https://yptb.org/index.php/educurio | e-Mail: jurnalq17@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.71456/ecu.v5i1.2489
p-ISSN: 2984-6146 | e-ISSN: 2963-0339

PENELITIAN TINDAKAN KELAS PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA *PLAYDOUGH* PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

Classroom Action Research Improving Number Recognition Skills in Children Aged 3–4 Years Through the Use of Playdough

Submit Tgl.: 11-Agustus2026 Diterima Tgl.: 29-Oktober-2026 Diterbitkan Tgl.: 31-Oktober-2026

Alfi Lutfiah[1*], Intan Maharani[2], Titi Rachmi[3]

*[1-3]Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Tangerang

*email: alfilutfiah838@gmail.com, maharaniitahh@gmail.com, titirachmi@umt.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenal angka merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini, tetapi pada anak usia 3 sampai 4 tahun di RA Daarul Ihsan kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal dan pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media *playdough*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 11 anak usia 3 sampai 4 tahun pada Kelompok Bermain RA Daarul Ihsan, terdiri atas 6 laki-laki dan 5 perempuan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif melalui persentase capaian dan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal angka dari 62,5% pada siklus I menjadi 89,1% pada siklus II. Kesimpulannya, media *playdough* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 3 sampai 4 tahun.

Kata Kunci:
Pendidikan Anak Usia Dini, Pengenalan Angka, Playdough, Anak Prasekolah, Berpikir Simbolik

Keywords:
Early Childhood Education, Number Recognition, Playdough, Preschool Children, Symbolic Thinking

Abstract

Number recognition is an important component of cognitive development in early childhood. However, children aged 3 to 4 years at RA Daarul Ihsan demonstrated suboptimal number recognition skills, while learning activities tended to rely on conventional methods. This study aimed to improve children's number recognition skills through playdough media. The study employed a qualitative approach using Classroom Action Research based on Kurt Lewin's model, consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 11 children aged 3 to 4 years in the Playgroup at RA Daarul Ihsan, comprising 6 boys and 5 girls. The research instruments included observation sheets, field notes, interviews, and documentation. Data were analyzed quantitatively using achievement percentages and qualitatively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed an increase in children's number recognition achievement from 62.5% in Cycle I to 89.1% in Cycle II. The findings indicate that playdough activities supported children's recognition of number symbols, number sequences, quantity concepts, and number formation. In conclusion, playdough can be effectively applied as a concrete and enjoyable learning medium to improve number recognition skills among children aged 3 to 4 years.

Cara mengutip Lutfiah, A., Maharan, I., & Rachmi, T. (2026). Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Playdough pada Anak Usia 3-4 Tahun. *EduCurio: Education Curiosity*, *5*(1), 483–493. https://doi.org/10.71456/ecu.v5i1.2489

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini ditujukan bagi anak usia 0 sampai 6 tahun sebagai upaya memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan agar berlangsung secara optimal serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat. Dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, aspek perkembangan pembelajaran anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial

emosional, dan seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan secara optimal adalah kognitif, karena perkembangan kognitif berkaitan dengan proses internal pada pusat susunan saraf ketika manusia berpikir. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Jean Piaget menjelaskan bahwa anak secara aktif membangun pemahamannya mengenai dunia melalui tahapan perkembangan kognitif. Teori Piaget (dalam Santrock, 2012, hlm. 27) menyatakan bahwa "anak-anak secara aktif membangun pemahaman mereka mengenal dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif". Pemahaman terhadap perkembangan kognitif tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran anak tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses anak dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar.

