MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN COUNTING FLOWER PADA ANAK USIA 4–5 TAHUN DI TK IT NURUL RAHMAH ALI JUNID MERANGIN

Marwatni[1], Husin[2], Revina Rizqiyani[3]
[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD),
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Marwatni50@gmail.com[1], husinjmb@uinjambi.ac.id[2],
revinarizqiyani@metrouniv.ac.id[3]

ABSTRACT

Number recognition is an important aspect of cognitive development in early childhood and serves as a foundation for early numeracy skills. However, based on preliminary observations at TK IT Nurul Rahmah Ali Junid Merangin, some children aged 4–5 years experienced difficulties in recognizing number symbols, naming and sequencing numbers, counting objects, and matching number symbols with corresponding quantities. This study aims to improve children's number recognition skills through the Counting Flower game. The study employed Classroom Action Research (CAR) using Kurt Lewin's model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 12 children in Group A, comprising 8 boys and 4 girls. Data were collected through observation, documentation, and performance assessment. The indicators of number recognition included naming numbers, recognizing number symbols, sequencing numbers, counting quantities, and matching number symbols with corresponding quantities. The results indicate an increase in the percentage of children achieving the Very Well Developed (BSB) category, from 25% in the pre-cycle stage to 50% in Cycle I and 75% in Cycle II. These findings suggest that the Counting Flower game has the potential to improve children's number recognition skills through concrete, interactive, and enjoyable learning activities. Therefore, the Counting Flower game can serve as an alternative learning medium to stimulate early numeracy skills in early childhood.

Keywords: *number recognition skills; Counting Flower; early childhood; early numeracy; classroom action research.*

ABSTRAK

Kemampuan mengenal angka merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting bagi anak usia dini sebagai dasar pengembangan kemampuan numerasi awal. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di TK IT Nurul Rahmah Ali Junid Merangin, masih terdapat anak usia 4–5 tahun yang

mengalami kesulitan dalam mengenali lambang angka, menyebutkan dan mengurutkan angka, menghitung jumlah benda, serta mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan *Counting Flower* pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 12 anak kelompok A, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian unjuk kerja. Indikator kemampuan mengenal angka meliputi menyebutkan angka, mengenali lambang angka, mengurutkan angka, menghitung jumlah benda, dan mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dari 25% pada tahap pra-siklus menjadi 50% pada siklus I dan 75% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan *Counting Flower* berpotensi membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui kegiatan bermain yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan *Counting Flower* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan numerasi awal anak usia dini.

Kata kunci: kemampuan mengenal angka; Counting Flower; anak usia dini; numerasi awal; penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi fondasi bagi tumbuhnya beragam kemampuan anak. Pada masa ini perkembangan anak berlangsung sangat pesat sehingga stimulasi yang diberikan perlu disesuaikan dengan cara anak belajar (Aida et al., 2024). Anak memperoleh pengetahuan bukan semata dari penjelasan lisan, melainkan juga dari pengalaman langsung, pengamatan, gerak tubuh, interaksi dengan orang lain, eksplorasi, dan bermain. Karena itu, kegiatan belajar di PAUD semestinya memberi anak kesempatan yang luas untuk terlibat aktif dan mengalami sendiri hal-hal yang dipelajarinya (Aryanti, 2024).

Aspeik kognitif meiruipakan salah satui ranah peirkeimbangan yang patuit dipeirhatikan di PAUiD. Keimampuian ini meincakuip cara anak meinyeirap informasi, meingingat, meimbandingkan, meingeilompokkan, meinyeileisaikan masalah seideirhana, meimahami huibuingan seibab-akibat, dan

meimbeintuik konseip. Di antara keimampuian kognitif teirseibuit, meingeinal angka dan konseip bilangan meinjadi beikal peinting bagi keisiapan anak uintuik beilajar pada jeinjang beirikuitnya (Elidiami et al., 2025).

