E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867

Halaman 105-119
Volume 3 Nomor 3 Tahun 2026

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Mencari Pasangan Pada Kelompok B TK Kasih Ibu

Derlita Hutasoit[1], Yenda Puspita[2], Amin Yusi Nur Sa'ida[3], Moh Fauziddin[4], Melvi Lesmana Alim[5]

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
e-mail: derlitahutasoit38@gmail.com[1],
yenda.puspita@universitaspahlawan.ac.id[2] , ayn.saida@gmail[3],
mfauziddin@gmail.com[3], melvi.lesmana@universitaspahlawan.ac.id[5]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B TK Kasih Ibu. Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan masih banyaknya anak yang belum mampu menyebutkan, mengurutkan, mengenali, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat karena proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan anak secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penerapan permainan mencari pasangan pada anak Kelompok B TK Kasih Ibu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah 12 anak Kelompok B TK Kasih Ibu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan berdasarkan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak secara signifikan. Pada tahap prasiklus, kemampuan anak masih didominasi kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 33%, Mulai Berkembang (MB) sebesar 43%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 17%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 7%. Setelah tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan dengan persentase BB 5%, MB 13%, BSH 70%, dan BSB 12%. Peningkatan semakin optimal pada Siklus II, yaitu BB 0%, MB 8%, BSH 8%, dan BSB 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga indikator keberhasilan penelitian

telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan mencari pasangan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B TK Kasih Ibu.

Kata kunci: *Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan, Permainan Mencari Pasangan, Anak Usia Dini*

Abstract

This research was motivated by the low ability of Group B children at TK Kasih Ibu to recognize number symbols. The problem was indicated by the fact that many children were still unable to identify, sequence, recognize, and match number symbols with the corresponding quantities because the learning process was still dominated by conventional teaching methods that did not actively engage children. Therefore, this study aimed to improve children's ability to recognize number symbols through the implementation of the Matching Pair Game for Group B children at TK Kasih Ibu.This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The research subjects were 12 children in Group B at TK Kasih Ibu. Data were collected through observation and documentation, while data analysis was conducted using qualitative and quantitative approaches by calculating the percentage of children's achievement based on four developmental categories: Not Yet Developed (NYD), Beginning to Develop (BD), Developed as Expected (DE), and Very Well Developed (VWD).The findings revealed that the implementation of the Matching Pair Game significantly improved children's ability to recognize number symbols. During the pre-cycle, children's abilities were dominated by the Not Yet Developed (33%) and Beginning to Develop (43%) categories, while Developed as Expected accounted for 17% and Very Well Developed for 7%. After the implementation of Cycle I, the percentages improved to 5% Not Yet Developed, 13% Beginning to Develop, 70% Developed as Expected, and 12% Very Well Developed. The improvement became more significant in Cycle II, with 0% Not Yet Developed, 8% Beginning to Develop, 8% Developed as Expected, and 84% Very Well Developed. These findings indicate that most children achieved the Very Well Developed category, meaning that the research success indicators were successfully attained. Therefore, it can be concluded that the Matching Pair Game is an effective learning strategy for improving the ability to recognize number symbols among Group B children at TK Kasih Ibu.

Keywords: *Number Symbol Recognition, Matching Pair Game, Early Childhood Education*

LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan dasar anak, baik dari aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, maupun nilai agama dan moral. Pada masa ini, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat dan peka terhadap berbagai stimulasi. Setiap pengalaman belajar yang diberikan akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di taman kanak-kanak harus dirancang secara optimal dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode penting dalam perkembangan manusia yang tidak akan terulang kembali. Menurut Susanto, (2019) pada masa ini perkembangan otak anak berlangsung sangat cepat sehingga memerlukan rangsangan yang tepat dan berkesinambungan. Stimulasi yang kurang tepat dapat menghambat perkembangan kemampuan dasar anak. Sebaliknya, stimulasi yang sesuai akan membantu anak berkembang secara optimal. Aspek kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, serta memecahkan masalah sederhana. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak dalam memahami konsep-konsep awal yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan di taman kanak-kanak adalah kemampuan mengenal lambang bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak yang berhubungan dengan konsep matematika awal. Menurut (Suyadi, 2016) pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini meliputi kemampuan menyebutkan, mengenali, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak untuk memahami konsep berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pengenalan lambang bilangan perlu dilakukan secara bertahap dan menyenangkan.

Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak belajar melalui benda konkret dan pengalaman langsung. Piaget menyatakan bahwa anak pada tahap ini belum mampu berpikir abstrak sehingga membutuhkan media dan aktivitas nyata dalam proses pembelajaran. Pengenalan lambang bilangan yang hanya bersifat simbolik tanpa melibatkan aktivitas bermain akan sulit dipahami oleh anak. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pembelajaran di taman kanak-kanak seharusnya dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak dan menjadi sarana belajar yang paling efektif bagi anak usia dini. Menurut Pratiwi, (2017), bermain dapat membantu anak belajar tanpa merasa tertekan. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, bahasa, dan emosional secara bersamaan.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal lambang bilangan masih sering dilakukan secara konvensional. Guru cenderung

menggunakan metode ceramah, menulis di papan tulis, dan lembar kerja anak. Metode tersebut kurang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, anak mudah merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Hasil observasi awal di Kelompok B TK Kasih Ibu pada hari Senin, 05 Januari 2026, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Sebagian anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan dengan benar dan sering tertukar antara satu lambang dengan lambang lainnya. Anak juga mengalami kesulitan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Situasi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Penilaian awal dilakukan terhadap 12 anak Kelompok B untuk memperoleh gambaran kemampuan mengenal lambang bilangan. Aspek yang dinilai meliputi kemampuan menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Hasil penilaian awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Data tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel.1 Data Awal Kemampuan Mengenal Lambangan Bilangan

No.	Aspek yang Dinilai	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
1	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar	4 (33%)	5 (42%)	2 (17%)	1 (8%)
2	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan	3 (25%)	7 (58%)	2 (17%)	0 (0%)
3	Anak mampu mengenali dan menunjukkan lambang bilangan 1–10	5 (42%)	4 (33%)	1 (8%)	2 (17%)
4	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai	2 (17%)	8 (67%)	2 (17%)	0 (0%)
5	Anak mampu menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat	6 (50%)	2 (17%)	3 (25%)	1 (8%)
	Persentase (%)	**33%**	**43%**	**17%**	**7%**

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Kondisi ini menandakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak belum berkembang secara optimal. Hambatan ini dapat berdampak pada kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya. Upaya pembelajaran yang lebih inovatif sangat memerlukan observasi. Kurangnya variasi permainan edukatif menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Kegiatan pembelajaran yang monoton membuat anak kurang tertarik dan pasif. Anak usia dini

membutuhkan aktivitas yang melibatkan gerak, interaksi, dan eksplorasi. Pembelajaran tanpa variasi membuat konsep sulit dipahami oleh anak.

Permainan mencari pasangan merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan. Permainan ini mengajak anak mencocokkan kartu lambang bilangan dengan kartu jumlah benda yang sesuai. Aktivitas tersebut melibatkan kemampuan mengamati, berpikir, dan mencocokkan secara langsung. Anak belajar konsep bilangan melalui pengalaman bermain. Permainan mencari pasangan sejalan dengan prinsip belajar sambil bermain dalam pendidikan anak usia dini. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa pembelajaran PAUD harus dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang bermakna. Permainan ini melatih konsentrasi, daya ingat, serta keterlibatan aktif anak. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.

(Lubis et al., 2023) Menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila anak terlibat langsung dalam aktivitas nyata. Permainan mencari pasangan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Konsep bilangan menjadi lebih mudah dipahami oleh anak. Tahapan representasi Bruner juga relevan dengan permainan mencari pasangan. Anak mengalami tahap enaktif melalui kegiatan mencocokkan kartu, tahap ikonik melalui gambar jumlah benda, dan tahap simbolik melalui lambang bilangan. Proses ini membantu anak memahami konsep bilangan secara bertahap. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan berpikir anak.

