

Implementasi Media Pohon Angka Berbasis Ramah Anak untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun di TKK Satu Atap Lebijaga

Nofrianus Talu Popo¹, Marsianus Meka², Efrida Ita³, Elisabeth Tantina Ngura⁴

¹²³⁴STKIP Citra Bakti

nofrianustalupopo@gmail.com¹, marsianus3006meka@gmail.com²,

evoletelvo@gmail.com³, elisabethngura@gmail.com⁴

ABSTRACT

This study aims to increase the learning activeness of children aged 4–5 years at TKK Satu Atap Lebijaga through a child-friendly number tree media. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model with the following steps: 1) planning, 2) implementation of the action, 3) observation, and 4) reflection. The child-friendly number tree media was implemented in the learning process, and the results were evaluated in each cycle to determine success and provide improvements for the subsequent actions. Data collection techniques included observation, assessment, and documentation. The instruments used in this study were a research instrument grid and a rubric for improving learning activeness. Data analysis techniques were conducted using descriptive qualitative and quantitative methods. The indicator of success in this study was an increase in the percentage compared to the previous action. The research results show that the implementation of child-friendly number tree media was able to significantly improve children's learning activeness. In the pre-cycle stage, the average level of children's activeness reached 45%, which was categorized as less active. After the intervention was carried out in Cycle I, the percentage of activeness increased to 68%, categorized as fairly active. Furthermore, in Cycle II it increased to 90%, categorized as very active. Improvements occurred across all indicators of activeness, including the courage to answer questions, active participation in learning activities, ability to use the media, enthusiasm for learning, and interaction with teachers and peers. Based on these research findings, keaktifan meningkat menjadi 68% dengan kategori cukup aktif. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 90% dengan kategori it can be concluded that child-friendly number tree media is effective in increasing the learning activeness of children aged 4–5 years at TKK Satu Atap Lebijaga.

Keywords: *implementation, number tree, child-friendly, learning, early childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran anak usia 4-5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga melalui media pohon angka berbasis ramah anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis MC Taggart dengan langkah-langkah sebagai berikut. 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Media pohon angka berbasis ramah anak yang diterapkan dalam pembelajaran, kemudian hasilnya dievaluasi di setiap siklus untuk menentukan keberhasilan dan memberikan perbaikan pada tindakan berikutnya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, penilaian dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kisi-kisi instrument penelitian dan rubrik peningkatan keaktifan pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan

kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila persentase menunjukkan peningkatan dari tindakan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pohon angka berbasis ramah anak mampu meningkatkan keaktifan pembelajaran anak secara signifikan. Pada tahap pra siklus, rata-rata keaktifan anak mencapai 45% dengan kategori kurang aktif. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase sangat aktif. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator keaktifan, meliputi keberanian menjawab pertanyaan, keaktifan mengikuti pembelajaran, kemampuan menggunakan media, antusiasme belajar, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pohon angka berbasis ramah anak efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran anak usia 4–5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga.

Kata Kunci: implementasi, pohon angka, ramah anak, pembelajaran, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagian untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan umurnya. Pengalaman yang didapatkan dari lingkungannya, termasuk stimulasi yang diberikan akan berpengaruh besar bagi kehidupan anak dimasa mendatang (Dua dkk, 2023). Oleh karena itu diperlukan upaya yang tepat agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Usia Dini Merupakan fase paling penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga kerap disebut sebagai usia emas (*golden age*) (Ngadha dkk, 2022).

Secara teoritis, pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Lev Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan anak dalam proses pembelajaran menjadi aspek penting dalam mendukung perkembangan optimal (Kuswanto dkk, 2020).

Keaktifan belajar pada anak usia dini merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Muchtar dkk (2023), keaktifan belajar mencakup keterlibatan fisik, mental, dan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Hamalik (Riwayanti dkk., 2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan belajar. Dengan demikian, pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan anak akan berdampak positif terhadap hasil belajar dan perkembangan anak secara menyeluruh.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di lembaga PAUD masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya keaktifan anak. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan anak kurang memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dan berpartisipasi secara aktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik juga menjadi faktor penyebab

rendahnya keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Dalam konteks ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan anak melalui penggunaan media yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Sofya & Dadan (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan keaktifan peserta didik. Sejalan dengan itu, Nafsia (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis ramah anak. Konsep ramah anak menekankan pada pemenuhan hak anak untuk memperoleh pendidikan yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Sekolah ramah anak adalah lingkungan pendidikan yang menjamin keamanan, kesehatan, serta mendorong partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan anak (Isang dkk., 2026).