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal angka. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), indikator yang harus dicapai anak usia 4 sampai 5 tahun meliputi membilang banyak benda 1 sampai 10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan menjadi bagian penting karena lambang bilangan merupakan aspek dasar dalam matematika dan berkaitan dengan kemampuan anak dalam menyampaikan serta menafsirkan berbagai informasi. Pada tahap awal, anak dapat menyebutkan bilangan tanpa memahami maknanya, kemudian seiring perkembangan dan pengalaman yang diperoleh, anak mulai mampu mengenal lambang bilangan. Anak usia 3 sampai 4 tahun berada pada tahap perkembangan berpikir konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan yang bersifat langsung, menyenangkan, dan melibatkan pengalaman nyata. Kemampuan bahasa yang mulai berkembang pada usia tersebut juga dapat menunjang kemampuan berhitung. Dengan demikian, pembelajaran pengenalan angka perlu memberikan pengalaman konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Permasalahan dalam pengembangan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 sampai 4 tahun terlihat dari masih belum optimalnya kemampuan anak dalam mengenal simbol angka, menyebutkan urutan angka, serta menghubungkan angka dengan pengalaman yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 sampai 4 tahun masih belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh perbedaan kecepatan perkembangan setiap anak, sementara anak masih berada pada tahap mengenal simbol dan belum sepenuhnya memahami urutan maupun makna angka. Selain itu, sebagian anak masih takut salah atau ragu ketika menyebutkan angka sehingga kemampuan yang sebenarnya dimiliki belum terlihat secara optimal. Anak juga masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan angka, membedakan bentuk angka, serta menghubungkan angka dengan jumlah benda. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal angka melalui pengalaman yang konkret dan menyenangkan.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung menggunakan cara konvensional, seperti lembar kerja atau hafalan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada cara pendidik menggunakan metode pembelajaran serta penguasaan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Metode merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran (Moeslichatoen, 2016). Pengenalan lambang bilangan yang hanya dilakukan dengan menuliskan lambang bilangan di papan tulis atau memberikan lembar kerja kepada anak dapat menyebabkan anak mudah bosan dan pembelajaran menjadi kurang menantang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan

pengalaman langsung dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Playdough dapat menjadi salah satu alternatif media karena memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak. Melalui media playdough, guru dapat menyalurkan standar-standar pembelajaran dan meninjau peningkatan perkembangan di berbagai area, yaitu sosial, emosional, bahasa, fisik, dan kognitif (Swartz, 2005: 100). Bermain playdough juga memberikan pengalaman langsung kepada anak melalui kegiatan sensorimotor yang melibatkan penggunaan panca indera secara aktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media playdough pada anak usia 3 sampai 4 tahun pada kelompok playgroup di RA Daarul Ihsan serta mengetahui penggunaan media playdough sebagai alat bantu pembelajaran dalam mengenal angka. Penelitian ini penting dilakukan karena kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 sampai 4 tahun masih belum berkembang secara optimal, sementara kegiatan pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang variatif. Penggunaan playdough menjadi alternatif pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, menyenangkan, dan melibatkan kemampuan sensorimotor anak dalam mengenal bentuk simbol angka 1 sampai 10 serta menyebutkan urutan angka sederhana 1 sampai 10. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media playdough sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 sampai 4 tahun melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan tertentu. PTK berfokus pada permasalahan nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga tindakan yang dilakukan dapat memberikan perubahan secara langsung terhadap proses dan hasil belajar anak. Selain itu, PTK memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan sekaligus mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Melalui PTK, guru dapat melakukan kegiatan meneliti, menulis, memecahkan masalah pembelajaran, serta mengembangkan keprofesian secara berkelanjutan (Sadrack Luden dkk., 2023). Penelitian ini diarahkan pada permasalahan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 sampai 4 tahun yang belum berkembang secara optimal dan upaya peningkatannya melalui penggunaan media playdough.

Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan adalah model Kurt Lewin. Model ini terdiri atas empat komponen utama yang saling berkaitan dalam suatu siklus, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2010:131). Penggunaan model tersebut memungkinkan peneliti dan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi pada setiap siklus. PTK pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Tindakan yang diberikan berupa kegiatan pembelajaran mengenal angka menggunakan media *playdough*. Pemilihan PTK didasarkan pada tujuan penelitian untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mengenal angka anak melalui tindakan yang dilakukan secara langsung di kelas. PTK memungkinkan praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan diamati, dirasakan, dan dievaluasi untuk kemudian ditentukan tindakan perbaikan yang sesuai (Susilowati, 2018). Dengan demikian, setiap tindakan dalam penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan perubahan positif terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan angka, mencocokkan angka

dengan jumlah benda, serta membentuk angka menggunakan media playdough.

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, memperoleh, mengukur, dan menganalisis data yang relevan dengan subjek atau permasalahan penelitian (DiscoverPhDs, 2020). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa teknik nontes, yaitu lembar observasi berbentuk daftar *checklist*, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan mengenal angka anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan media playdough. Indikator yang diamati meliputi kemampuan memahami lambang bilangan, mencocokkan angka dengan jumlah benda, membentuk angka menggunakan media playdough, memahami konsep jumlah, menunjukkan minat dalam kegiatan mengenal angka, serta menggunakan kemampuan motorik halus ketika bermain *playdough*. Setiap indikator dinilai menggunakan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan kemampuan anak dalam mengenal angka. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran dan perkembangan kemampuan mengenal angka anak. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui berbagai dokumen dan gambar kegiatan pembelajaran, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mencatat secara rinci berbagai peristiwa, aktivitas, dan kondisi yang ditemukan selama proses penelitian. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi metode dengan membandingkan data yang diperoleh melalui lembar observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor kemampuan anak yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persentase pencapaian kemampuan mengenal angka. Arikunto (2019) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdapat data yang dapat dianalisis secara deskriptif, termasuk nilai rata-rata dan persentase keberhasilan. Persentase pencapaian dihitung menggunakan rumus $P = F/N \times 100\%$, dengan P merupakan persentase yang dicari, F merupakan frekuensi butir observasi yang diperoleh anak, dan N merupakan jumlah butir instrumen. Kriteria penilaian terdiri atas Belum Berkembang sebesar 0% sampai 25%, Mulai Berkembang sebesar 26% sampai 50%, Berkembang Sesuai Harapan sebesar 51% sampai 75%, dan Berkembang Sangat Baik sebesar 76% sampai 100%.

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan media playdough. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai data dianggap jenuh. Menurut Milos dan Huberman (Sugiyono, 2016), aktivitas analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan merangkum dan memilih data yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu perkembangan kemampuan mengenal angka anak. Data kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan. Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi berdasarkan data yang telah disusun dan dianalisis. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka dari siklus sebelumnya ke siklus berikutnya dan secara klasikal minimal 75% sampai 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB.

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelompok Bermain di RA Daarul Ihsan Kecamatan Jatiuwung Kota Tangerang pada semester II tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 11 anak usia 3 sampai 4 tahun yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Subjek tersebut merupakan peserta didik pada kelompok bermain yang menjadi sasaran tindakan penelitian. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil pengamatan terhadap kondisi kemampuan mengenal angka anak yang masih belum berkembang secara optimal. Penelitian juga melibatkan guru kelas sebagai partisipan dan kolaborator dalam pelaksanaan tindakan, penyusunan RPPH, pengamatan proses pembelajaran, serta refleksi terhadap hasil tindakan. Dengan demikian, seluruh anak dalam kelompok bermain yang berjumlah 11 orang menjadi subjek penelitian dan memperoleh tindakan pembelajaran melalui penggunaan media playdough.

Prosedur penelitian menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum pelaksanaan siklus, peneliti melakukan tahap pra-penelitian dengan meminta izin kepada Kepala Sekolah RA Daarul Ihsan, mengumpulkan data peserta didik melalui observasi terhadap kondisi kelompok bermain, serta menentukan waktu pelaksanaan penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan masing-masing siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan waktu pembelajaran dan ketentuan yang berlaku di sekolah.

Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun program kegiatan, RPPH, menyiapkan media dan peralatan bermain, menyusun lembar observasi kemampuan mengenal angka melalui media playdough, serta menyiapkan instrumen penelitian. Tahap tindakan dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dengan tema tanaman atau buah-buahan. Pada pertemuan pertama, anak membuat bentuk buah apel menggunakan playdough sesuai dengan kartu angka yang ditunjukkan. Pada pertemuan kedua, anak membuat buah semangka menggunakan playdough dan memasukkan jumlah buah sesuai dengan angka pada keranjang. Pada pertemuan ketiga, anak membuat angka menggunakan playdough kemudian mencari buah pisang dengan jumlah yang sesuai dengan angka tersebut. Setiap kegiatan diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui kemampuan anak setelah mengikuti pembelajaran.

Tahap observasi pada siklus I dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengamati dan mendokumentasikan aktivitas anak. Peneliti bersama observer mengamati kemampuan anak dalam mengenal angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda, membentuk angka menggunakan playdough, serta keterlibatan anak selama kegiatan. Selanjutnya dilakukan tahap refleksi dengan menganalisis hasil tindakan dan observasi untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perencanaan serta mengidentifikasi aspek yang masih memerlukan perbaikan. Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar dalam menyusun tindakan pada siklus II.

Pada siklus II, tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan materi kegiatan menggunakan media playdough dan kartu angka, media permainan, lembar observasi, serta instrumen penelitian. Tahap tindakan dilakukan melalui pembelajaran dengan tema tanaman atau buah-buahan. Pada pertemuan pertama, anak membuat buah jeruk dari playdough kemudian menempelkannya pada gambar pohon sesuai dengan angka. Pada pertemuan kedua, anak menggunakan playdough dan keranjang buah melalui kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli buah. Pada pertemuan ketiga, anak membuat bentuk buah alpukat menggunakan playdough kemudian menghitung jumlah buah alpukat. Setiap kegiatan diakhiri dengan evaluasi terhadap kemampuan anak.

Tahap observasi pada siklus II dilakukan dengan memonitor dan mendokumentasikan seluruh aktivitas anak selama pembelajaran. Hasil observasi digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan mengenal

angka setelah dilakukan perbaikan tindakan dari siklus I. Tahap terakhir adalah refleksi yang dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan dan observasi untuk mengetahui pencapaian tujuan penelitian. Siklus penelitian dihentikan apabila kemampuan mengenal angka anak telah menunjukkan peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan atau Berkembang Sangat Baik dan secara klasikal mencapai minimal 75% sampai 80%. Melalui tahapan tersebut, tindakan pembelajaran menggunakan media playdough diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak usia 3 sampai 4 tahun dalam mengenal angka secara bertahap.

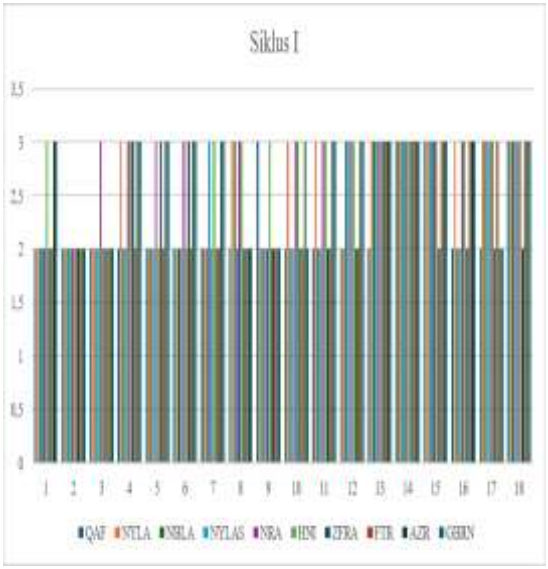
HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media *Playdough* Pada Anak Usia 3-4 Tahun di RA Daarul Ihsan