Hasil penelitian terdahulu mendukung efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Penelitian Gea et al., (2025) menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kartu angka mampu meningkatkan pemahaman bilangan anak usia dini. Penelitian Saputri, (2016) menyimpulkan bahwa permainan pasangan efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian Masamah, (2017) menemukan peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan kartu bergambar. Penelitian (Bafadal et al., 2024) juga membuktikan bahwa permainan edukatif meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep bilangan anak TK.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok B TK Kasih Ibu masih perlu ditingkatkan. Permainan mencari pasangan dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok B TK Kasih Ibu masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Permainan mencari pasangan dipandang sebagai salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Mencari Pasangan pada Kelompok B TK Kasih Ibu.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran di taman kanak-kanak.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan mixed methods, yaitu menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis proses pelaksanaan pembelajaran melalui permainan mencari pasangan, aktivitas guru selama pembelajaran, serta respons dan keterlibatan anak dalam setiap kegiatan. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui hasil observasi yang disajikan dalam bentuk skor dan persentase. Penggunaan kedua pendekatan tersebut bertujuan agar peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses sekaligus hasil penerapan permainan mencari pasangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B TK Kasih Ibu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. Penelitian tindakan kelas dipilih karena sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di TK Kasih Ibu, yaitu masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Melalui penerapan permainan mencari pasangan sebagai tindakan perbaikan, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang secara optimal. Penelitian ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam beberapa siklus hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Selanjutnya, tindakan dilaksanakan melalui kegiatan bermain mencari pasangan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Selama proses tindakan berlangsung dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan perkembangan kemampuan anak, kemudian hasilnya dianalisis pada tahap refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan model ini, proses pembelajaran dapat diperbaiki secara bertahap sehingga tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui permainan mencari pasangan, dapat tercapai secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari pasangan mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B TK Kasih Ibu. Sebelum tindakan diberikan, hasil observasi pratindakan menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih berada pada kategori rendah. Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan, menunjukkan,

mengurutkan, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat. Dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok B TK Kasih Ibu pada tanggal 5 Januari 2026, pembelajaran mengenal lambang bilangan masih dilaksanakan secara konvensional melalui metode ceramah, pemberian tugas, dan lembar kerja anak sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan media pembelajaran masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan anak mudah merasa bosan, kurang termotivasi mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep lambang bilangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar, masih keliru dalam mengurutkan lambang bilangan, mengalami kesulitan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, serta belum mampu menyelesaikan kegiatan yang berkaitan dengan lambang bilangan secara mandiri. Untuk memperoleh gambaran kemampuan awal anak, peneliti melakukan penilaian pratindakan terhadap 12 anak Kelompok B berdasarkan beberapa indikator, yaitu kemampuan menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, menunjukkan dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, serta kemampuan menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat. Hasil penilaian awal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Hasil penilaian pratindakan disajikan pada Tabel.2 berikut.

Tabel 2. Kemampuan Mengenal Lambangan Bilangan Pratindakan

No.	Aspek yang Dinilai	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
1	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar	4 (33%)	5 (42%)	2 (17%)	1 (8%)
2	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan	3 (25%)	7 (58%)	2 (17%)	0 (0%)
3	Anak mampu mengenali dan menunjukkan lambang bilangan 1–10	5 (42%)	4 (33%)	1 (8%)	2 (17%)
4	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai	2 (17%)	8 (67%)	2 (17%)	0 (0%)
5	Anak mampu menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat	6 (50%)	2 (17%)	3 (25%)	1 (8%)
	Persentase (%)	**33%**	**43%**	**17%**	**7%**