Media Pohon Angka merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan secara konkret dan menyenangkan (Laksana dkk., 2024). Media ini bersifat visual dan manipulatif, sehingga memungkinkan anak belajar melalui aktivitas langsung (*learning by doing*). Pembelajaran akan lebih efektif jika anak terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar melalui tahap enaktif, ikonik, dan simbolik (Marlinda, 2020). Dengan demikian, penggunaan media pohon angka diharapkan dapat membantu anak memahami konsep bilangan sekaligus meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran.

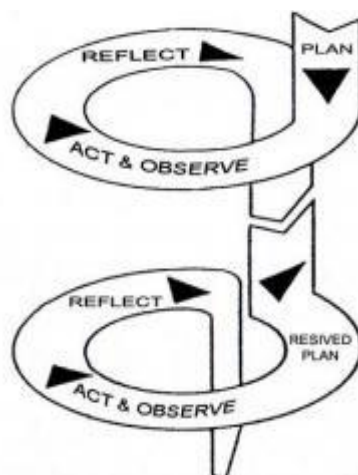
Berdasarkan hasil observasi di TKK Satu Atap Lebijaga, ditemukan bahwa keaktifan anak usia 4–5 tahun dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Anak cenderung pasif, kurang antusias, dan belum optimal dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan keaktifan dan keterlibatan anak.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji implementasi media pohon angka berbasis ramah anak sebagai upaya meningkatkan keaktifan pembelajaran anak usia 4–5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran PAUD serta kontribusi praktis bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada anak

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini, peneliti menerapkan model dari Kemmis dan Mc. Taggart. Model ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang terdiri dari perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), siklus ini diulang sampai tujuan penelitian tercapai (Machali, 2022). Penelitian ini dilakukan di TKK Satu Atap Lebijaga dengan jumlah anak sebanyak 19

anak. Setiap siklus melingkupi fase perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus ini akan dilanjutkan atau dihentikan ketika mencapai peningkatan yang memadai dalam keaktifan anak usia 4-5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pohon angka berbasis ramah anak. Desain pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart
Sumber: Kusuma & Dwitagama (2010)

Prosedur dalam penelitian ini mengikuti desain penelitian Kemmis dan MC Taggart antara lain: 1) *Plan* (perencanaan), langkah-langkah yang perlu disiapkan yaitu berupa instrument dan segala perangkat pembelajaran. 2) *Act & Observe* (pelaksanaan & observasi), melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan dan mengobservasi, mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran. 3) *Reflect* (Refleksi), mengukur tingkat pencapaian yang berbentuk proses maupun hasil tindakan yang digunakan pada dasar perencanaan dan pelaksanaan berikutnya.

Metode pengumpulan data dalam peneliti ini meliputi metode observasi dan dokumentasi. 1) Observasi. Metode observasi digunakan untuk menjangkau informasi mengenai bagaimana anak berperilaku serta berinteraksi dengan dalam kegiatan pembelajaran. Observasi ini dilakukan oleh peneliti pada anak usia dini saat pembelajaran berlangsung. 2) Dokumentasi. Dokumentasi merupakan salah satu cara pengumpulan data melalui dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari, mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti dan sebagainya. Penulis menggunakan metode ini sebagai alat untuk memperoleh data tentang hasil unjuk kerja anak dalam proses perkembangan anak. Dokumentasi dapat berupa gambar atau foto yang digunakan untuk menggambarkan secara visual proses pengembangan yang sedang berlangsung. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan keaktifan pembelajaran anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media pohon angka berbasis ramah anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di TKK Satu Atap Lebijaga dengan subjek anak usia 4-5 tahun. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar anak melalui penggunaan media Pohon Angka berbasis ramah anak dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi Awal (Pra-Implementasi)