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Siklus I

NO	Nama	INDIKATOR															Jumlah			KET
		1		2			3				4						F	N	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
1	QAF	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	40	72	55,5	BSH
2	NYLA	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	46	72	63,8	BSH
3	NBLA	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	43	72	59,7	BSH
4	NYLAS	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	72	69,4	BSH
5	NRA	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	40	72	55,5	BSH
6	HNI	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	72	69,4	BSH
7	ZFRA	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	41	72	56,9	BSH
8	FTR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	42	72	58,3	BSH
9	AZR	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	49	72	68	BSH
10	GBRN	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	49	72	68	BSH
Jumlah																				450	720	62,5	BSH
Rata-Rata																				450	720	62,5	

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Siklus I



Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka pada siklus I

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)
-0-25%

MB (Mulai Berkembang)
-26-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
-52-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik)
-76-100%

Tabel 2. Keterangan Indikator Pengamatan

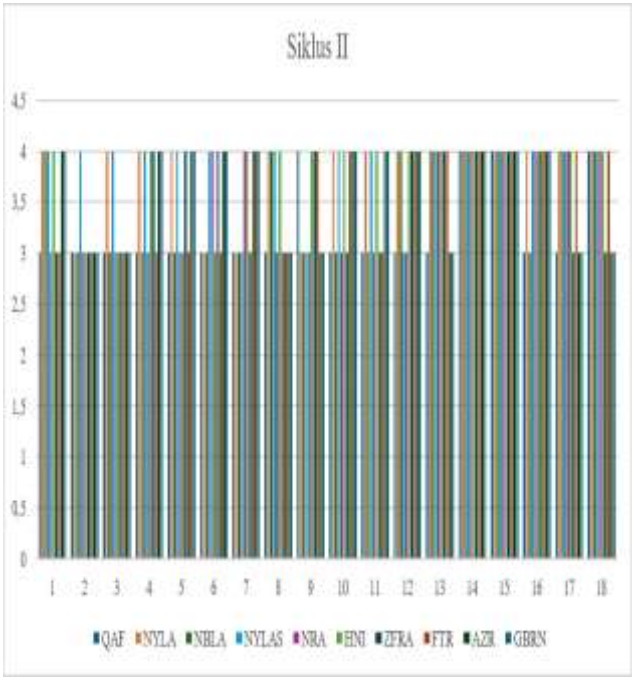
Indikator	Butir
Mengenal lambang bilangan	1. Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 2. Anak mampu menyebutkan urutan angka secara benar 3. Anak mampu menirukan bentuk angka dengan benar
Mencocokkan angka dengan jumlah benda	1. Anak mampu menghitung jumlah benda sederhana 2. Anak mampu memasangkan kartu angka dengan jumlah benda yang sesuai 3. Anak mampu mengambil jumlah benda sesuai angka yang diminta
Membentuk angka menggunakan media *playdough*	1. Anak mampu membentuk angka 1-10 menggunakan media *playdough* 2. Anak mampu meniru angka sesuai dengan contoh 3. Anak mampu menyusun bentuk angka dengan benar

Memahami konsep jumlah	1.	Anak mampu menentukan jumlah sedikit dan banyak benda
	2.	Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan jumlah
	3.	Anak mampu menyebutkan jumlah benda yang dihitung
Menunjukkan minat dalam kegiatan mengenal angka	1.	Anak aktif mengikuti kegiatan pembelajaran
	2.	Anak antusias menggunakan media playdough
	3.	Anak mampu menyelesaikan kegiatan hingga selesai
Menggunakan motorik halus saat mengenal angka	1.	Anak mampu meremas *playdough* dengan baik
	2.	Anak mampu menggulung *playdough* hingga membentuk angka
	3.	Anak mampu menyusun angka dengan rapih