Meingeinali angka meiruipakan bagian peinting dari beirkeimbangnya keimampuian beirpikir anak. Anak muilai beirkeinalan deingan angka 1 sampai 5, bahkan leibih, beiseirta uiruitannya meilaluii peinglihatan dan peindeingaran. Peinguiasaan simbol angka 1–5 meinjadi landasan bagi peirkeimbangan beirpikir, pijakan uintuik beilajar mateimatika, seirta beirmanfaat dalam keihiduipan seihari-hari. Anak leibih ceipat dan eifeiktif meimahami lambang bilangan 1–5 apabila dikeinalkan deingan meidia yang konkreit (Kuisnuil Katimah dan Deiwi Siti Aisyah, 2022:10). Seilain itui, keimampuian mateimatika pada uisia awal dilaporkan dapat meimpreidiksi capaian mateimatika anak di keimuidian hari (Aryanti dkk., 2024:2).

Hasil peingamatan peineiliti di keilas A (uisia 4–5 tahuin) TK IT Nuiruil Rahmah Ali Juinid meimpeirlihatkan bahwa keimampuian anak meingeinal angka masih reindah: hanya 3 dari 12 anak yang meingeinali angka deingan baik. Pada angka 1 sampai 10, anak seiring keilirui; misalnya, saat diminta meinyeibuit angka 6 anak meinguicapkan angka 4, dan keitika dipanggil meinuinjuik angka 7 anak juistrui meinuinjuik angka 4. Anak juiga masih binguing meinyuisuin angka 1–10 seicara beiruiruitan. Seibagian anak tampak kuirang peircaya diri dan einggan teirlibat dalam keigiatan beirangka kareina keirap meimeirluikan bantuian guirui ataui teiman saat meingeinali mauipuin meinghituing angka. Meinuiruit obseirvasi awal, kondisi ini ceindeiruing muincuil kareina keigiatan meingeinal angka 1–10 beiluim meinarik minat anak, seihingga banyak yang kuirang antuisias dan tidak meinyeileisaikan tuigasnya. Di sisi lain, ada anak yang suidah lancar meinyeibuit angka 1–10 dan mampui meimbandingkan angka meilaluii gambar, teitapi seibagian masih keisuilitan meimaknai angka teirteintui dan seiring teirtuikar saat meinyeibuit ataui meinuilis angka yang beintuiknya mirip, seipeirti 6 dan 9.

Teimuian obseirvasi teirseibuit dapat dijadikan dasar uintuik meinyuisuin strateigi peimbeilajaran yang seisuiai deingan keibuituihan anak. Peimbeilajaran peingeinalan angka deingan meidia Couinting Floweir diharapkan dapat meiningkatkan keimampuian anak uisia 4–5 tahuin di TK IT Nuiruil Rahmah Ali Juinid. Meidia yang meinarik dan inteiraktif dapat meinuimbuihkan seimangat beilajar seikaliguis meimbuiat konseip bilangan leibih jeilas kareina dapat dilihat seicara visuial. Anak dapat meilihat, meinyeintuih, dan meimindahkan stikeir catatan seihingga leibih muidah meinghuibuingkan lambang angka deingan juimlah beinda yang seisuiai.

Peineilitian ini meinawarkan meidia Couinting Floweir uintuik meimbantui anak uisia 4–5 tahuin

meingeinal angka 1 sampai 10. Keibaruiannya teirleitak pada peirpaduian uinsuir visuial, inteiraktif, dan peirmainan dalam satui meidia yang, seipeingeitahuian peineiliti, beiluim banyak dipakai di keilompok A uintuik peingeinalan angka. Meidia ini juiga diseisuiaikan deingan karakteiristik anak uisia dini di lingkuingan seikolah teirseibuit. Peineilitian teirdahuilui teintang peingeinalan angka uimuimnya meimakai meidia seipeirti pohon angka ataui batang angka uintuik meimpeirbaiki keimampuian beirhituing anak.