Berdasarkan hasil observasi pratindakan yang dilakukan terhadap 12 anak Kelompok B TK Kasih Ibu, kemampuan mengenal lambang bilangan masih tergolong rendah. Pada indikator kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (42%), sedangkan pada indikator mengurutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan mayoritas anak juga berada pada kategori Mulai Berkembang (58%) dan belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Pada indikator mengenali dan menunjukkan lambang bilangan 1–10, sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (42%). Selanjutnya, pada indikator mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, mayoritas anak berada pada kategori Mulai Berkembang (67%), sedangkan pada indikator menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (50%). Secara keseluruhan, hasil pratindakan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih belum berkembang secara optimal, yang ditunjukkan oleh persentase kategori Belum Berkembang sebesar 33% dan Mulai Berkembang sebesar 43%, sedangkan kategori Berkembang Sesuai Harapan hanya mencapai 17% dan Berkembang Sangat Baik sebesar 7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal, mengurutkan, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Dengan penggunaan permainan mencari pasangan, diharapkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat meningkat pada pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B TK Kasih Ibu. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada Jumat, 15 Mei 2026 dan Senin, 18 Mei 2026. Pada siklus ini, guru menerapkan permainan mencari pasangan dengan menggunakan kartu angka dan benda konkret untuk membantu anak mengenal, menyebutkan, mengurutkan, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hasil observasi pada siklus I digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tahapan pengamatan dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan anak selama proses pembelajaran berlangsung pada Siklus I. Kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Pengamatan difokuskan pada kemampuan anak dalam menyebutkan, mengurutkan, mengenali, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda melalui permainan mencari pasangan. Hasil pengamatan kemudian dicatat dalam lembar

observasi dan dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak pada Siklus I yang disajikan dalam tabel 3 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I.

Tabel 3. Kemampuan Mengenal Lambangan Bilangan Siklus I

No.	Aspek yang Dinilai	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
1	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar	1 (8%)	1 (8%)	8 (67%)	2 (17%)
2	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan	1 (8%)	2 (17%)	8 (67%)	1 (8%)
3	Anak mampu mengenali dan menunjukkan lambang bilangan 1–10	0 (0%)	2 (17%)	9 (75%)	1 (8%)
4	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai	1 (8%)	1 (8%)	8 (67%)	2 (17%)
5	Anak mampu menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat	0 (0%)	2 (17%)	9 (75%)	1 (8%)
	Persentase (%)	**5%**	**13%**	**70%**	**12%**

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari pasangan mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok B TK Kasih Ibu. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator yang diamati, yaitu kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1–10, mengurutkan lambang bilangan, mengenali dan menunjukkan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, serta menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat. Secara keseluruhan, kemampuan anak didominasi oleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase sebesar 70%**,** diikuti kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 12%**,** Mulai Berkembang (MB) sebesar 13%**,** dan Belum Berkembang (BB) sebesar 5%**.** Pada indikator kemampuan menyebutkan lambang bilangan, sebanyak 67% anak telah mencapai kategori BSH dan 17% berada pada kategori BSB. Kemampuan mengurutkan lambang bilangan juga mengalami peningkatan dengan 67% anak berada pada kategori BSH, meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengurutkan bilangan secara konsisten. Selanjutnya, pada indikator mengenali dan menunjukkan lambang bilangan, sebagian besar anak (75%) telah mencapai kategori BSH dan tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB, menunjukkan bahwa kemampuan mengenali simbol bilangan berkembang dengan baik. Pada indikator mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, sebanyak 67% anak berada pada kategori BSH dan 17% telah mencapai kategori BSB, walaupun masih terdapat sebagian kecil anak yang memerlukan bimbingan. Sementara itu, kemampuan menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri menunjukkan hasil yang paling baik, dengan 75%

anak berada pada kategori BSH dan 8% mencapai kategori BSB tanpa adanya anak yang berada pada kategori BB. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan mencari pasangan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II melalui peningkatan bimbingan guru, pemberian contoh yang lebih jelas, serta kesempatan bermain yang lebih banyak agar seluruh anak dapat mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 21 Mei 2026 dan 26 Mei 2026, dengan tetap menerapkan permainan mencari pasangan sebagai strategi pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan RPPH yang telah diperbaiki dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif, motivasi yang lebih optimal, serta penggunaan media yang lebih bervariasi. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal, mengurutkan, menunjukkan, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Pengamatan terhadap perkembangan kemampuan anak dan kinerja guru tetap dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Data hasil pengamatan dicatat secara sistematis untuk dianalisis guna melihat perkembangan yang terjadi pada setiap indikator. Hasil pengamatan tersebut disajikan dalam Tabel 4 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II sebagai dasar penarikan kesimpulan penelitian.