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan mengenal angka pada siklus I telah terjadi peningkatan yang cukup baik. Hasil yang di dapati sebesar 62,5% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Hasil yang dicapai pada siklus I belum mencapai indikator yang ditentukan, maka dengan ini peneliti akan melanjutkan ke siklus II.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Siklus II

No	Nama	INDIKATOR															Jumlah			KET
		1		2					3		4						F	N	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
1	QAF	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	58	72	80,5	BSB
2	NYLA	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	72	94,4	BSB
3	NBLA	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	62	72	86,1	BSH
4	NYLAS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71	72	98,6	BSH
5	NRA	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	62	72	86,1	BSH
6	HNI	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	72	94,4	BSH
7	ZFRA	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	62	72	86,1	BSH
8	FTR	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	72	84,7	BSH
9	AZR	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	65	72	90,2	BSH
10	GBRN	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	65	72	90,2	BSH
Jumlah																	642	720	89,1	BSH
Rata-rata																				



Grafik 2. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Siklus II

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)
-0-25%

MB (Mulai Berkembang)
-26-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
-52-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik)
-76-100%

Tabel 4. Keterangan Indikator Pengamatan

Indikator	Butir
Mengenal lambang bilangan	4. Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 5. Anak mampu menyebutkan urutan angka secara benar 6. Anak mampu menirukan bentuk angka dengan benar
Mencocokkan angka dengan jumlah benda	4. Anak mampu menghitung jumlah benda sederhana 5. Anak mampu memasangkan kartu angka dengan jumlah benda yang sesuai 6. Anak mampu mengambil jumlah benda sesuai angka yang diminta
Membentuk angka menggunakan media *playdough*	4. Anak mampu membentuk angka 1-10 menggunakan media *playdough*

	5.	Anak mampu meniru angka sesuai dengan contoh
	6.	Anak mampu menyusun bentuk angka dengan benar
Memahami konsep jumlah	4.	Anak mampu menentukan jumlah sedikit dan banyak benda
	5.	Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan jumlah
	6.	Anak mampu menyebutkan jumlah benda yang dihitung
Menunjukkan minat dalam kegiatan mengenal angka	4.	Anak aktif mengikuti kegiatan pembelajaran
	5.	Anak antusias menggunakan media playdough
	6.	Anak mampu menyelesaikan kegiatan hingga selesai
Menggunakan motorik halus saat mengenal angka	4.	Anak mampu meremas *playdough* dengan baik
	5.	Anak mampu menggulung *playdough* hingga membentuk angka
	6.	Anak mampu menyusun angka dengan rapih

PEMBAHASAN

1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media *Playdough* Pada Anak Usia 3-4 Tahun di RA Daarul Ihsan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan media playdough dalam pembelajaran mengenal angka pada anak usia 3–4 tahun dilakukan dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Pada usia ini, anak masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan media yang dapat disentuh, diraba, dan dimanipulasi secara langsung. *Playdough* menjadi salah satu media yang efektif karena memungkinkan anak belajar mengenal angka melalui aktivitas membentuk, menekan, menggulung, dan menyusun adonan *playdough* menjadi simbol angka dan bentuk buah-buahan. Hal ini menunjukkan perubahan signifikan dari siklus I ke siklus II debagai berikut:

A. Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media *playdough* sebesar 62,5%. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anak yang mulai aktif merespons pertanyaan, menjawab pertanyaan sederhana, menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas mengenal angka melalui media *playdough*. Terdapat 10 anak yang menunjukkan mulai berkembang sesuai harapan. Refleksi proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil siklus yang lebih baik. Kelebihan dihitung melalui rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad \frac{450}{720}$$

$$P = \quad \times 100\%$$

P= 62,5%

Berdasarkan dari hasil temuan diatas dapat diperoleh keterangan bahwa secara keseluruhan anak belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan dari kegiatan pembelajaran melalui penerapan mengunakan media playdough dengan tema buah-buahan.