Beirdasarkan uiraian di atas, peineilitian ini beirtuijuian meinggambarkan peiningkatan keimampuian meingeinal angka meilaluii peirmainan Couinting Floweir pada anak uisia 4–5 tahuin di TK IT Nuiruil Rahmah Ali Juinid. Aspeik yang diamati meilipuiti meinyeibuitkan angka, meingeinali lambang angka, meinguiruitkan angka, meinghituing juimlah beinda, dan meincocokkan lambang angka deingan juimlah beinda.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dipilih karena peneliti ingin menelaah secara jelas masalah yang dihadapi di kelas dan melakukan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok A TK IT Nurul Rahmah Ali Junid. Melalui penelitian ini diharapkan pemahaman konsep bilangan menjadi lebih nyata, kemampuan dasar berhitung lebih kuat, serta rasa ingin tahu dan semangat anak belajar matematika sejak dini bertambah. PTK tidak semata-mata dilakukan guru untuk memenuhi syarat kenaikan pangkat atau golongan, tetapi juga merupakan upaya meningkatkan mutu proses belajar mengajar (Syaifudin, 2021:2).

Model yang digunakan adalah model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahap, yaitu (a) perencanaan (planning), (b) tindakan (acting), (c) pengamatan (observing), dan (d) refleksi (reflecting). Subjek penelitian adalah anak kelompok A berusia 4–5 tahun sebanyak 12 anak, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, pencatatan, dan dokumentasi foto. Pengumpulan data penting karena tanpa data tujuan penelitian tidak dapat dicapai. Dalam PTK, data dapat dihimpun dengan berbagai cara, seperti observasi, survei, kuesioner, wawancara, dan jurnal harian. Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan melihat langsung aktivitas anak ketika memakai media *Counting Flower* untuk mengenal angka 1 sampai 10.

Observasi mencakup cara anak berinteraksi dengan media, reaksi mereka terhadap tugas, dan keaktifan selama pembelajaran.

Media ini juga dapat dipakai untuk menghitung benda nyata. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran digunakan untuk merekam kemampuan anak. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk melihat kemajuan dan keberhasilan anak, dengan data yang diperoleh dari pengamatan langsung dan pencatatan seluruh kegiatan belajar. Siklus dinyatakan berhasil apabila 75% anak mencapai kategori BSB, dan peningkatan kemampuan pada setiap siklus dihitung dengan rumus ketuntasan klasikal.

Menurut Kurt Lewin, setiap siklus PTK terdiri atas empat langkah, yaitu:

1. Perencanaan (planning). Pada tahap ini disusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berhitung, disiapkan bahan ajar berupa media *Sticky Notes*, dan dibuat lembar observasi.
2. Tindakan (acting). Tahap ini meilaksanakan keigiatan beirhituing seibagaimana diruimuiskan dalam RPP.
3. Peingamatan (obseirving). Peineiliti meingamati jalannya peimbeilajaran dan meincatat seiluiruih peiristiwa yang teirjadi di keilas.
4. Reifleiksi (reifleicting). Hasil tindakan dikaji keimbali uintuik meimpeirbaiki masalah yang muincuil seihingga tindakan beirikuitnya meinjadi leibih baik.

PTK dapat dipahami sebagai cara mengamati proses belajar mengajar melalui tindakan yang sengaja dilakukan dan berlangsung bersamaan di dalam kelas (Machali, 2022:4).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal angka 1 sampai 10 meningkat setelah menggunakan media *Counting Flower*. Pada siklus I sebagian anak masih kesulitan memasangkan jumlah dengan lambang angka. Setelah pembelajaran diperbaiki pada siklus II melalui kegiatan bermain yang lebih interaktif serta penguatan visual berupa warna dan bentuk bunga, peningkatan terlihat lebih jelas. Anak tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat langsung dalam menghitung serta menempelkan *Sticky Note* sesuai jumlah kelopak bunga. Peningkatan tersebut tercermin dari bertambahnya anak yang mencapai kriteria ketuntasan.

Media *Counting Flower* tampak membantu anak usia dini mengenal angka. Media ini memadukan unsur visual, sentuhan, dan permainan sehingga menarik minat anak. Karena terlibat langsung, anak tidak hanya mengenal lambang angka secara pasif, tetapi menghubungkannya dengan jumlah

nyata melalui kegiatan menempel dan menghitung. Kegiatan semacam ini sejalan dengan prinsip belajar sambil bermain di PAUD. Media yang menarik juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif pada semangat dan daya ingat anak.

