
Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Metode Bermain
Engklek Di Paud Ibnu Hasyim

Yupitasari, Arie Widiyastuti, Delina kasih

Universitas Panca Sakti Bekasi

Email: yupitasari381@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 di PAUD Ibnu Hasyim. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 melalui metode bermain engklek pada anak kelompok B. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka dari 45% pada prasiklus menjadi 65,31% pada siklus I dan meningkat menjadi 85,93% pada siklus II. Dengan demikian, metode bermain engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak kelompok B di PAUD Ibnu Hasyim.

Kata Kunci : Mengenal Angka, Bermain Engklek

ABSTRACT

This study was motivated by the low ability of children to recognize numbers 1–10 at Ibnu Hasyim Early Childhood Education (PAUD). The study aimed to improve children's ability to recognize numbers 1–10 through the hopscotch game method. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 10 children in Group B. Data were collected through observation and documentation and analyzed using descriptive quantitative analysis with percentage calculations. The results showed an improvement in children's number recognition ability, from 45% in the pre-cycle to 65.31% in Cycle I and 85.93% in Cycle II. Therefore, the hopscotch game method proved to be effective in improving the ability of Group B children at Ibnu Hasyim Early Childhood Education to recognize numbers 1–10.

Keyword : Number Recognition, Hopscotch Game.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Pada saat ini, PAUD sudah mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah, terbukti dengan banyak berdirinya lembaga PAUD didaerah pedesaan ataupun diperkotaan. Selain itu, sudah disadari secara penuh bahwa perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada saat usia dini. Masa usia dini disebut sebagai masa golden age, pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, sosial-emosional, kognitif, nilai agama dan moral, bahasa dan seni terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan mengenal konsep bilangan dan angka, karena hal ini menjadi fondasi utama bagi anak dalam mempelajari pengetahuan matematika di tingkat pendidikan yang lebih tinggi nantinya. Mengetahui angka 1 sampai 10 adalah langkah awal yang wajib dikuasai anak, karena merupakan dasar untuk melakukan kegiatan berhitung, membandingkan jumlah, dan memahami pola dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti melihat bahwa kemampuan kognitif permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Hasyim belum berkembang secara optimal. Karena masih banyak anak yang belum menguasai kemampuan mengenal angka 1-10 dengan baik. Gejala yang terlihat antara lain anak masih sering keliru menyebutkan nama angka dengan lambangnya, belum mampu mengurutkan angka dengan benar, serta belum bisa mencocokkan jumlah benda dengan lambang angka yang sesuai. Hal ini diduga terjadi karena proses pembelajaran yang selama ini diterapkan masih bersifat konvensional, yaitu guru lebih banyak memberikan penjelasan secara lisan, memberikan tugas mencatat, atau meminta anak menghafal angka. Cara pembelajaran seperti ini membuat anak merasa bosan, kurang tertarik, dan cenderung pasif saat kegiatan berlangsung, sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami dan tidak bertahan lama dalam ingatan anak. Padahal, menurut hakikat perkembangan anak usia dini, anak belajar paling baik melalui pengalaman langsung, pengamatan, percobaan, dan yang paling utama adalah melalui kegiatan bermain. Bermain adalah dunia anak dan merupakan cara alami bagi mereka untuk mengenal lingkungan serta memperoleh pengetahuan. Melalui bermain, anak dapat melatih berbagai kemampuan tanpa merasa sedang diberi tugas atau dipaksa belajar.

Salah satu bentuk permainan tradisional yang masih dikenal dan mudah diterapkan di lingkungan sekolah adalah permainan engklek. Permainan ini memiliki ciri khas berupa pola kotak-kotak yang diberi nomor atau angka, sehingga sangat sesuai jika digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan angka kepada anak. Selain itu, permainan engklek juga melatih gerak fisik, kerja sama, dan kesabaran anak, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan judul “peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui metode bermain engklek untuk Anak Usia Dini di PAUD Ibnu Hasyim”. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat menjadi panduan atau rekomendasi di era kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini melalui metode bermain engklek di PAUD Ibnu Hasyim. Metode PTK dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan proses pembelajaran secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam setiap siklus. Penelitian dilaksanakan di PAUD Ibnu Hasyim yang berlokasi di Kampung Babakan Jati, Desa Sukasirna, Kecamatan Jonggol, Kabupaten Bogor. Subjek penelitian adalah 10 anak kelompok A yang terdiri atas 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Juni sampai Juli 2026.

Rancangan penelitian menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan melalui tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan RPPH, media permainan engklek angka 1-10, lembar observasi, serta dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan permainan engklek sebagai kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan angka 1-10. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, mengurutkan, membedakan, dan menghubungkan angka dengan jumlah benda. Hasil observasi kemudian dianalisis dan direfleksikan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, checklist, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen observasi digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui beberapa indikator perkembangan. Penilaian menggunakan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen penelitian divalidasi melalui expert judgment, sedangkan keabsahan data dilakukan melalui member check dan expert judgment.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah peserta didik mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase pencapaian pada setiap siklus, kemudian membandingkan hasil pra siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui metode bermain engklek.

HASIL

Pra siklus

Tahap Prasiklus merupakan tahap pendahuluan yang dilaksanakan melalui pengamatan menyeluruh terhadap seluruh peserta didik. Pengamatan ini berpedoman pada instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya, dan berperan sebagai langkah persiapan sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan awal tanpa mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung, guna mengidentifikasi kondisi awal kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak. Selain itu, peneliti juga mencermati

alur kegiatan pembelajaran untuk menentukan aspek penilaian yang tepat dalam mengukur tingkat kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak.

Kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak di PAUD Ibnu Hasyim masih memerlukan pengembangan. Sebagian anak belum mampu menyebutkan urutan angka secara benar, mengenali lambang bilangan, menunjukkan angka sesuai instruksi, maupun mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, kegiatan mengenal angka masih berpusat pada guru dengan penggunaan metode yang cenderung monoton. Pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui penjelasan lisan dan penugasan sehingga kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung masih terbatas. Akibatnya, keterlibatan anak dalam proses pembelajaran belum maksimal dan minat belajar terhadap materi mengenal angka relatif rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode bermain engklek dipilih karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, melibatkan gerak fisik, serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Melalui penerapan metode tersebut diharapkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak dapat berkembang secara bertahap dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian

Pelaksanaan pembelajaran di PAUD Ibnu Hasyim berlangsung 5x pertemuan dalam seminggu yaitu pada hari senin sampai dengan jum'at, mulai pukul 07:30 – 10:00. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran terbagi menjadi 4 tahapan yang meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir (penutup).

