Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan lompat angka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *(Classroom Action Research)*, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara langsung melalui tindakan yang dirancang oleh guru. PTK dipilih karena bersifat reflektif, kolaboratif, dan kontekstual sesuai dengan permasalahan yang terjadi di kelas. Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK dilaksanakan dalam siklus berulang yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan *(planning)*, pelaksanaan tindakan

(acting), observasi *(observing),* dan refleksi *(reflecting)*. Pendekatan ini juga didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa PTK efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui inovasi metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak (Sari dkk., 2023).

Bagan model Kemmis dan McTaggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Model Rancangan PTK Kemmis dan Mc Taggart

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok usia 5–6 tahun yang berjumlah 15 orang di TK Lembaga PAUD Pertiwi II. Objek penelitian difokuskan pada kemampuan mengenal angka yang meliputi beberapa indikator, yaitu: (1) kemampuan menyebutkan urutan angka, (2) kemampuan mengenal simbol angka, dan (3) kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Penentuan indikator ini mengacu pada teori perkembangan kognitif anak usia dini yang menekankan pentingnya penguasaan konsep bilangan sebagai dasar kemampuan numerasi (Suryana, 2022). Penguasaan konsep bilangan pada usia dini berkorelasi positif dengan kesiapan akademik anak pada jenjang pendidikan dasar, terutama dalam aspek pemecahan masalah matematis (Fitriani dkk., 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung serta untuk menilai perkembangan kemampuan mengenal angka berdasarkan lembar observasi yang telah disusun. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan dan hasil kerja anak, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting selama proses tindakan berlangsung. Instrumen penelitian berupa lembar observasi perkembangan anak yang disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini sejalan

dengan penelitian terbaru yang menekankan pentingnya triangulasi data dalam PTK untuk meningkatkan validitas dan keakuratan hasil penelitian (Hidayat dkk., 2024).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi perkembangan kemampuan mengenal angka anak yang disusun berdasarkan indikator pencapaian perkembangan. Indikator penilaian dalam penelitian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu: (1) kemampuan menyebutkan urutan angka secara benar, yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam menyebutkan angka secara berurutan; (2) kemampuan mengenal simbol angka, yaitu kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan menyebutkan lambang bilangan yang sesuai; serta (3) kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan, yang terlihat dari kemampuan anak dalam mencocokkan jumlah objek dengan angka yang tepat. Penilaian dilakukan menggunakan kategori perkembangan anak usia dini, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penetapan indikator ini didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa penilaian autentik berbasis observasi merupakan metode yang paling efektif dalam mengukur perkembangan kognitif anak usia dini secara menyeluruh (Wulandari dkk., 2024).

Tabel. 1 Tabel Instrumen Penilaian Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif Anak Usia Dini	
Variable	*Indikator*
Kemampuan mengenal urutan bilangan	Anak mampu menyebutkan urutan angka 1–10 secara benar
	Anak mampu menyebutkan urutan angka 1–20 secara benar
Kemampuan mengenal simbol bilangan	Anak mampu mengenal dan menyebutkan simbol angka
	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai perintah guru
Kemampuan menghubungkan jumlah dengan lambang bilangan	Anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai
Kemampuan berhitung permulaan	Anak mampu menghitung jumlah benda dengan benar

Kemampuan numerasi melalui permainan	Anak mampu bermain lompat angka sesuai urutan bilangan

Sumber: Diadaptasi dari Suryana (2022), Khadijah & Amelia (2022), dan STPPA PAUD.

Instrumen penilaian ini digunakan pada setiap pertemuan untuk memantau perkembangan kemampuan mengenal angka anak secara bertahap. Penggunaan lembar observasi perkembangan anak dalam pembelajaran berbasis permainan dinilai efektif karena mampu memberikan gambaran autentik mengenai kemampuan numerasi anak dalam situasi belajar yang nyata (Rahmawati dkk., 2023). Selain itu, menurut Khadijah dan Amelia (2022), penilaian autentik pada anak usia dini sebaiknya dilakukan secara kontinu melalui aktivitas bermain agar perkembangan kognitif anak dapat terukur secara lebih akurat dan menyeluruh.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian perkembangan kemampuan mengenal angka anak yang dihitung dalam bentuk persentase pencapaian. Pendekatan analisis gabungan ini dinilai efektif dalam penelitian tindakan kelas karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai proses dan hasil pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (BSB), sesuai dengan standar penilaian perkembangan anak usia dini.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan permainan lompat angka sebagai media utama. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, di mana anak diajak bermain lompat angka untuk mengenal urutan dan simbol bilangan. Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengamati aktivitas dan

perkembangan anak. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terhadap hasil tindakan yang telah dilakukan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, melalui penerapan permainan lompat angka dalam siklus PTK ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak secara optimal dan menyenangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui permainan lompat angka. Kemampuan yang diamati meliputi kemampuan menyebutkan urutan angka, mengenal simbol angka, dan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok usia 5–6 tahun. Data diperoleh melalui observasi yang dilakukan pada kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II.

Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum tindakan dilakukan, kemampuan mengenal angka anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan angka dengan benar, mengenali simbol bilangan, serta menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga kurang menarik perhatian anak. Dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, hanya 5 anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan persentase sebesar 33%.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Mengenal Angka Anak pada Kondisi Awal

Kategori	*Jumlah Anak*	*Persentase*
BB	3	20%
MB	7	47%
BSH	3	20%
BSB	2	13%
Jumlah	15	100%

Hasil Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan permainan lompat angka. Guru menyiapkan media angka yang disusun secara berurutan di lantai, kemudian anak diminta melompat

pada angka yang disebutkan guru sambil menyebutkan urutan bilangan dengan benar. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melibatkan aktivitas fisik anak.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Sebagian besar anak terlihat aktif mengikuti instruksi guru dan berpartisipasi dalam permainan. Kemampuan mengenal angka mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Dari 15 anak, sebanyak 9 anak telah mencapai kategori BSH dan BSB dengan persentase sebesar 60%.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Mengenal Angka Anak pada Siklus I

Kategori	*Jumlah Anak*	*Persentase*
BB	1	7%
MB	5	33%
BSH	5	33%
BSB	4	27%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka sebesar 27% dari kondisi awal. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai kategori BSH dan BSB. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan lambang bilangan tertentu serta mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Hasil Siklus II

Pada Siklus II, pembelajaran diperbaiki berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Guru memberikan variasi permainan yang lebih menarik, memperbanyak kesempatan praktik langsung, serta memberikan bimbingan secara individual kepada anak yang masih mengalami kesulitan. Selain itu, anak juga dilibatkan dalam kegiatan kelompok sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat baik pada kemampuan mengenal angka anak. Anak sudah mampu menyebutkan urutan angka dengan lebih lancar, mengenali simbol bilangan dengan tepat, serta menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran juga

meningkat dibandingkan siklus sebelumnya.

Tabel 4. Hasil Kemampuan Mengenal Angka Anak pada Siklus II

Kategori	*Jumlah Anak*	*Persentase*
BB	0	0%
MB	2	13%
BSH	7	40%
BSB	6	47%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan Tabel 4, jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 13 anak atau 87%. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB telah melebihi target yang ditetapkan, yaitu 75%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan lompat angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini. Peningkatan terlihat dari kondisi awal sebesar 33%, meningkat menjadi 60% pada Siklus I, dan mencapai 87% pada Siklus II.

Permainan lompat angka memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Anak tidak hanya mengenal simbol angka secara visual, tetapi juga mengalami langsung proses pembelajaran melalui gerakan tubuh. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret.

Melalui permainan lompat angka, anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Afifah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini karena melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan lompat angka dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa permainan lompat angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak

usia dini di TK Pertiwi II Kabupaten Lima Puluh Kota. Peningkatan terlihat dari persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dari 33% pada kondisi awal menjadi 60% pada Siklus I dan meningkat menjadi 86% pada Siklus II. Dengan demikian, permainan lompat angka bisa meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan angka, mengenal simbol angka, serta menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Permainan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Rahma, D., & Sari, P. (2024). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan numerasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(1), 45–56.

Angelicia, R., & Pudyaningtyas, A. R. (2025). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(1), 120–131.

Arvy, M. (2024). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika anak usia dini. *Jurnal Golden Age, 8*(2), 88–97.

Fitriani, L., Suryadi, A., & Putra, R. (2023). Konsep bilangan dan kesiapan akademik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak, 5*(2), 60–72.

Hidayat, A., Nuraini, F., & Saputra, D. (2023). Hands-on learning dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 12*(1), 33–44.

Hidayat, M., Wulandari, S., & Rahmah, N. (2024). Triangulasi data dalam penelitian tindakan kelas pendidikan anak usia dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 10*(1), 50–61.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2018). *The action research planner*. Springer.

Khadijah, & Amelia, N. (2022). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Perdana Publishing.

Nurhayati, E., Sari, D., & Lestari, M. (2023). Stimulasi kognitif dan kesiapan akademik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 17*(2), 101–112.

Piaget, J. (1964). *Cognitive development in children*. Basic Books.

Putri, A., Yuliana, R., & Dewi, S. (2023). Movement-based learning untuk meningkatkan daya ingat anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara, 4*(3), 77–89.

Rahmawati, I., & Suryana, D. (2024). Pengembangan kemampuan numerasi anak usia dini melalui pembelajaran berbasis bermain. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(3), 210–223.

Rahmawati, R., Hidayah, S., & Lestari, A. (2023). Efektivitas observasi autentik dalam pembelajaran berbasis permainan pada PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia, 6*(2), 90–101.

Sari, M., Putri, N., & Hidayat, T. (2023). Efektivitas penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 15–27.

Seprina, Y., Fitri, W., & Andika, R. (2025). Pembelajaran numerasi dan pemahaman konsep bilangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Cerdas, 3*(1), 25–36.

Suryana, D. (2022). *Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran*. Kencana.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Winda, R., & Mahyuddin, N. (2022). Analisis kemampuan mengenal angka anak usia dini di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6*(2), 14567–14575.

Wulandari, D., Hidayat, A., & Putri, S. (2023). Analisis deskriptif dalam penelitian tindakan kelas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Modern, 9*(2), 112–121.

Wulandari, S., Fitriani, R., & Amelia, P. (2024). Penilaian autentik berbasis observasi pada perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal PAUD Terpadu, 5*(1), 40–52.