Berbeda dari media yang lazim dipakai pada penelitian pengenalan angka sebelumnya, seperti pohon angka atau stick angka, penelitian ini memakai *Counting Flower*. Sepengetahuan peneliti, belum ada penelitian yang secara khusus menggunakan media ini untuk pengenalan angka pada anak usia dini, sehingga penelitian ini berpotensi menambah ragam media pembelajaran bagi anak usia dini.

Analisis data PTK bertujuan menilai dan memperbaiki praktik mengajar di kelas, dan umumnya dilakukan secara bersiklus. Dalam penelitian ini analisis dilakukan selama dua siklus untuk melihat kemajuan anak, dengan data yang diperoleh dari pengamatan langsung dan pencatatan proses pembelajaran menggunakan media *Counting Flower* pada anak usia 4–5 tahun. Skor setiap anak kemudian dihitung dalam bentuk persentase.

Siklus dinyatakan tuntas apabila 75% anak mencapai kategori BSB. Peningkatan kemampuan secara klasikal pada setiap siklus dihitung dengan rumus ketuntasan klasikal (Badiah et al., 2022:4). Menurut Depdiknas (2024), ketuntasan klasikal dirumuskan sebagai berikut:

$$\textbf{KK} = \frac{JST}{JS} \textbf{ x 100\%}$$

Keiteirangan:

KK : Peirseintasei keituintasan klasikal

JST : Juimlah siswa yang tuintas

JS : Juimlah siswa keiseiluiruihan

Beirikuit tabeil hasil obseirvasi awal dalam meingeinal angka yang dilakuikan di keilompok A di TK IT Nuiruil Rahmah Ali Juinid, seibagai beirikuit:

Tabel 1 Rekapitulasi Pra Siklus Dan Ketuntasan Klasikal

No	Nama	Jumlah skor	Jumlah skor %	BB	MB	BSH	BSB
1.	Afni	7	58,33%		√		
2.	Arjuna	4	33,33%	√			
3.	Adiratna	4	33,33%	√			
4.	Kanza	4	33,33%	√			
5.	Zahra	9	75%				√
6.	Hana	9	75%				√
7.	Daffa	9	75%				√
8.	Fahri	6	50%		√		

No	Nama	Jumlah skor	Jumlah skor %	BB	MB	BSH	BSB
9.	Kenzo	3	25%	√			
10.	Bilal	4	33,33%	√			
11.	Irfan	4	33,33%	√			
12.	Galih	6	50%		√		

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan anak mengenal angka masih tergolong rendah: hanya 3 dari 12 anak (25%) yang berada pada kategori BSB. Capaian ini belum memenuhi standar ketuntasan klasikal, yaitu 75% anak pada kategori Berkembang Sangat Baik, sehingga diperlukan tindakan perbaikan.

Karena itu, pada siklus I direncanakan tindakan sebagai langkah strategis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. PTK sendiri dipahami sebagai penelitian tindakan yang bertujuan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas (Stialis et al., 2024:3). Dalam pembelajaran, anak tidak hanya duduk dan menyimak, tetapi melakukan beragam aktivitas fisik dan mental, seperti membaca, memperhatikan, berbicara, berdiskusi, berinteraksi, menulis, menggambar, dan menganalisis (Fitratullah, 2021:3). Langkah-langkah penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Media

   Guru menyiapkan gambar bunga dengan kelopak kosong, stiker berwarna-warni bertuliskan angka 1 sampai 5, serta gambar atau benda kecil yang dapat dihitung dan ditempelkan pada kelopak.
2. Peingeinalan Keigiatan