Kegiatan awal (20 menit)

Kegiatan awal setelah sampai sekolah, siswa melakukan privat bacalah dan iqro selama 20 menit yang waktunya diluar jam kegiatan awal. Setelah itu dilanjutkan dengan berdoa, tepuk dan bernyanyi. Setelah itu anak-anak melakukan kegiatan solat duha, hafalan doa-doa dan surat pendek.

Kegiatan inti (60 menit)

Siswa memasuki ruang kelas masing-masing untuk memulai pembelajaran dengan guru kelas. Dimulai dengan kegiatan bernyanyi, penyampaian tema serta sub tema yang akan dilakukan pada hari tersebut. Pembelajaran disampaikan sesuai dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang sudah di siapkan.

Istirahat dan bermain bebas (20 menit)

Pada jam istirahat anak-anak mencuci tangan dan berdoa sebelum makan sebelum meninggalkan ruangan kelas. Setelah selesai makan siswa dapat bermain bebas.

Kegiatan akhir (20 menit)

Sesudah istirahat dan berbunyi bell siswa memasuki kelasnya masing-masing untuk melanjutkan kegiatannya lagi di dalam kelas dengan recalling dengan metode

tanya jawab untuk mengetahui siswa dan mengingat pembelajarannya yang sudah di pelajari pada hari ini.

Evaluasi pemebelajaran

Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pendidik senantiasa melaksanakan penilaian yang mencakup seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pembukaan hingga penutup. Pada tahap pra-siklus, peneliti mengumpulkan data mengenai tingkat kemampuan pengenalan angka 1-10 yang telah dicapai anak sebelum pemberian perlakuan. Penilaian ini dilaksanakan melalui pengamatan langsung yang berpedoman pada indikator perkembangan pengenalan angka 1-10 yang telah ditetapkan.

Pada tahap pra-siklus, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengamati media berupa gambar dan urutan kegiatan permainan engklek. Anak diminta untuk menyebutkan urutan petak angka yang ada, membedakan bentuk serta lambang angka 1 hingga 10, mengurutkan angka dari yang terkecil hingga terbesar, serta menceritakan kembali aturan main dan urutan angka yang telah dilihat.

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian besar anak menunjukkan tanda-tanda kejenuhan. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan, adanya anak yang berbaring di meja, saling bercanda, mengganggu teman sebaya, serta ketertarikan yang minim terhadap materi yang disampaikan melalui media konvensional. Kondisi ini terjadi karena anak merasa bosan dan belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sebagai penunjang kegiatan belajar, khususnya untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10.

Kegiatan pra-siklus dilaksanakan dengan menggunakan metode pengamatan yang berfokus pada lima aspek utama, yaitu: mengenali lambang angka, mengurutkan angka, mencocokkan jumlah benda dengan lambang angka, menyebutkan urutan angka, dan mengelompokkan benda berdasarkan jumlah sesuai angka yang ditentukan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kelima aspek tersebut, dari total 10 anak di PAUD Ibnu Hasyim, terdapat 8 anak yang kemampuan pengenalan angka 1-10-nya belum berkembang sesuai harapan, dan hanya 2 anak yang telah menunjukkan perkembangan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal angka 1-10 di PAUD Ibnu Hasyim belum berkembang secara maksimal.

Berikut merupakan hasil pra siklus terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 pemulaan yang di peroleh di PAUD Ibnu Hasyim yang disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Prasiklus Kemampuan Mengenal Angka 1-10

No	Indikator	Aspek yang dinilai							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Mengenal urutan angka	2	20%	8	80%	0	0%	0	0%
2.	Mengenal lambang bilangan	5	50%	5	50%	0	0%	0	0%

3.	Mengurutkan angka	5	50%	5	50%	0	0%	0	0%
4.	Menghubungkan angka dengan jumlah benda	3	30%	7	70%	0	0%	0	0%
5.	Membedakan	1	10%	9	90%	0	0%	0	0%
6.	Menyebut angka saat bermain	2	20%	8	80%	0	0%	0	0%
7.	Menunjukkan angka	2	20%	3	30%	5	50%	0	0%
8.	Ketepatan mengenal angka	1	10%	9	90%	0	0%	0	0%

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap perkembangan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui metode bermain engklek sebelum tindakan dilakukan, seperti yang dijelaskan dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Anak Prasiklus

No	Nama Anak	Indikator								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	TIB	MB	BB	BB	BB	MB	BB	MB	MB	12
2.	ALN	MB	MB	BB	MB	MB	MB	BSH	MB	16
3.	MAN	MB	MB	MB	MB	BB	MB	BSH	MB	16
4.	ALM	MB	BB	BB	MB	MB	MB	MB	MB	14
5.	AMW	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	17
6.	KHS	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	17
7.	IMN	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB	9
8.	AZM	MB	BB	BB	MB	MB	MB	MB	MB	14
9.	MAM	BB	BB	MB	BB	MB	MB	BB	MB	12
10.	ADM	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	17
Jumlah		18	15	15	17	19	18	23	19	144

Keterangan :