Sebelum diterapkannya media Pohon Angka, keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari, anak kurang berpartisipasi dalam kegiatan berhitung, anak cenderung pasif ada sebagian anak yang kurang berinteraksi di kelas dan hanya mendengarkan guru, Sebagian anak mudah bosan karena kurangnya interaksi media pohon angka secara stastis, tanpa interaksi yang menarik bagi anak-anak dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, interaksi anak dengan guru dan teman masih terbatas, serta keaktifan anak pada tahap awal berada pada kategori kurang aktif. Berdasarkan observasi awal keaktifan anak dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Anak cenderung pasif, kurang tertarik mengikuti kegiatan dan belum terlibat secara optimal. Secara kuantitatif, Tingkat keaktifan anak sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kondisi Awal Keaktifan Anak dalam Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak Aktif	Persentase
1	Berani menjawab pertanyaan	7	37 %
2	Aktif mengikuti pembelajaran	8	42 %
3	Mampu menggunakan media	9	47 %
4	Antusias Selama Kegiatan	10	53 %
5	Berinteraksi dengan guru dan teman	9	47 %

Rata-rata keaktifan anak pada tahap pra siklus mencapai 45% dengan kategori “kurang aktif”. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan partisipatif anak dalam pembelajaran masih rendah. Hanya 7 anak atau 37% yang berani menjawab pertanyaan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memiliki rasa percaya diri yang optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, hanya 8 anak atau 42% yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran secara penuh. Anak terlihat lebih sering diam dan kurang menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas belajar. Pada indikator kemampuan menggunakan media, hanya 9 anak atau 47% yang mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum memberikan kesempatan yang cukup kepada anak untuk belajar secara langsung melalui aktivitas bermain dan eksplorasi. Sementara itu, indikator antusiasme memperoleh persentase tertinggi pada tahap pra siklus, yaitu 53% atau sebanyak 10 anak. Meskipun demikian, sebagian anak masih

menunjukkan perhatian yang mudah teralihkan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada indikator interaksi sosial, sebanyak 9 anak atau 47% mampu berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, sedangkan anak lainnya masih cenderung pasif dan kurang komunikatif. Hasil pra siklus tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada siklus I mengikuti prosedur penelitian yang terdiri dari 3 tahap yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan meliputi: Guru membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), Membuat instrument penelitian berupa lembar pengamatan kegiatan anak, Guru membuat perangkat evaluasi.

Pelaksanaan dan Observasi

Tahap ini merupakan implementasi dari sumber rencana yang telah dibuat dan dilaksanakan dari teori Pendidikan dan teknik memberikan pengarahan yang diharapkan dapat membantu dan meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media pohon angka ramah anak. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan mengikuti RPPH yang telah dibuat, namun tidak menutup kemungkinan RPPH ini dapat dirubah sesuai kebutuhan. Dalam RPPH dibagi menjadi 4 tahap yaitu: (1) Kegiatan Awal (30 menit). Dalam kegiatan awal dilakukan kegiatan berbaris di halaman sekolah, guru dan anak melakukan senam bersama dengan lagu sesuai dengan tema. Kemudian masuk kelas dengan berdoa dan salam. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab tentang waktu (tanggal, hari, bulan, tahun) tanya jawab tentang tema dan sub tema lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. (2) Kegiatan Inti (60 menit). Dalam kegiatan ini guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan dengan anak. Dalam siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, dengan menggunakan media pohon angka berbasis ramah anak. (3) Istirahat (30 menit) yang terdiri dari : anak berbaris dan mencuci tangan. Dilanjutkan dengan berdoa dan salam serta makan bersama. Setelah makan dan minum anak menyimpan tempat bekal pada tas masing-masing dan anak bermain bebas di halaman sekolah. 4) Kegiatan Akhir (30 menit). Pada kegiatan akhir, guru mengajak anak untuk bernyanyi dan bercerita sesuai dengan tema. Sebelum memberikan informasi untuk kegiatan besok, guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan yang sudah berlangsung, dan menyampaikan informasi tentang kegiatan besok kemudian dilanjutkan dengan doa dan salam penutup.

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamat (observer) dengan menggunakan lembar observasi proses yang telah disiapkan. Selama dalam kegiatan perbaikan pembelajaran siklus I peneliti

melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan terhadap peneliti meliputi: 1) kesesuaian kegiatan dengan RPPH, 2) penyampaian materi pembelajaran, 3) pengelolaan kelas. Sedangkan pengamatan yang dilakukan terhadap siswa yaitu keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pohon angka berbasis ramah anak. Adapun hasil observasi kemampuan kognitif anak setelah menggunakan media pohon angka berbasis ramah anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Keaktifan Anak pada Siklus I

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak Aktif	Persentase
1	Berani menjawab pertanyaan	12	63%
2	Aktif mengikuti pembelajaran	13	68%
3	Mampu menggunakan media	14	74%
4	Antusias Selama Kegiatan	13	68%
5	Berinteraksi dengan guru dan teman	13	68%