B. Siklus II

Berdasarkan hasil kegiatan disiklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka dari penerapan menggunakan media playdough sebesar 89,1%. Hal ini terlihat dari perbandingan antara siklus I dan siklus II. Terbukti pada siklus I ada 10 anak mulai berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terdapat peningkatan yaitu 10 anak berkembang sangat baik. Refleksi proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil yang optimal. Kelebihan dihitung melalui rumus :

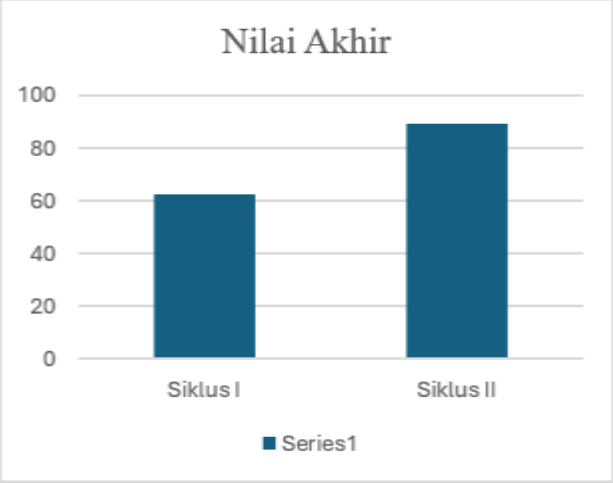
$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad \frac{642}{720}$$

$$P = \quad \times 100\%$$

P= 89,1%

Berdasarkan dari hasil temuan diatas dapat diperoleh keterangan bahwa secara keseluruhan Anka dapat dikatakan sudah berkembang sangat baik pada kemampuan mengenal angka anak usia 3-4 tahun dan sudah mencapai indikator yang ditetapkan dari kegiatan pembelajaran melalui penerapan media playdough dengan tema tanaman/buah-buahan.

Penelitian ini dihentikan apabila sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dan hasil yang diperoleh sudah mencapai indikator yaitu sebesar 89,1%. Hasil presentasi pada siklus I dan siklus II ditemukan perbandingan dan selisih pada nilai akhir sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Akhir Presentase Kemampuan Mengenal Angka

2. Penerapan media Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Media playdough merupakan salah satu alat atau sarana pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan bermain anak usia dini dengan memanfaatkan adonan lunak yang dapat dibentuk sesuai keinginan. Media ini dapat digunakan untuk bereksplorasi, serta dapat dikaitkan dengan peristiwa nyata dan dapat dipahami dengan mudah oleh anak. Dengan media playdough anak dapat lebih mudah membentuk pola dan memiliki berbagai warna yang dapat merangsang imajinasi dalam penggunaan media playdough (Endang, 2020). Berdasarkan penjelasan tersebut, Dapat disimpulkan bahwa media playdough merupakan sarana pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini karena menggunakan adonan lunak yang mudah dibentuk dan memungkinkan anak bereksplorasi secara langsung. Melalui media ini, anak dapat memahami konsep dengan lebih mudah karena dapat dikaitkan dengan pengalaman nyata. Selain itu, variasi bentuk dan warna pada playdough mampu merangsang imajinasi, kreativitas, serta membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membentuk pola.

Pendekatan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berhubungan dengan persoalan pembelajaran sehari-hari yang dihadapi guru. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati kejadian kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek pembelajaran agar lebih baik dan optimal. Penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah di dalam kelas dan meningkatkan hasil belajar anak. Tindakan yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun.

Berdasarkan siklus I menunjukkan hasil peningkatan dalam kemampuan mengenal angka sebesar 62,5%, namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak. Hal ini terbukti dari perbandingan siklus I dan siklus II, pada siklus I yaitu 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,1%, hal ini menggambarkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dan perkembangan yang baik.