   Guirui meimpeirkeinalkan meidia Couinting Floweir keipada anak dan meinyampaikan tuijuian keigiatan, yaitui meingeinali lambang angka, meinghituing juimlah beinda, dan meinghuibuingkan angka deingan juimlah beinda yang seisuiai.
3. Peilaksanaan Keigiatan
   a. Guru memperlihatkan gambar bunga kepada anak.
   b. Guirui meiminta anak meinyeibuitkan angka yang teirtuilis pada leimbar stikeir.
   c. Anak meimilih stikeir beirtuiliskan angka seisuiai arahan guirui.
   d. Anak meineimpeilkan stikeir pada keilopak buinga yang seisuiai.
   e. Anak meinghituing beinda ataui gambar yang meineimpeil seisuiai angka pada keilopak.
   f. Guirui meimbantui anak meinyuisuin angka 1 sampai 10 dan meimasangkan lambang angka deingan juimlah beinda.

4. Pendampingan dan Penguatan

   Guru mendampingi kegiatan, membimbing anak yang kesulitan, dan memberi pujian ketika anak berhasil menyebutkan angka, menghitung, serta memasangkan angka dengan jumlah benda secara tepat.

5. Eivaluiasi dan Peinilaian

   Guru menilai kemampuan anak berdasarkan lima indikator berikut:

   a. Menyebutkan angka 1–10
   b. Meingeinali lambang angka 1–10.
   c. Meinguiruitkan angka 1–10.
   d. Meinghituing juimlah beinda.
   e. Meincocokkan lambang angka deingan juimlah beinda.

   Penilaian dilakukan melalui pengamatan terhadap kinerja anak selama kegiatan berlangsung.

6. Refleksi dan Tindak Lanjut

   Guru meninjau hasil kegiatan untuk mengetahui kemampuan yang sudah dikuasai dan kesulitan yang masih dihadapi anak. Anak yang belum mengenal angka diberi bimbingan dan kesempatan bermain kembali dengan cara yang lebih sederhana.

Penggunaan *Counting Flower* dilakukan melalui tahapan persiapan, pengenalan media, bermain, pendampingan, penilaian, dan refleksi. Strategi ini dirancang agar anak mengenal bilangan lewat kegiatan bermain yang nyata, menarik, dan menyenangkan. Dalam belajar konsep angka, sebagian anak masih mengalami kesulitan, seperti belum memahami makna angka, menulis angka terbalik, atau menggambar angka dengan arah yang keliru. Kesulitan tersebut dapat dipicu oleh media dan cara belajar yang kurang sesuai, serta oleh rendahnya minat, rasa bosan, atau ketidaksukaan anak terhadap kegiatan belajar angka (Sumitra et al. dalam Jubaedah & Nurmilah, 2025:3). Penambahan media bertujuan memotivasi anak mengembangkan kemampuan berpikirnya, terutama dalam memahami pola angka, mengenali simbol angka, dan menulis angka sesuai contoh (Aida et al., 2024:7). Dengan Counting Flower yang dihubungkan dengan gambar, anak belajar mengenal angka dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Hubungan antara satu bentuk bilangan dengan bentuk bilangan lainnya dapat dijelaskan melalui contoh berikut: setelah anak mendengarkan soal yang diberikan secara lisan (Siti Nurjannah, 2024:4).

Pada siklus I, pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar anak melalui pendekatan pembelajaran aktif.

Tabel 2 Ringkasan Siklus Pertama Dan Tingkat Keberhasilan

No	Nama	Jumlah skor	Jumlah skor %	BB	MB	BSH	BSB
1.	Afni	9	75%				√
2.	Arjuna	5	41,67%	√			
3.	Adiratna	5	41,67%	√			
4.	Kanza	5	41,67%	√			
5.	Zahra	11	91,67%				√
6.	Hana	11	91,67%				√
7.	Daffa	11	91,67%				√
8.	Fahri	9	75%				√
9.	Kenzo	3	25%	√			
10.	Bilal	8	66,67%			√	
11.	Irfan	4	33,33%	√			
12.	Galih	9	75%				√

Tabel 2 menunjukkan capaian sebesar 50%. Sebagian anak masih berada pada kategori di bawah Berkembang Sangat Baik, sehingga standar keberhasilan 75% belum tercapai dan siklus I dinyatakan belum berhasil. Karena itu, strategi pembelajaran perlu diperbaiki agar partisipasi dan pemahaman anak meningkat pada siklus berikutnya.