Rata-rata keaktifan anak pada siklus I meningkat menjadi 68% dengan kategori “cukup aktif”. Peningkatan keaktifan pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media pohon angka berbasis ramah anak mulai memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran anak. Pada indikator keberanian menjawab pertanyaan terjadi peningkatan dari 37% menjadi 63%. Sebanyak 12 anak mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan rasa percaya diri anak. Pada indikator keaktifan mengikuti pembelajaran terjadi peningkatan menjadi 68% atau sebanyak 13 anak. Anak mulai menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat lebih fokus karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Kemampuan anak menggunakan media juga mengalami peningkatan signifikan menjadi 74% atau sebanyak 14 anak. Anak terlihat lebih mudah memahami konsep angka melalui media konkret yang dapat disentuh dan dimainkan secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa media manipulatif sangat efektif digunakan pada anak usia dini. Indikator antusiasme belajar meningkat menjadi 68%. Anak tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dan menunjukkan ekspresi positif selama menggunakan media pohon angka. Selain itu, kemampuan interaksi sosial anak juga meningkat menjadi 68%, di mana anak mulai aktif berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam kegiatan kelompok. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang kurang fokus dan malu untuk tampil di depan kelas sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Refleksi

Tahap refleksi diawali dengan memeriksa catatan yang diperoleh dari hasil pengamatan, sehingga dapat mengetahui apakah melalui kegiatan belajar dengan

menggunakan media pohon angka dapat meningkatkan keaktifan pembeajaran pada anak usia 4-5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga. Dengan demikian dapat mengetahui titik kelemahan sehingga dapat menentukan upaya perbaikan pada setiap siklus berikutnya. Dalam pelaksanaan siklus I ini anak mulai tertarik dengan media, keaktifan meningkat, tetapi masih ada anak yang pasif dan guru perlu memberikan motivasi lebih dan variasi kegiatan. Untuk itu diharapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Dengan temuan ini maka peneliti berkesimpulan bahwa kriteria pencapaian penelitian belum tercapai. Maka dari itu dilaksanakan siklus berikutnya untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I.

Siklus II

Perencanaan

Pada tahap perencanaan meliputi: 1) Guru membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). 2) Membuat instrument penelitian berupa lembar pengamatan kegiatan anak. 3) Guru membuat perangkat evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan mengikuti RPPH yang telah dibuat, namun tidak menutup kemungkinan RPPH ini dapat dirubah sesuai kebutuhan. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terdiri dari empat tahap yaitu sebagai berikut. 1) Kegiatan Awal (30 menit). Dalam kegiatan awal dilakukan kegiatan berbaris di halaman sekolah, guru dan anak melakukan senam bersama dengan lagu sesuai dengan tema. Kemudian masuk kelas dengan berdoa dan salam. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab tentang waktu (tanggal, hari, bulan, tahun) tanya jawab tentang tema dan sub tema lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. 2) Kegiatan Inti (60 menit). Dalam kegiatan ini guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan dengan anak. Guru menjelaskan tema dan sub tema. 3) Istirahat (30 menit). (1) Anak berbaris dan mencuci tangan. (2) Dilanjutkan dengan berdoa dan salam serta makan bersama. Setelah makan dan minum anak menyimpan tempat bekal pada tas masing-masing. (3) Anak bermain bebas di halaman sekolah. 4) Kegiatan Akhir (30 menit). Pada kegiatan akhir, guru mengajak anak untuk bernyanyi dan bercerita sesuai dengan tema. Sebelum memberikan informasi untuk kegiatan besok, guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan yang sudah berlangsung, dan menyampaikan informasi tentang kegiatan besok kemudian dilanjutkan dengan doa dan salam penutup.

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamat (observer) dengan menggunakan lembar observasi proses yang telah disiapkan. Selama dalam kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II peneliti melakukan pengamatan terhadap keaktifan anak saat proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan terhadap peneliti meliputi: 1) kesesuaian kegiatan dengan RPPH, 2) penyampaian materi pembelajaran, 3) pengelolaan kelas. Sedangkan

pengamatan yang dilakukan terhadap anak keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pohon angka berbasis ramah anak.