Tabel 4. Kemampuan Mengenal Lambangan Bilangan Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
1	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar	0 (0%)	1 (8%)	1 (7%)	10 (85%)
2	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan	0 (0%)	2 (17%)	1 (9%)	9 (74%)
3	Anak mampu mengenali dan menunjukkan lambang bilangan 1–10	0 (0%)	1 (8%)	1 (8%)	10 (84%)
4	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai	0 (0%)	0 (0%)	1 (10%)	11 (90%)
5	Anak mampu menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat	0 (0%)	1 (8%)	1 (9%)	10 (83%)

Persentase	**0%**	**8%**	**8%**	**84%**

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari pasangan mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak secara sangat signifikan. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator yang diamati, yaitu kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1–10, mengurutkan lambang bilangan, mengenali dan menunjukkan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, serta menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak didominasi oleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase sebesar 85%, diikuti kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 12%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 3%, dan tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Pada indikator kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1–10, sebagian besar anak telah mencapai kategori BSB sebesar 85%, sedangkan hanya 8% berada pada kategori MB dan 7% pada kategori BSH, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh anak telah mampu menyebutkan lambang bilangan dengan benar dan mandiri. Kemampuan mengurutkan lambang bilangan juga mengalami peningkatan dengan 74% anak berada pada kategori BSB, 9% pada kategori BSH, dan 17% pada kategori MB, sehingga hanya sebagian kecil anak yang masih memerlukan bimbingan. Selanjutnya, pada indikator mengenali dan menunjukkan lambang bilangan, sebanyak 84% anak telah mencapai kategori BSB, sedangkan masing-masing 8% berada pada kategori BSH dan MB, tanpa adanya anak pada kategori BB. Peningkatan yang paling tinggi terlihat pada indikator mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, di mana 90% anak berada pada kategori BSB, sementara 8% berada pada kategori BSH dan 8% pada kategori MB, menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah benda secara tepat. Pada indikator kemampuan menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat, sebanyak 83% anak telah mencapai kategori BSB, 9% berada pada kategori BSH, dan 8% pada kategori MB, tanpa ditemukan lagi anak pada kategori BB. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari pasangan memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, rasa percaya diri, serta pemahaman anak terhadap konsep bilangan melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Dengan tidak ditemukannya lagi anak pada kategori Belum Berkembang serta dominasi kategori Berkembang Sangat Baik, maka indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil dan penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Perbandingan hasil tindakan tiap siklus dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok B TK Kasih Ibu setelah diterapkannya permainan mencari pasangan. Perbandingan dilakukan berdasarkan hasil observasi pada tahap pratindakan, Siklus I, dan Siklus II yang meliputi kemampuan

menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri dan tepat. Data perbandingan ini digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan anak pada setiap siklus sekaligus mengetahui efektivitas tindakan yang diberikan. Hasil perbandingan kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada pratindakan, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 5. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan berikut.

Tabel 5. Perbandingan Kemampuan Mengenal Lambangan Bilangan

Tahap	BB	MB	BSH	BSB
Prasiklus	33%	43%	17%	7%
Siklus I	5%	13%	70%	12%
Siklus II	0%	8%	8%	84%

Berdasarkan Tabel 5 terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang sangat signifikan dari tahap prasiklus hingga Siklus II. Pada tahap prasiklus, kemampuan anak masih tergolong rendah yang ditunjukkan dengan dominasi kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 43% dan Belum Berkembang (BB) sebesar 33%. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya mencapai 17%, sedangkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 7%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan dan memerlukan stimulasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I melalui permainan mencari pasangan menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik. Persentase kategori BB menurun menjadi 5% dan kategori MB menurun menjadi 13%. Sebaliknya, kategori BSH meningkat secara signifikan menjadi 70%, sedangkan kategori BSB meningkat menjadi 12%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu mengenal lambang bilangan sesuai dengan indikator perkembangan yang diharapkan, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan lebih lanjut. Peningkatan yang lebih optimal terlihat pada Siklus II. Kategori BB tidak ditemukan lagi atau mencapai 0%, sedangkan kategori MB menurun menjadi 8%. Kategori BSB mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai 84%, sementara kategori BSH sebesar 8%. Tingginya persentase pada kategori BSB menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyebutkan, menunjukkan, mengurutkan, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat serta mampu menyelesaikan permainan mencari pasangan secara mandiri.