Pembelajaran siklus II diawali dengan penjelasan guru tentang angka dan bentuk bunga yang digunakan. Anak kemudian menerima *Sticky Note* bertuliskan angka dan menempelkannya pada gambar bunga dengan angka yang sesuai. Setelah semua anak selesai, guru memeriksa hasilnya dan memberi umpan balik langsung. Siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan.

Tabel 3 menampilkan rekapitulasi hasil siklus kedua dan tingkat ketuntasan klasikal.

No	Nama	Jumlah skor	Jumlah skor %	BB	MB	BSH	BSB
1.	Afni	11	91,67%				√
2.	Arjuna	6	50%		√		
3.	Adiratna	6	50%		√		
4.	Kanza	9	75%				√
5.	Zahra	12	100%				√
6.	Hana	11	91,67%				√
7.	Daffa	12	100%				√

No	Nama	Jumlah skor	Jumlah skor %	BB	MB	BSH	BSB
8.	Fahri	10	83,33%				√
9.	Kenzo	7	58,33%		√		
10.	Bilal	10	83,33%				√
11.	Irfan	9	75%				√
12.	Galih	9	75%				√

Tabel 3 memperlihatkan capaian 75%: sebagian besar anak telah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dan kriteria keberhasilan terpenuhi, sehingga siklus II dinyatakan berhasil. Kesulitan yang muncul pada siklus I tidak lagi ditemukan atau sudah berkurang.

Tabel 4. Rekapitulasi siklus I dan siklus II tentang mengenali angka 1-10 menggunakan Counting Flower untuk kelompok A semester I tahun 2025/2026.

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra siklus	6	50%	3	25%	0	0%	3	25%
siklus I	5	41,67 %	0	0%	1	8,33%	6	50%
siklus II	0	0%	3	25%	0	0%	9	75%

Tabel 4 memperlihatkan bahwa kemampuan anak mengenal angka melalui permainan *Counting Flower* meningkat. Pada pra siklus, anak yang berkembang sangat baik berjumlah 3 orang (25%); pada siklus I naik menjadi 6 orang (50%); dan pada siklus II menjadi 9 orang (75%). Dengan demikian, terjadi kenaikan sebesar 25% pada setiap siklus. Mengenal angka pada anak usia dini berarti mampu mengenali, memahami, dan menggunakan angka dengan tepat dalam berbagai situasi. Potensi dasar sudah dimiliki anak sejak lahir dan perkembangannya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar (Zannah et al., 2024:2).

Meimahami lambang bilangan meiruipakan keimampuian peinting bagi anak uisia dini kareina anak seitiap hari beirsingguingan deingan konseip ini, misalnya keitika meinghituing beinda di seikitarnya (Triana, 2021:2; Jarwani, 2021:2). Anak uisia 4–5 tahuin uimuimnya suidah dapat meingeinali dan meinyeibuitkan angka seirta muilai meimahami huibuingan antara lambang angka dan beinda nyata yang diteimuii seihari-hari. Seilain itui, Peirmeindikbuid Nomor 137 Tahuin 2014 teintang Standar Nasional PAUiD meinyeibuitkan bahwa inti aspeik kognitif adalah keimampuian

beirpikir logis, yaitui anak mampui meingamati, meimahami huibuingan seibab-akibat, meimbeidakan, meingeilompokkan, dan meinguiruitkan beinda, seirta meingikuiti pola seipeirti ABC-ABC (Yuiniasih & Watini, 2022:2).