Jumlah anak = 10

Jumlah Indikator = 8

Nilai Total (Maksimal) = $10 \times 8 \times 4 = 320$

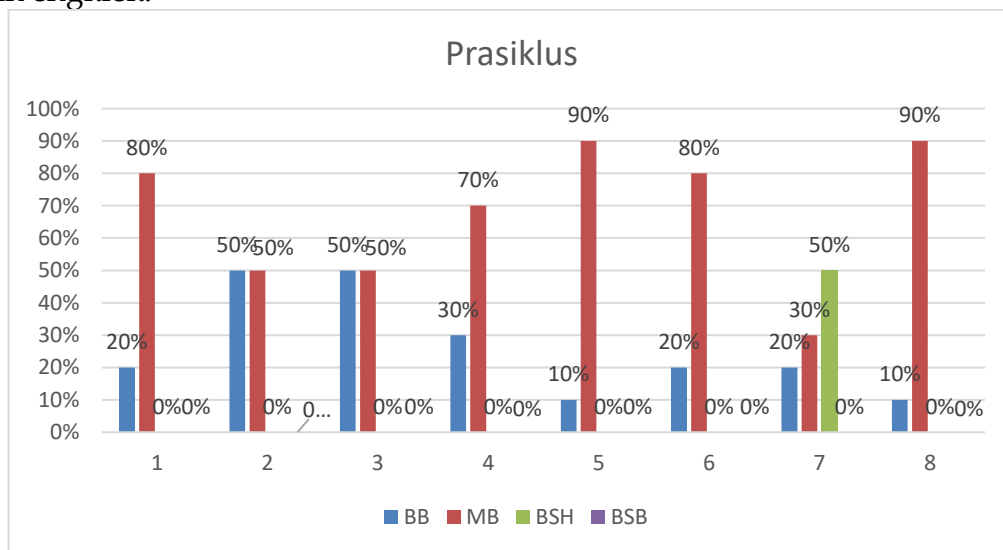
Rumus =

$P = F/N \times 100\%$

$P = 144/320 \times 100\%$

$P = 45\%$

Berdasarkan hasil tabel rekafitulasi di atas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata pengamatan prasiklus berjumlah $144/320 \times 100\% = 45\%$ terdiri dari BB berjumlah 6,56%, MB berjumlah 33,75%, BSH 1,56% dan BSB 0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Tingkat kemampuan mengenal angka 1-10 di PAUD Ibnu Hasyim belum mencapai berkembang optimal sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan melalui metode bermain engklek.



Grafik 1. Penilaian Anak Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi prasiklus di atas, dapat dilihat Sebagian anak masih berada pada kategori belum berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) Pada indikator 1, kategori BB berjumlah 1, kategori BB berjumlah 20%, MB 80%, BSH 0%, dan BSB 0%. Indikator 2, kategori BB berjumlah 50%, MB 50%, BSH 0% dan BSB 0%. Indikator 3, kategori BB berjumlah 50%, MB 50%, BSH 0%, dan BSB 0%. Indikator 4, kategori BB berjumlah 30%, MB 70%, BSH 0% dan BSB 0%. Indikator 5, kategori BB berjumlah 10%, MB 90%, BSH 0%, dan BSB 0%. Indikator 6, kategori BB berjumlah 20%, MB 80%, BSH 0%, dan BSB 0%. Indikator 7, kategori BB berjumlah 20%, MB 30%, BSH 50%, dan BSB 0%. Indikator 8, kategori BB berjumlah 30%, MB 70%, BSH 0%, dan BSB 0%. Tidak ada anak yang berkategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada seluruh indikator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan mengenal angka anak masih rendah sehingga perlu adanya tindakan pada siklus I melalui metode bermain engklek.

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yakni :

- 1). Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2). Mempersiapkan media atau bahan dan alat yang akan digunakan

3). Penyusun alat evaluasi pada lembar instrumen observasi

Tabel 3. RPPH Siklus 1

RPPH ke	Hari/ Tanggal	Kegiatan pembuka	Kegiatan Inti	Kegiatan penutup
1.	Senin, 1 juni 2026	Berdiskusi tentang “angka 1-5”, guru mengenalkan permainan engklek, menyampaikan tujuan dan aturan bermain	1. anak mengenal lambang bilangan 1-5. 2. anak menyebutkan urutan angka 1-5. 3. anak melompat pada kotak engklek sesuai angka yang disebut guru.	Recalling tentang kegiatan hari ini
2.	Selasa, 2 juni 2026	Berdiskusi tentang “angka 6-10”, mengulang permainan engklek dan menyampaikan aturan bermain.	1. Anak mengenal lambang bilangan 6-10. 2. Anak menyebutkan urutan angka 6-10. 3. Anak melompat pada kotak engklek sesuai angka yang diperoleh dari kartu angka.	Recalling kegiatan hari ini, memberikan apresiasi kepada anak, berdoa dan salam.
3.	Rabu, 3 juni 2026	Berdiskusi tentang angka 1-10 dan mengulas kembali pembelajaran sebelumnya.	1. Anak menyebutkan angka 1-10 secara berurutan. 2. Anak mencocokkan lambang bilangan	Recalling kegiatan hari ini, memberikan apresiasi kepada anak, berdoa dan salam.

			dengan jumlah benda. 3. Anak bermain engklek sambil menyebutkan angka yang diinjak.	
4.	Kamis, 4 juni 2026	Guru mengajak anak mengingat kembali angka 1-10 melalui tanya jawab.	1. Anak bermain engklek secara bergiliran. 2. Anak mengambil kartu angka kemudian melompat ke kotak dengan angka yang sesuai. 3. Guru melakukan observasi kemampuan mengenal angka setiap anak.	Recalling kegiatan hari ini, memberikan apresiasi kepada anak, berdoa dan salam.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran di PAUD Ibnu Hasyim. Kegiatan pembelajaran dirancang berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya dengan menerapkan metode bermain engklek sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak. Adapun uraian tahapan pelaksanaan tindakan pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut :

1). Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 1 juni 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, yaitu guru mengondisikan anak agar siap mengikuti pembelajaran, mengucapkan salam, memimpin doa, memeriksa kehadiran, serta mengajak anak bernyanyi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selanjutnya guru pembelajaran melalui permainan engklek untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal angka 1-5. Pengamatan difokuskan pada kemampuan anak menyebutkan urutan angka, mengenali lambang bilangan, mengikuti aturan permainan, serta keaktifan dan antusiasme anak

selama kegiatan berlangsung. Selain itu, aktivitas guru dalam menyampaikan materi dan mengelola pembelajaran juga diamati menggunakan lembar observasi.

2). Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 2 Juni 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengondisikan anak agar siap belajar, mengucapkan salam, berdoa bersama, serta melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai kegiatan pada pertemuan sebelumnya.

Guru kemudian mengamati perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka 6–10 melalui permainan engklek. Pengamatan meliputi kemampuan anak mengenali lambang bilangan, menyebutkan urutan angka, melompat sesuai angka yang ditentukan, serta kemampuan guru dalam memberikan bimbingan, motivasi, dan penguatan selama proses pembelajaran.