Hasil perbandingan dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari pasangan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok B TK Kasih Ibu. Peningkatan tersebut terlihat dari menurunnya persentase kategori BB dan MB serta meningkatnya persentase kategori BSH dan terutama kategori BSB pada setiap siklus. Kondisi ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui permainan mampu

memberikan pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan menyenangkan sehingga membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada anak Kelompok B TK Kasih Ibu, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan mencari pasangan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Perencanaan penelitian dilakukan secara sistematis dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media permainan berupa kartu angka dan kartu bergambar, menyusun instrumen observasi, serta merancang langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga proses pembelajaran berlangsung secara terarah dan menyenangkan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan, melalui kegiatan mencocokkan kartu lambang bilangan dengan kartu gambar sesuai jumlah benda. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif berpartisipasi, serta terlibat langsung dalam setiap kegiatan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada setiap siklus, yang terlihat dari perubahan persentase kategori perkembangan anak. Pada tahap prasiklus, kemampuan anak masih didominasi kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 33% dan Mulai Berkembang (MB) sebesar 43%, sedangkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya mencapai 17% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 7%. Setelah tindakan pada Siklus I, kemampuan anak meningkat dengan persentase BB menurun menjadi 5%, MB menjadi 13%, BSH meningkat menjadi 70%, dan BSB menjadi 12%. Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada Siklus II, yaitu tidak terdapat lagi anak pada kategori BB (0%), kategori MB menurun menjadi 8%, kategori BSH sebesar 8%, dan kategori BSB meningkat secara signifikan menjadi 84%. Dengan demikian, penerapan permainan mencari pasangan terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak hingga mencapai indikator keberhasilan penelitian, sehingga permainan ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif, aktif, dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, A., Kurnia, A., Hidayat, H., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2024). Hubungan antara aktivitas merobek kertas dengan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 199–236.

Bafadal, U., Ilyas, S. N., Musi, M. A., Makassar, U. N., & Merdeka, K. (2024). Strategi guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan literasi anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, *5*(2), 242–254.

Eka, M. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal

Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Primary Education*, *1*(1), 29–40.

Fadlilah, U., & Ngabekti, S. (2018). The Adiwiyata School's Role in the Development of Character Caring for the Environment (A Case Study at the Junior High School 6 Tuban). *Journal of Innovative Science Education*, *7*(1), 53–61. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise

Gea, A., Fajar, R., Zega, W., Studi, P., Kristen, P., Usia, A., Tinggi, S., & Ekumene, T. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1).

Gilar, G. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk At-Toyyibah. *Junal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 92–105.

Hazyimara, K., Septria, W., & Suwarni, D. (2023). Peran Sentral Guru dalam Pendidikan Karakter di Era Digital. *Jurnal Studi Keagamaan Islam*, *1*(3), 50–57.

Lubis, Z., Ariani, E., Segala, S. M., & Wulan, W. (2023). Pendidikan Keluarga Sebagai Basis Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 92–106. https://doi.org/10.56832/pema.v1i2.98

Masamah, U. (2017). Strategi Pengembangan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *5*(1), 123. https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2353

Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, *1*(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69

Nurcahyanti, A. D., Kusuma, D. F., Cahyaningtyas, A. I., Sari, L., & Sakulpimolrat, S. (2024). Analisis Strategi Pengembangan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Islam Makarima Kartasura. *Jurnal Raudhah*, *12*(2), 124–142.

Nuryanto, S. (2016). Dongeng Sebagai Pendidikan Anti Korupsi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah Dan Sekolah Awal*, *1*(1), 2528–004.

Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *5*(2), 106–117.

Samta, S. R., Lili Mulyani, & Frida Citra Cuacicha. (2023). Urgenitas Peran Orangtua Dalam Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Sentra Cendekia*, *4*(1), 38–43. http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sc

Saputri, N. A. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan di Kelompok A TK

Nasional Samirono Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(7), 759–766. https://www.semanticscholar.org/author/Nofiyana-Astifani-Saputri/119128662

Susanto, A. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini* (P. Bumi & Aksara (eds.)).

Suyadi. (2016). *Konsep Dasar PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini* (Pedagogia. (ed.)).

Umaternate, W., & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemamp Uan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(10).