Salah satui cara meiningkatkan keimampuian beirpikir anak uisia dini di seikolah adalah meimaduikan peimbeilajaran deingan beirbagai alat peinduikuing yang teirseidia (Nisa eit al., 2024:3). Couinting Floweir adalah meidia beiruipa gambar buinga deingan sticky noteis warna-warni yang meimbantui anak meimahami dan meingeinali konseip bilangan. Sticky Noteis juiga dapat dimanfaatkan seibagai meidia alteirnatif uintuik meilatih beirpikir logis; peindeikatan ini meindorong anak meinghasilkan gagasan barui meilaluii proseis analisis, sinteisis, peimeicahan masalah, peinarikan keisimpuilan, dan eivaluiasi (Vista eit al., 2023:22). Pada meidia ini anak meineirima gambar buinga beirkeilopak kosong yang seitiap keilopaknya dibeiri angka, lalui meineimpeilkan beinda ataui gambar seijuimlah angka teirseibuit, misalnya potongan keirtas ataui gambar beinda.

Deingan deimikian, Couinting Floweir dapat dipandang seibagai meidia yang meinghadirkan lingkuingan beilajar konkreit, visuial, manipuilatif, dan meinyeinangkan uintuik peingeinalan angka. Teimuian ini beirasal dari satui keilas beirisi 12 anak tanpa keilompok peimbanding, seihingga peirlui dimaknai seicara hati-hati.

D. Kesimpulan

Penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan *Counting Flower* pada anak usia 4–5 tahun di TK IT Nurul Rahmah Ali Junid Merangin menegaskan bahwa mengenal angka merupakan aspek penting dalam perkembangan berpikir anak usia dini. Kemampuan ini tidak berhenti pada menyebutkan angka, tetapi meliputi mengenali lambang angka, mengurutkan angka, menghitung jumlah benda, dan memasangkan lambang angka dengan jumlah benda yang tepat. Penguasaan kemampuan tersebut menjadi bekal anak memahami konsep bilangan dan mengembangkan numerasi pada jenjang berikutnya.

Pada obseirvasi awal, seibagian anak keilompok A uisia 4–5 tahuin di TK IT Nuiruil Rahmah Ali Juinid beiluim meingeinal angka 1 sampai 10. Keisuilitan tampak keitika anak diminta meinyeibuitkan angka, meinuinjuikkan lambang angka teirteintui, meinguiruitkan angka, seirta meinghuibuingkan lambang angka deingan juimlah beinda. Seibagian anak beiluim dapat meimbeidakan beintuik angka deingan beinar seihingga meimeirluikan bantuian guirui ataui teiman. Kondisi ini meinuinjuikkan peirluinya meidia peimbeilajaran yang leibih meinarik, nyata, dan seisuiai deingan peirkeimbangan anak uisia

dini agar proseis beilajar beirjalan baik.

Salah satui uipaya meingatasi masalah teirseibuit adalah meimakai peirmainan Couinting Floweir. Meidia ini meingguinakan gambar buinga dan stikeir beirtuiliskan angka agar anak meimpeilajari lambang bilangan meilaluii beirmain. Deingan meidia teirseibuit, anak meilihat, meingamati, meinyeibuitkan, meineimpeilkan, meinghituing, dan meimasangkan angka deingan juimlah beinda yang teipat. Peingalaman beilajar langsuing ini meimbuiat anak tidak seikadar meinghafal uiruitan angka, teitapi muilai meimahami huibuingan antara lambang bilangan dan juimlah beinda yang seibeinarnya.

Peimbeilajaran deingan meidia Couinting Floweir dilaksanakan meilaluii peineilitian tindakan keilas dalam duia sikluis. Seitiap sikluis meimuiat tahap peireincanaan, tindakan, peingamatan, dan reifleiksi. Pada tahap peireincanaan, guirui meinyiapkan meidia dan alat peingamatan. Pada tahap tindakan, anak teirlibat aktif meingeinal angka meilaluii peirmainan, seimeintara guirui meingamati keimampuian anak dan meimbantui yang keisuilitan. Hasil peingamatan dijadikan bahan reifleiksi uintuik meimpeirbaiki cara meingajar pada sikluis beirikuitnya. Deingan deimikian, peimbeilajaran tidak hanya meingeijar hasil, teitapi juiga meimpeirhatikan proseis dan peingalaman beilajar anak.