3). Pertemuan ke-3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Juni 2026. Kegiatan diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, serta apersepsi mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Guru mengamati kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 secara menyeluruh. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengurutkan angka, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, ketepatan anak saat bermain engklek, serta partisipasi dan konsentrasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4). Pertemuan ke-4

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Juni 2026. Kegiatan diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, serta apersepsi mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Guru melakukan pengamatan akhir pada Siklus I untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka 1–10 setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan engklek. Pengamatan dilakukan terhadap ketercapaian setiap indikator kemampuan mengenal angka, keaktifan anak, kepatuhan terhadap aturan permainan, serta efektivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan keberhasilan tindakan dan perbaikan pada Siklus II apabila indikator keberhasilan belum tercapai.

c. Tahap Observasi dan Refleksi

Dengan pelaksanaan tindakan pada setiap pertemuan di Siklus I. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama guru pendamping menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal angka 1–10. Aspek yang diamati meliputi:

kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan, mengenali lambang angka, mengurutkan angka, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta membedakan urutan bilangan.

Hasil observasi pada 10 anak ialah sebagai berikut:

- 1) Pada indikator anak dapat mengenal urutan angka, terdapat 2 anak yang belum Berkembang, dan 8 anak yang sudah mulai berkembang sesuai dalam mengenal urutan angka.

- 2) Pada indikator anak dapat mengenal lambang bilangan, terdapat 5 anak yang belum Berkembang, dan terdapat 5 anak pula yang mulai berkembang.
- 3) Pada indikator anak dapat mengurutkan angka, sudah terdapat 5 anak yang belum berkembang dan terdapat 5 anak yang mulai berkembang.
- 4) Pada indikator anak dapat menghubungkan angka dengan jumlah benda, sudah terdapat 3 anak yang belum berkembang dan terdapat 7 anak yang mulai berkembang
- 5) Pada indikator anak dapat membedakan, sudah terdapat 1 anak yang belum berkembang dan terdapat 9 anak yang mulai berkembang
- 6) Pada indikator anak dapat menyebut angka saat bermain, sudah terdapat 2 anak yang belum berkembang dan terdapat 8 anak yang mulai berkembang
- 7) Pada indikator anak dapat menunjukan angka, sudah terdapat 2 anak yang belum berkembang terdapat 3 yang mulai berkembang dan terdapat 5 anak yang berkembang sesuai harapan
- 8) Pada indikator anak dapat ketepatan mengenal angka, sudah terdapat 1 anak yang belum berkembang dan terdapat 9 anak yang mulai berkembang.

Tabel 4. Hasil Observasi siklus 1 Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10

No	Indikator	Aspek yang dinilai							
		B B	%	M B	%	BS H	%	BS B	%
1.	Mengenal urutan angka	0	0 %	2	20 %	7	70 %	0	0 %
2.	Mengenal lambang bilangan	0	0 %	6	60 %	4	40 %	0	0 %
3.	Mengurutkan angka	0	0 %	7	70 %	3	30 %	0	0 %
4.	Menghubungkan angka dengan jumlah benda	0	0 %	3	30 %	7	70 %	0	0 %
5.	Membedakan	0	0 %	3	30 %	7	70 %	0	0 %
6.	Menyebut angka saat bermain	0	0 %	5	50 %	5	50 %	0	0 %
7.	Menunjukan angka	0	0 %	7	70 %	3	30 %	0	0 %
8.	Ketepatan mengenal angka	0	0 %	7	70 %	3	30 %	0	0 %

Tabel 5 Rekapitulasi Penilaian Anak Siklus 1

NO	Nama Anak	Indikator								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	TIB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	18
2.	ALN	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	24
3.	MAN	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	23

4.	ALM	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	21
5.	AMW	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	24
6.	KHS	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	24
7.	IMN	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	16
8.	AZM	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	20
9.	MAM	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	18
10.	ADM	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	20
Jumlah		29	24	23	27	27	25	27	27	209

Keterangan :

Jumlah anak = 10

Jumlah indikator = 8

Nilai total (maksimal) = $10 \times 8 \times 4 = 320$

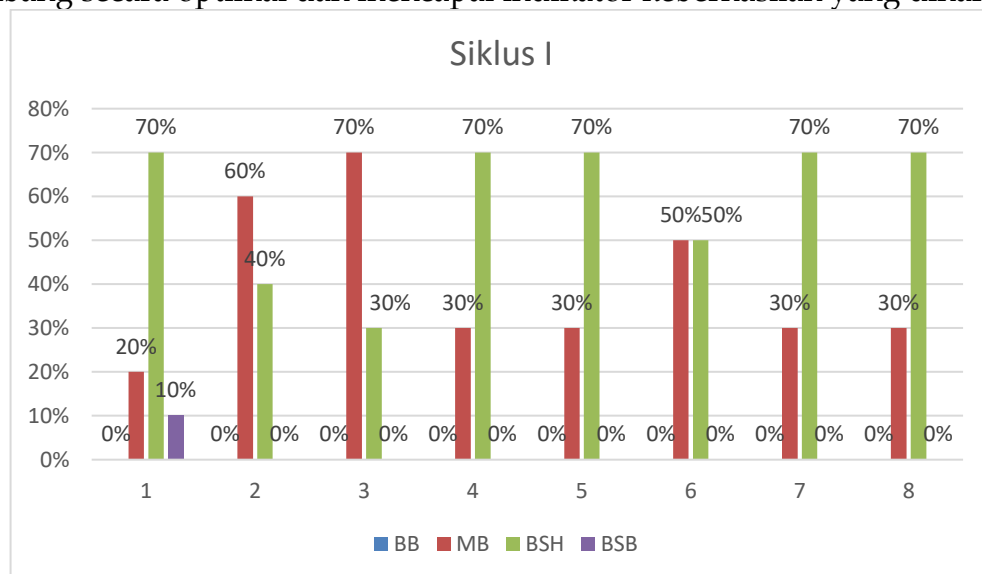
Rumus =

$P = F/N \times 100\%$

$P = 209/ 320 \times 100\%$

$P = 65,31\%$

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 sebesar 65,31%. Ini menunjukkan Pada kategori belum berkembang (BB) 0%, Mulai Berkembang (MB) sebesar 20,00%, Berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 44,06%, berkembang sangat baik (BSB) sebesar 0%. Berdasarkan hasil observasi diperoleh skor total sebesar 209 dari skor maksimal 320, sehingga diperoleh persentase sebesar 65,31%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Namun, persentase tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran agar kemampuan mengenal angka 1-10 anak dapat berkembang secara optimal dan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan



