

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Visual Interaktif

Studi Tindakan Kelas Pada Anak Usia 3-4 Tahun di POS PAUD Kumpul Bocah Kemiri-Pakukerto-Sukorejo

Oleh : Defi Utri Indriyani
Dosen Pembimbing : Choirun Nisak Aulina

Program Studi Pendidikan Guru PAUD - Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
(2026)



Latar Belakang & Masalah

Kesenjangan antara karakteristik perkembangan anak usia dini dengan kondisi realita pembelajaran di kelas

Kesenjangan Pembelajaran PAUD

Karakteristik Ideal Anak (3-4 Tahun)

Tahap Perkembangan: Berada pada fase sensori-motorik & pra-operasional awal.

Eksplorasi Aktif: Belajar secara menyeluruh melalui indera dan aktivitas kinestetik.

Rentang Perhatian (Attention Span): Sangat singkat, berkisar antara 5 hingga 10 menit.

Fungsi Simbolik: Membutuhkan objek nyata untuk memahami angka sebagai konsep kuantitas.

Realita di POS PAUD Kumpul Bocah

Metode Kaku & Statis: Pembelajaran terlalu bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

Media Pasif: Poster angka di dinding hanya sebagai dekorasi tanpa interaksi aktif.

Aktivitas Terbatas: Anak dipaksa duduk lama mewarnai & meniru tulisan angka.

Dampak Resepsi: Anak cepat bosan, kehilangan fokus, dan timbul resistensi terhadap angka.

Latar Belakang & Masalah

Kesenjangan antara karakteristik perkembangan anak usia dini dengan kondisi realita pembelajaran di kelas

Solusi Media Visual Interaktif

Mengapa Media Visual Interaktif?

Media visual interaktif menjembatani simbol angka abstrak menjadi pengalaman konkret yang menyenangkan bagi anak usia 3-4 tahun.

Video Animasi & Proyektor: Memikat perhatian visual & pendengaran anak secara simultan.

Flashcard Berukuran Besar: Memudahkan pengenalan bentuk lambang bilangan secara jelas.

Permainan Menjepit Benda: Melatih koordinasi motorik halus sekaligus menghubungkan simbol dengan jumlah.

Integrasi Kinestetik: Anak bergerak aktif, bernyanyi, dan bermain tanpa merasa dipaksa belajar.



Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis & McTaggart

Desain & Subjek PTK

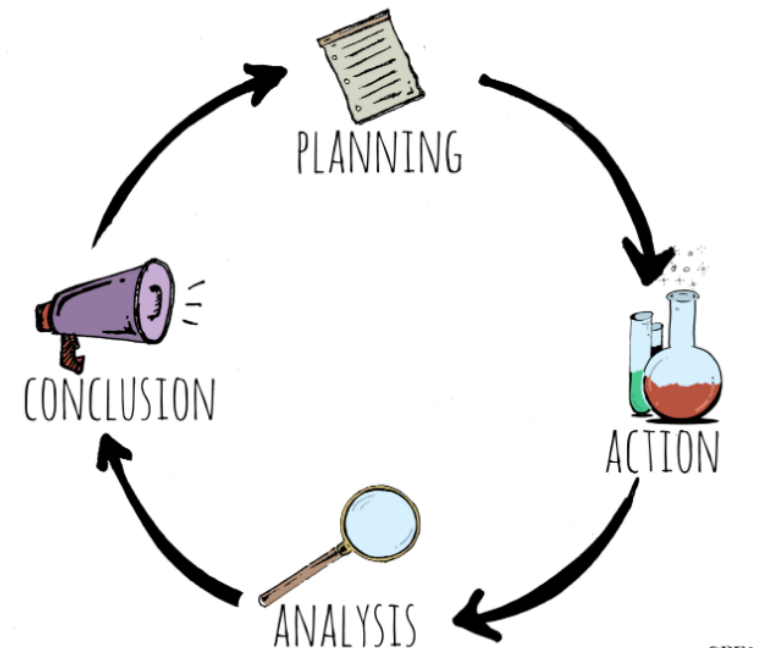
Subjek & Desain Siklus

Subjek Penelitian: 12 Anak usia 3-4 tahun (7 laki-laki, 5 perempuan) di POS PAUD Kumpul Bocah TA 2025/2026.

Model PTK: Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus (masing-masing 4 kali pertemuan).

Tahapan Spiral: Setiap siklus terdiri atas Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Observasi (Observation), dan Refleksi (Reflection).