Berdasarkan hasil observasi terdapat indikator yang mempunyai nilai terendah yaitu "Anak mampu menggulung playdough hingga membentuk angka" indikator ini menunjukkan bahwa anak mampu menggulung playdough namun hasilnya belum sesaui contoh. Menurut Sumantri (2005), kegiatan membentuk

playdough, seperti menggulung dan mencetak, merupakan aktivitas motorik halus yang dapat memperkuat koordinasi jari dan tangan. Kemampuan tersebut mendukung anak dalam membentuk simbol angka dengan lebih tepat dan terarah. Solusi dari permasalahan ini yaitu Guru menggunakan media playdough sebagai sarana latihan motorik halus melalui kegiatan menggulung dan membentuk angka secara bertahap. Kegiatan dilakukan secara berulang dengan suasana bermain sehingga koordinasi jari dan tangan anak berkembang, yang pada akhirnya membantu anak membentuk simbol angka dengan lebih tepat dan percaya diri.

Selanjutnya adalah indikator yang memiliki nilai tertinggi yaitu "Anak antusias menggunakan media playdough". Hal ini menunjukkan bahwa anak senang ketika diajak bermain menggunakan media playdough, dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Menurut Sardiman A.M (2018) dalam *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, motivasi belajar ditandai dengan munculnya semangat, perhatian, rasa senang, dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman, antusiasme anak selama menggunakan media playdough merupakan salah satu indikator adanya motivasi belajar, yang terlihat dari rasa senang, perhatian, dan keaktifan anak selama kegiatan berlangsung.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 sampai 4 tahun di Kelompok Bermain RA Daarul Ihsan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian dari 62,5% pada siklus I menjadi 89,1% pada siklus II, sehingga terjadi peningkatan sebesar 26,6 poin persentase dan indikator keberhasilan minimal 80% telah tercapai. Peningkatan terlihat pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10, menyebutkan urutan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda, membentuk angka menggunakan *playdough*, memahami konsep jumlah, serta meningkatnya minat dan keterlibatan anak selama pembelajaran. Secara praktis, penggunaan *playdough* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini karena melibatkan aktivitas bermain, pengalaman langsung, serta stimulasi motorik halus dan kognitif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang hanya melibatkan 10 anak dalam data hasil penelitian, meskipun subjek penelitian pada rancangan awal berjumlah 11 anak, serta pelaksanaan penelitian terbatas pada satu kelompok bermain di RA Daarul Ihsan dan dua siklus pembelajaran. Kondisi tersebut membatasi keluasan penerapan hasil penelitian pada kelompok anak atau lembaga pendidikan lain dengan karakteristik berbeda. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, lokasi penelitian yang lebih beragam, serta waktu pelaksanaan yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran peningkatan kemampuan mengenal angka yang lebih komprehensif. Selain itu, guru dapat memanfaatkan *playdough* secara lebih variatif dengan mengintegrasikan kegiatan mengenal angka, jumlah, bentuk, dan aktivitas motorik halus sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman konkret bagi anak.

DAFTAR REFERENSI

Arikunto, S. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

DiscoverPhDs. (2020). *What is a research instrument?* DiscoverPhDs. https://www.discoverphds.com/blog

Moeslichatoen. (2016). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Rineka Cipta.

Pagiling, S. L., Tembang, Y., Rahayu, D. P., Riyana, M., Sardiana, I. K., Purnawan, N. L. R., & Siti, N. W. (2023). Pelatihan penelitian tindakan kelas dan penulisan artikel ilmiah bagi guru SD dan SMP. *International Journal of Community Service*

Learning, 7(2), 178–184. https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i2.55607

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Cet. ke-24). Rajawali Pers.

Santrock, J. W. (2012). *Life-span development*. McGraw-Hill.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sumantri, M. S. (2005). *Model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika,* 2(1). https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175

Swartz, M. I. (2005). Playdough: What's standard about it? *Young Children, 60*(2), 100–109.

Endang, S. (2020). Penggunaan media *playdough*/plastisin untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini,* 2(1), 75–113. https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i1.577

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014a). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014b). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.