Grafik 2 Penilaian Anak Siklus 1

Sesuai grafik hasil observasi siklus I di atas, dapat dilihat tidak ada anak lagi anak yang berkategori Belum Berkembang (BB). Pada indikator 1, kategori BB yaitu 0%, MB 20% BSH 70%, dan BSB 10%. Indikator 2, kategori BB 0%, MB 60% BSH 40% dan BSB 0%. Indikator 3, kategori BB 0%, MB 70%, BSH 30%, dan BSB 0%. Indikator 4, kategori BB 0%, MB 30%, BSH 70% dan BSB 0%. Indikator 5, kategori BB berjumlah 0%, MB 30%, BSH 70%, dan BSB 0%. Indikator 6, kategori BB berjumlah 0%, MB 50%, BSH 50%, dan BSB 0%. Indikator 7 kategori BB berjumlah 0%, MB 30%, BSH 70%, dan BSB 0%. Indikator 8 kategori BB berjumlah 0%, MB 30%, BSH 70%, dan BSB 0%. Tidak ada lagi anak yang berkategori Belum Berkembang (BB) pada seluruh indikator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan mengenal angka 1-10 mengalami peningkatan, tetapi belum mencapai tingkat keberhasilan. Oleh karena itu peneliti akan melakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

3) Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 6 Juli 2026. Pada siklus II juga sama dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Tindakan pada siklus II ini menjadi penyempurnaan dari siklus I berdasarkan refleksi yang telah dilakukan. Pada siklus II, guru memberikan pembiasaan secara lebih konsisten dengan meningkatkan memberikan motivasi, contoh yang jelas, dan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dan tidak lupa guru memberikan penguatan berupa pujian kepada anak yang kemampuan mengenal angka 1-10. Anak juga didorong untuk melakukan kegiatannya tanpa bantuan guru.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti kembali melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal angka 1-10. Seperti mengenal urutan angka, mengenal lambang bilangan, mengenal mengurutkan angka, mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, menghubungkan angka dengan jumlah benda, membedakan, menyebut angka saat bermain, menunjukan angka, ketepatan mengenal angka. Berdasarkan indikator yang ditetapkan, hasil observasi pada siklus II dianalisis untuk mengetahui kemampuan mengenal angka 1-10, setelah diterapkan metode permainan engklek. Berikut kegiatan inti pada setiap pertemuan siklus II:

a. Tahap Perencanaan

1. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)
2. Mempersiapkan media atau bahan alat yang digunakan
3. Penyusunan alat evaluasi pada lembar instrument observasi

Tabel 6. RPPH Siklus II

RPPH ke	Hari / tanggal	Kegiatan pembuka	Kegiatan inti	Kegiatan penutup
1.	Senin, 6 juli 2026	Berdiskusi tentang angka yang ada di lingkungan	1. Anak menyebutkan urutan angka 1-10 bersama guru	Recalling kegiatan hari

		sekitar; Bernyanyi lagu "Angka 1 sampai 10"	2. Anak menunjuk kotak engklek sesuai angka yang disebutkan guru 3. Anak melompat ke kotak angka yang diminta Mengingat kembali kegiatan hari ini; Merapikan alat bermain	ini
2.	Selasa, 7 juli 2026	Berdiskusi tentang lambang angka; Menyanyi sambil memperlihatkan kartu angka 1- 10	1. Anak melompat ke kotak engklek dan menyebutkan lambang angka yang ada di kotak tersebut 2. Anak mencocokkan kartu angka dengan kotak engklek 3. Anak berlatih mengurutkan angka 1-10 Mengingat Kembali kegiatan hari ini; Bercerita apa yang dipelajari	Recalling kegiata n hari ini
3.	Rabu, 8 juli 2026	Berdiskusi tentang urutan bilangan; Bernyanyi lagu bilangan sambil bertepuk tangan	1. Anak melompat secara berurutan dari angka 1 sampai 10 2. Anak menyebutkan angka yang hilang dari susunan engklek 3. Anak berlatih menghitung jumlah benda dan mencocokkan dengan angka Mengingat kembali kegiatan hari ini; Memberikan apresiasi pada anak	Recalling kegiata n hari ini
4.	Kamis, 9 juli	Berdiskusi tentang manfaat belajar	1. Anak bermain engklek secara	Recalling kegiata

	2026	angka; Bernyanyi lagu kesukaan tentang angka	mandiri: melompat, menyebutkan, dan menunjuk angka 2. Anak menyusun kartu angka 1-10 secara acak lalu mengurutkannya Kembali 3. Anak menyelesaikan tugas mengenal angka secara mandiri Mengingat kembali kegiatan hari ini; Memberikan penghargaan atas keberhasilan anak	n hari ini
--	------	---	---	---------------

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan waktu yang sudah ditentukan. Tema yang dipelajari yaitu tentang Bernyanyi lagu "Angka 1 sampai 10", Menyanyi sambil memperlihatkan kartu angka 1-10, Bernyanyi lagu bilangan sambil bertepuk tangan, Bernyanyi lagu kesukaan tentang angka. Adapun tahap tindakan pada setiap pertemuan sebagai berikut:

1. Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Juli 2026. Pada pertemuan pertama, guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak berdoa, memberi salam, dan mengondisikan anak agar siap belajar. Selanjutnya guru mengajak anak berdiskusi mengenai angka yang terdapat di lingkungan sekitar serta menyanyikan lagu "Angka 1-10" untuk membangkitkan semangat belajar.

Pada kegiatan inti, guru mengajak anak menyebutkan urutan angka 1-10 secara bersama-sama. Setelah itu, anak diminta menunjuk kotak engklek sesuai angka yang disebutkan guru, kemudian melompat ke kotak angka yang diminta. Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan anak mengenal lambang bilangan sekaligus koordinasi gerak tubuh.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan recalling dengan mengajak anak mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan, kemudian anak bersama-sama merapikan alat permainan.