ACTION RESEARCH CYCLE VISUAL BY JOHN SPENCER



SPEI

Indikator

Indikator Evaluasi Pembelajaran



Urutan Angka

Kemampuan anak dalam menyebutkan urutan angka 1 sampai 5 atau 1 sampai 10 secara runtut dan lancar.



Lambang Bilangan

Kemampuan mengenali, membedakan, dan menyebutkan bentuk fisik lambang angka yang ditampilkan.

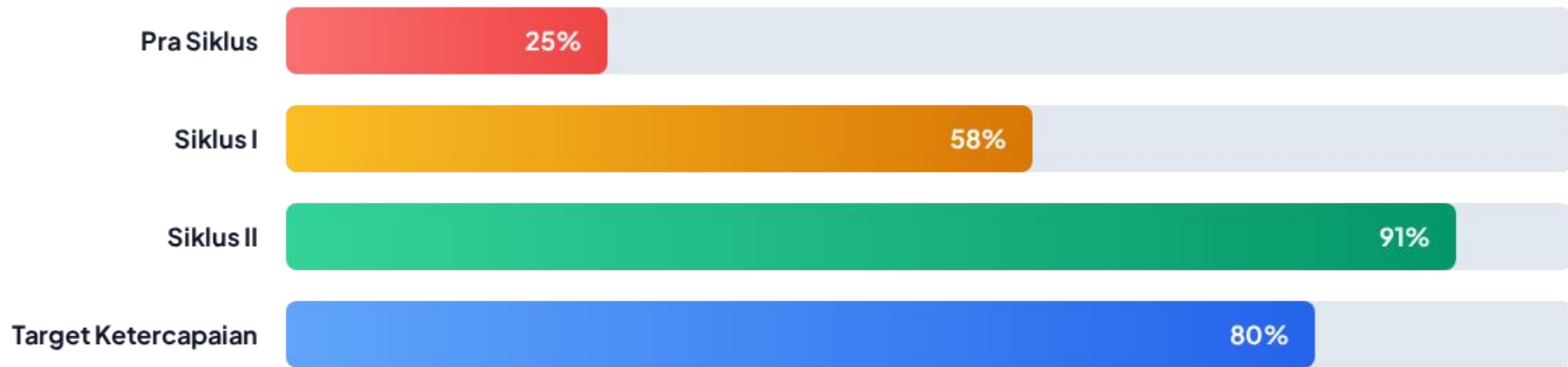


Konsep Kuantitas

Kemampuan mencocokkan dan menghitung jumlah benda fisik dengan angka yang sesuai secara tepat.

Peningkatan Ketuntasan

Peningkatan Ketuntasan Klasikal



Hasil Utama: Terjadi kenaikan drastis sebesar 66% dari Pra Siklus (25%) ke Siklus II (91%). Pencapaian Siklus II berhasil melampaui indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan (80%).

Hasil Observasi

Hasil Observasi Antar Siklus

Tahapan PTK	Media & Strategi Digunakan	Ketuntasan	Refleksi & Evaluasi
Pra Siklus	Konvensional (LKS & Poster Kertas)	25% (3/12 Anak)	Anak pasif, cepat bosan, belum paham hubungan angka & kuantitas.
Siklus I	Laptop, Video Animasi & Flashcard Standar	58% (7/12 Anak)	Layar laptop terlalu kecil, suara kurang terdengar, anak di belakang kurang fokus.
Siklus II	Proyektor, Sound System & Game Menjepit Benda	91% (11/12 Anak)	Visual sangat jelas, interaktif kinestetik berjalan maksimal, fokus anak meningkat tajam.

Hasil Observasi

Pencapaian Akhir Siklus II

91%

Ketercapaian Klasikal

Analisis Hasil Siklus II

Sebanyak **11 dari 12 anak** meraih kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Faktor Keberhasilan: Penggunaan layar proyektor besar dan permainan interaktif menjepit benda terbukti membangkitkan antusiasme kinestetik anak secara menyeluruh.

Catatan Kasus Khusus: 1 anak belum tuntas (skor 66%) disebabkan oleh faktor individual (kehadiran kurang dan rentang perhatian yang memerlukan pendampingan personal).

Kesimpulan

Kesimpulan & Rekomendasi



Efektivitas Media Visual Interaktif: Media visual interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 3-4 tahun dari 25% menjadi 91%.



Sinergi Audio-Visual & Kinestetik: Perpaduan video animasi proyektor dan permainan menjepit benda mampu mengatasi batas rentang perhatian anak usia dini.



Implikasi Pedagogis: Pendidik PAUD disarankan mengarahkan pembelajaran ke media edukatif berbasis permainan aktif dan mengurangi penggunaan LKS kertas yang kaku.