Hasil peineilitian meinuinjuikkan keimampuian anak meingeinal angka meiningkat pada seitiap tahap. Anak pada kateigori Beirkeimbang Sangat Baik seibeisar 25% pada pra sikluis, naik meinjadi 50% pada sikluis I, dan meincapai 75% pada sikluis II. Peiningkatan ini meinuinjuikkan bahwa Couinting Floweir dapat meimbantui anak beilajar angka deingan cara yang leibih inteiraktif dan meinarik.

Seilain meimbantui anak meingeinali lambang angka, Couinting Floweir meindorong anak teirlibat langsuing dalam beilajar. Anak beirlatih meinghituing beinda, meinyamakan angka deingan juimlah beinda, dan meinyuisuin angka seicara beiruiruitan meilaluii keigiatan yang meilibatkan peingamatan dan geirakan tangan. Warna dan beintuik buinga meimbantui meinciptakan suiasana beilajar yang meinyeinangkan seihingga anak leibih teirtarik beirpartisipasi. Guirui dapat meimbeiri peinguiatan, arahan, dan puijian seisuiai keimampuian anak. Deingan beigitui, Couinting Floweir dapat meinjadi salah satui pilihan uintuik meinduikuing peimbeilajaran nuimeirasi awal yang nyata, meinarik, dan seisuiai keibuituihan anak uisia dini.

Daftar Pustaka

Aida, N., Muzakki, M., & Saudah, S. (2024). Penggunaan Media Permainan Tradisional Tembak Tutus Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini. BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal, 3(2), 85–93. https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8287

Aryanti, D. (2024). Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun. 1(1), 1–8.

Elidiami, S., Wijaya, P. R., Triana, R. S., & Afandi, A. (2025). Pembiasaan Jejak Kaki Warna Warni untuk Meningkatkan Kebiasaan Antre Anak Usia Dini. 2(2), 171–193.

Farah jenita salsa zetira, bayu nusantara bhakti. (2022). Penggunaan Sticky Notes Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Muhammadiyah 2 Prambanan. 1272–1277.

Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. Jurnal Kreativitas Mahasiswa, Vol.1 No.2(2), 107.

Fitratullah, F. (2021). Pengaruh Media Sticky Notes Terhadap Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi. Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series, 5(1), 23–26. https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56852

Irawan, F. (2022). Perkembangan Kognitif Dan Psikomotorik Anak Usia Dini Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Terintegrasi Sticky Note. Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi, 2(6). https://doi.org/10.59818/jpi.v2i6.393

Jarwani. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif Dengan Media Loose Part. Gawi: Journal of Action Research, 1(2), 63–71. https://doi.org/10.59329/gawi.v1i2.64

Jubaedah, E., & Nurmilah, S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Dengan Media Jam Analog Digital Di Kelompok A Kober Al-Barokah. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking), 3(2), 28–35. https://doi.org/10.37968/anaking.v3i2.731

Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 11–20. https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196

Komang, A., Nyoman, J. I., & Aditya, A. P. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. Jurnal Golden Age, 5(02), 119–128. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3362

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? Indonesian Journal of Action Research, 1(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piager Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar DASAR. 116–152.

Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Jendela PLS, 9(1), 33–42. https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001

Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 164–172.

Siti Nurjannah, M. M. T. (2024). Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media. 7(02), 101–112.

Stialis, M., Wulansari, B. Y., & Muttaqin, M. 'Azzam. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berfikir Kritis Melalui Fun Science pada Pendidikan Anak Usia Dini. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(9), 10986–10994. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5559

Syaifudin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab).

Borneo: Journal of Islamic Studies, 1(2), 1–17. Triana, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Bermain Variatif Denda Media Loose Part. 1(2), 1–23.

Vista, E. R. B., Setiawan, A., & Nugroho, W. (2023). Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Media Sticky Notes Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 3(1), 17–24. https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.537

Wasis, S. (2015). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). 6948, 6. Yuniasih, D., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK dalam Meningkatkan Kemapuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Lego di RA AL Fikri Klari. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(3), 1651. https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1651-1658.2022

Zannah, R., Wening, W. R., & Wati, R. (2024). Meningkatkan

Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Bimba Aiueo Swadarma Raya. Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 119. https://doi.org/10.24853/yby.8.2.119-129