2. Pertemuan ke-2

Pada pertemuan Ke-2 pada hari Selasa 7 Juli 2026. guru membuka pembelajaran dengan berdoa, memberi salam, dan melakukan apersepsi. Guru mengajak anak berdiskusi mengenai lambang angka sambil memperlihatkan kartu angka 1-10.

Pada kegiatan inti, anak melompat pada kotak engklek kemudian menyebutkan lambang angka yang terdapat pada kotak tersebut. Selanjutnya anak mencocokkan

kartu angka dengan kotak engklek yang sesuai, kemudian berlatih mengurutkan angka 1-10 secara benar.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan recalling dengan mengajak anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dipelajari pada hari itu serta memberikan penguatan terhadap hasil belajar anak.

3. Pertemuan ke-3

Pada pertemuan ke-3 pada hari rabu 8 juli 2026, guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, memberi salam, kemudian berdiskusi mengenai urutan bilangan. Guru mengajak anak menyanyikan lagu bilangan sambil bertepuk tangan agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pada kegiatan inti, anak melompat pada kotak engklek secara berurutan dari angka 1 sampai 10. Selanjutnya anak diminta menyebutkan angka yang hilang pada susunan engklek. Anak juga berlatih menghitung jumlah benda kemudian mencocokkannya dengan lambang angka yang sesuai.

Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak melakukan recalling mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan serta memberikan apresiasi atas partisipasi anak selama mengikuti pembelajaran.

4. Pertemuan ke-4

Pada pertemuan ke-4 pada hari kamis 9 juli 2026, guru membuka pembelajaran dengan berdoa, memberi salam, kemudian berdiskusi mengenai manfaat belajar mengenal angka. Guru juga mengajak anak menyanyikan lagu kesukaan yang berkaitan dengan angka.

Pada kegiatan inti, anak bermain engklek secara mandiri dengan melompat, menyebutkan, dan menunjuk angka sesuai urutan. Selanjutnya anak menyusun kartu angka 1-10 secara acak kemudian mengurutkannya dengan benar. Sebagai kegiatan akhir, anak menyelesaikan tugas mengenal angka secara mandiri untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal angka setelah mengikuti pembelajaran pada Siklus II.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan recalling dengan mengajak anak mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan, kemudian memberikan penghargaan dan motivasi atas keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran

Tabel 8. Indikator Hasil Observasi siklus II Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10

No	Indikator	Aspek yang dinilai							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Mengenal urutan angka	0	0%	0	0%	7	70%	3	30%
2.	Mengenal lambang bilangan	0	0%	0	0%	4	40%	6	60%
3.	Mengurutkan angka	0	0%	0	0%	7	70%	3	30%
4.	Menghubungkan angka dengan jumlah benda	0	0%	0	0%	5	50%	5	50%
5.	Membedakan	0	0%	0	0%	6	60%	4	40%
6.	Menyebut angka saat	0	0%	0	0%	8	80%	2	20%

	bermain								
7.	Menunjukkan angka	0	0%	0	0%	2	20%	8	80%
8.	Ketepatan mengenal angka	0	0%	0	0%	6	60%	4	40%

Hasil tindakan siklus II pada tabel di atas kemampuan Mengenal angka 1-10 Melalui Metode Bermain Engklek di PAUD Ibnu Hasyim, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Indikator mampu Mengenal urutan angka yaitu: terdapat 0% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), 70% Berkembang Sesuai Harapan, dan 30% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Indikator Anak mampu Mengenal lambang bilangan, diperoleh 0% berkategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), dan 40% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 60% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Indikator anak mampu Mengurutkan angka, diperoleh 0% berkategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), 70% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 30% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Indikator anak mampu Menghubungkan angka dengan jumlah benda, diperoleh 0% berkategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), 50% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 50% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Indikator anak mampu Membedakan, diperoleh 0% berkategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), 60% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 40% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Indikator anak mampu Menyebut angka saat bermain, diperoleh 0% berkategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), 80% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 20% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Indikator anak mampu Menunjukkan angka, diperoleh 0% berkategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), 20% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 80% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Indikator anak mampu dalam Ketepatan mengenal angka, diperoleh 0% berkategori Belum Berkembang (BB), 0% Mulai Berkembang (MB), 60% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 40% Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 9. Rekapitulasi Anak Siklus II

No	Nama Anak	Indikator								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	TIB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	26
2.	ALN	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	30
3.	MAN	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	28
4.	ALM	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	24
5.	AMW	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	29
6.	KHS	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	29
7.	IMN	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	25
8.	AZM	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	27

9.	MAM	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	26
10.	ADM	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	32
Jumlah		33	36	33	35	34	32	38	34	275

Keterangan :

Jumlah anak = 10

Jumlah indikator = 8

Nilai total (maksimal) = $10 \times 8 \times 4 = 320$

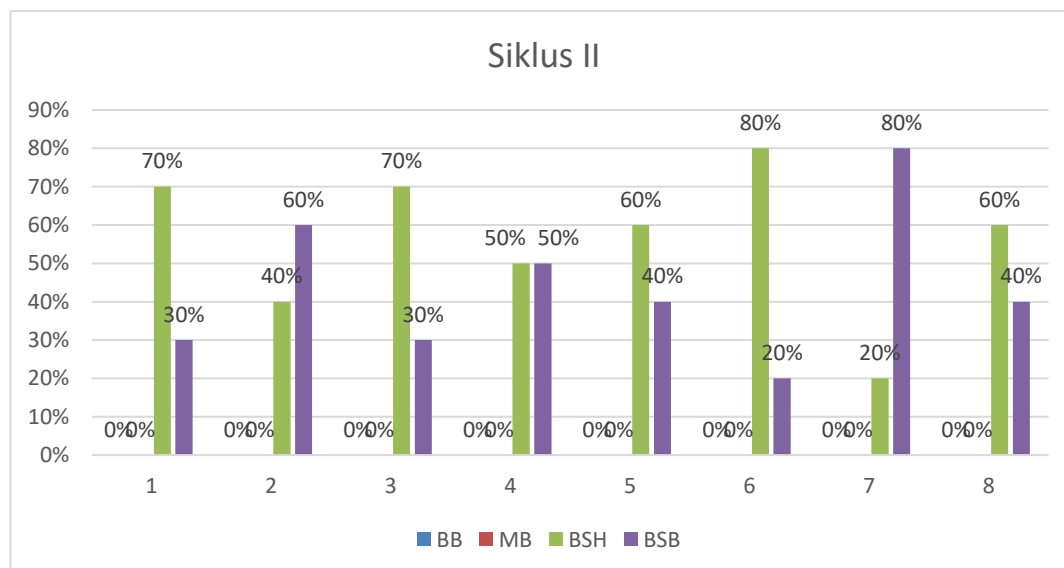
Rumus =

$P = F/N \times 100\%$

$P = 275/ 320 \times 100\%$

$P = 85,93\%$

Sesuai tabel 4.5 hasil rekapitulasi di atas, diperoleh skor total sebesar 275 dari skor maksimal 320, sehingga tingkat pencapaian keberhasilan pada siklus II yaitu mencapai 85,93%. Adapun persentase pada setiap kategori perkembangan terdiri dari kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 0% Mulai Berkembang (MB) 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 42,18% Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 43,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Metode Bermain Engklek di PAUD Ibnu Hasyim. Dapat dilihat dari peningkatan persentase mengenal angka, yaitu dari 45% pada tahap prasiklus, meningkat menjadi 65,31% pada tahap siklus I, dan kemudian kembali meningkat pada siklus II yaitu sebesar 85,93%. Hasil siklus II menunjukkan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%, penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II. Tingkat kemandirian anak berkembang optimal dan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.



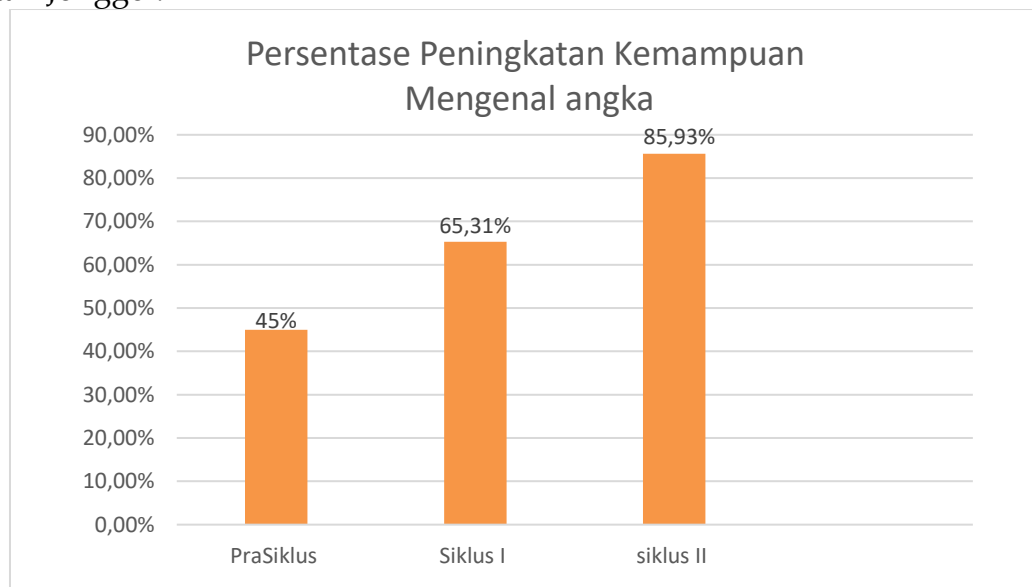
Grafik 4. 3 Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siklus II

Sesuai grafik hasil observasi siklus II di atas, dapat dilihat tidak ada anak lagi anak yang berkategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Pada

indikator 1, kategori BB yaitu 70%, MB 0% BSH 30%, dan BSB 0%. Indikator 2, kategori BB 0%, MB 0% BSH 40% dan BSB 60%. Indikator 3, kategori BB 0%, MB 0%, BSH 70%, dan BSB 30%. Indikator 4, kategori BB 0%, MB 0%, BSH 50% dan BSB 50%. Indikator 5, kategori BB berjumlah 0%, MB 0%, BSH 60%, dan BSB 40%. Indikator 6, kategori BB berjumlah 0%, MB 0%, BSH 80%, dan BSB 20%. Indikator 7, kategori BB berjumlah 0%, MB 0%, BSH 20%, dan BSB 80%. Indikator 8, kategori BB berjumlah 0%, MB 0%, BSH 60%, dan BSB 40%. Tidak ada lagi anak yang berkategori Belum Berkembang (BB) pada seluruh indikator.

Pada siklus II ini, Peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 di PAUD Ibnu Hasyim menunjukkan peningkatan yang signifikan dan juga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan hasil pencapaian yang diperoleh, maka penelitian dihentikan di siklus II dan dianggap berhasil.

Berikut disajikan hasil rekapitulasi keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui metode bermain engklek di PAUD Ibnu Hasyim kecamatan Jonggol.



Grafik 4. 4 Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Perkembangan

Berdasarkan grafik diatas, hasil tindakan penelitian yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode bermain engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 di PAUD Ibnu Hasyim

Tabel 9. Persentase Peningkatan Kondisi awal dan Sesudah Penelitian

Tahapan	Persentase	Peningkatan
Praskilus	45%	-
Siklus I	65,31 %	20,31 %
Siklus II	85,93 %	20,62 %

Dari perhitungan data yang telah diuraikan sebelumnya, terlihat bahwa tingkat kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini di PAUD Ibnu Hasyim mengalami peningkatan setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain engklek. Hasil rekapitulasi data penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain engklek efektif dalam

meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak. Hal ini dibuktikan dengan persentase capaian pada tahap pra-siklus sebesar 45%, meningkat menjadi 65,31% pada Siklus I, dan mencapai 85,93% pada Siklus II.

Penyusunan serta pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari prinsip kegiatan bermain. Setiap aktivitas yang disusun dalam bentuk permainan memiliki tujuan yang bermanfaat, yaitu mengembangkan berbagai kemampuan, melatih serta menerapkan pemahaman yang dipelajari, serta berdampak positif pada seluruh aspek perkembangan anak. Melalui penerapan metode bermain engklek, anak menjadi lebih tertarik dan terdorong untuk mengenal konsep bilangan dan urutan angka 1-10 dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, tujuan yang direncanakan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai harapan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di PAUD Ibnu Hasyim, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan engklek mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi awal peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan, menyebutkan dan mengurutkan angka, menunjukkan angka sesuai instruksi, serta menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Keadaan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, terutama pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung melalui aktivitas bermain.

Permainan engklek memberikan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan karena kegiatan pengenalan angka dipadukan dengan gerakan fisik. Anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran sambil melakukan aktivitas seperti melompat, menyebutkan angka, menunjukkan lambang bilangan, dan mengikuti urutan angka. Keterlibatan tersebut membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan dan memberikan pengalaman konkret dalam memahami konsep bilangan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui aktivitas yang sesuai dengan dunia mereka, yaitu bermain.

Perkembangan kemampuan peserta didik terlihat dari perubahan hasil penilaian pada setiap tahapan. Pada kondisi awal atau prasiklus, pencapaian yang diperoleh sebesar 45%. Setelah tindakan diberikan pada siklus I, persentase tersebut meningkat menjadi 65,31%, dengan kenaikan sebesar 20,31%. Meskipun telah terjadi perkembangan yang cukup baik, pencapaian tersebut masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan perbaikan pada siklus berikutnya agar kegiatan dapat berlangsung lebih efektif serta memberikan hasil yang optimal.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan hasil yang lebih baik. Persentase pencapaian meningkat menjadi 85,93%, sehingga terjadi kenaikan sebesar 20,62% dibandingkan siklus I. Nilai tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan sebesar 75%. Perubahan juga terlihat pada kategori perkembangan peserta didik.

Pada siklus II tidak ditemukan lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB) secara keseluruhan. Sebagian besar peserta didik telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak dan penelitian dapat dihentikan pada siklus II.

Secara keseluruhan, perubahan persentase dari 45% pada prasiklus menjadi 65,31% pada siklus I dan 85,93% pada siklus II menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten setelah kegiatan pembelajaran menggunakan permainan engklek diterapkan. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu anak memahami angka 1-10, tetapi juga menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Anak dapat memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah diterima. Oleh sebab itu, permainan engklek dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini secara kreatif. Penerapannya juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik agar kegiatan pembelajaran tetap menarik sekaligus mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2022). MENGENALKAN KONSEP ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 40-46. <https://doi.org/10.24903/jw.v7i1.847>
- Anik, P., Maulana Trianggono, M., Triana, R. S., & Ashadi, F. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Sticky Note Counting Flower pada Anak Usia 4-5 Tahun. 9(1). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.27976>
- Apriyani, N., & Suhrahman, S. (2020). Apriyani, dkk Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. 5(2).
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Citra Pendidikan, J., Anjelina Tai, M., Meka, M., Rosalina Rawa, N., Studi PGPAUD, P., & Studi Pendidikan Matematika STKIP Citra Bakti, P. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK MELATIH KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI. Retrieved <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Fadlillah, M. (n.d.). PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN-PERMAINAN EDUKATIF.
- Fitria, R. A., Naimah, N., & Diana, R. R. (2021). Pengaruh Media Kartu Angka (Flash Card) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Autism. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 213-218. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.119>
- Fitriani, W., Santi, E., Rahmayanti, D., Studi, P., Keperawatan, I., & Kedokteran, F. (2017). TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP PENURUNAN TINGKAT

- KECEMASAN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) YANG MENJALANI KEMOTERAPI DI RUANG HEMATOLOGI ONKOLOGI ANAK. In *Dunia Keperawatan* (Vol. 5, Number 2).
- Gandana, G., Haki Pranata, O., & Danti, T. Y. (2017). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA BALOK CUISENAIRE PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AT-TOYYIBAH (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah Kecamatan Sukarame Kabupaten Tasikmalaya)* (Vol. 1).
- Hari Darmawan, W., Putri Ananta, J., Artikel, H., Kunci Anak Usia Dini, K., engklek, P., & motorik, P. (2024). *EFEKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK PADA PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI A B S T R A K*. 17(2), 70-85. <https://jurnal.iain-bone.ac.id>
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). *MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI KARTU ANGKA PADA TAMAN KANAK KANAK KELOMPOK A* (Vol. 69, Number 2). <http://jun212w.blogspot.co.id/2013/12/penelit>
- Hasibuan, M. (2020). *Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini*. 09(02), 62-70. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6736>
- Indriyani, D., Yusuf Muslihin, H., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349-354. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Mas, K., Yasari, A. D., Made Tegeh, I., Ujianti, P. R., Pendidikan, J., Anak, P., Dini, U., & Pendidikan, J. T. (2017). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIOAL ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK BAYU KUMDHALA BUBUNAN* (Vol. 5, Number 2).
- Muyati, E., & Watini, S. (n.d.). *Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Menggunakan Bahan Loostpart di TK Mutiara Setu*. Retrieved <http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44-52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Progran Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, A., & Pedagogi dan Psikologi, F. (n.d.). *PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN DAYA INGAT ANAK KELOMPOK B*. Retrieved <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Rahma, T. D., & Widhyasari, C. (2023). Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2293-2300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4120>
- Rahman, T., Muiz, A., & Enita, E. (n.d.). Pengembangan Media Papan Angka Berpasangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. In *Juni* (Vol. 6, Number 1).

- Ramdani, D., Supriatna, E., Yuliani, W., & Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi, P. (n.d.). *FOKUS VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET KEMATANGAN EMOSI*. 6(3), 2023. <https://doi.org/10.22460/fokusv6i3.10869>
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Suryaningsih, C., & Munahefi, D. N. (2021). *Penerapan Puzzle Bernuansa Etnomatematika Melalui Permainan Engklek pada Materi Bangun Datar*. 4, 111–118. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Tantiana Ngura, E., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Citra Bakti, S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA DAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI TK MARIA VIRGO KABUPATEN ENDE* (Vol. 5, Number 1).
- Ulfa, M., Kurnita Yeniningsing, T., & Naila Fauzia, S. (n.d.). *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 9 Nomor 1, Februari 2026* 120 *PENGUNAAN MEDIA KANTONG AJAIB DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN*.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yuniati, E. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi Puzzle influence motoric development smile age of prasekolah. In *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate* (Vol. 11).