Adapun hasil observasi keaktifan pembelajaran anak usia 4-5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga setelah menggunakan media pohon angka berbasis ramah anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Data Keaktifan Anak pada Siklus II

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak Aktif	Persentase
1	Berani menjawab pertanyaan	17	89%
2	Aktif mengikuti pembelajaran	18	95%
3	Mampu menggunakan media	17	89%
4	Antusias Selama Kegiatan	18	95%
5	Berinteraksi dengan guru dan teman	16	84%

Rata-rata keaktifan anak pada siklus II mencapai 90% dengan kategori “sangat aktif”. Hasil siklus II menunjukkan bahwa implementasi media pohon angka berbasis ramah anak berhasil meningkatkan keaktifan pembelajaran anak secara signifikan. Pada indikator keberanian menjawab pertanyaan, persentase meningkat menjadi 89% atau sebanyak 17 anak. Anak terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban dan pendapatnya selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan mengikuti pembelajaran meningkat menjadi 95% atau sebanyak 18 anak. Hampir seluruh anak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir dengan penuh perhatian dan keterlibatan aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Pada indikator kemampuan menggunakan media, sebanyak 17 anak atau 89% mampu menggunakan media pohon angka dengan baik dan mandiri. Anak terlihat lebih mudah memahami konsep bilangan karena media yang digunakan bersifat konkret dan menarik. Indikator antusiasme juga mengalami peningkatan sangat tinggi, yaitu mencapai 95%. Anak terlihat gembira, aktif, dan menikmati proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang ramah anak mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sementara itu, indikator interaksi sosial mencapai 84% atau sebanyak 16 anak. Anak mulai mampu bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan baik bersama teman sebaya maupun guru selama kegiatan berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi media pohon angka berbasis ramah anak efektif dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran anak usia 4–5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga.

Refleksi

Setelah dilakukan pengenalan angka melalui media pohon angka berbasis ramah anak pada anak usia 4-5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga, peneliti melakukan observasi pada anak guna melihat peningkatan keaktifan pembelajaran anak sebagai pembandingan sebelum dan sesudah Pelaksanaan Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil

observasi diketahui bahwa anak menunjukkan adanya peningkatan keaktifan pembelajaran. Selama proses pembelajaran, anak tampak lebih antusias dan aktif dalam menggunakan media pohon angka. Mereka sering mengulang pengucapan angka secara mandiri dan menunjukkan ketertarikan dengan berusaha menunjuk serta menyebutkan angka yang ada di papan tanpa diminta. Dari segi konsentrasi, anak terlihat lebih fokus saat mengikuti kegiatan dibandingkan dengan sebelum Pelaksanaan Tindakan Kelas. Mereka mampu mengikuti instruksi dengan baik dan menunjukkan usaha dalam mengingat angka yang telah diperkenalkan. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pohon angka memberikan dampak positif dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran. Anak tidak hanya lebih mampu mengenali angka secara visual dan verbal, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif dan motorik halus saat berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TKK Satu Atap Lebijaga, implementasi media pohon angka berbasis ramah anak terbukti mampu meningkatkan keaktifan pembelajaran anak usia 4–5 tahun. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus yang menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar anak dari kategori kurang aktif menjadi sangat aktif.

Pada tahap pra siklus, rata-rata keaktifan anak hanya mencapai 45% dengan kategori kurang aktif. Rendahnya tingkat keaktifan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga anak kurang memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Anak usia dini pada dasarnya memiliki karakteristik suka bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman konkret. Oleh sebab itu, pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan anak mudah bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Setelah diterapkannya media pohon angka pada siklus I, rata-rata keaktifan anak meningkat menjadi 68%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu membantu anak lebih aktif dalam proses belajar. Media pohon angka memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain melalui kegiatan mencocokkan angka, menghitung benda, serta berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.

Peningkatan paling terlihat pada indikator kemampuan menggunakan media yang mencapai 74%. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui benda konkret dan aktivitas manipulatif. Temuan ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana anak lebih mudah memahami sesuatu melalui objek nyata dan pengalaman langsung. Selain itu, peningkatan keberanian anak menjawab pertanyaan dari 37% pada pra siklus menjadi 63% pada siklus I menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Ketika anak merasa

nyaman dan tertarik terhadap kegiatan belajar, mereka menjadi lebih berani untuk terlibat dalam pembelajaran.

Pada siklus II, rata-rata keaktifan anak meningkat secara signifikan menjadi 90% dengan kategori sangat aktif. Hampir seluruh indikator mengalami peningkatan yang sangat baik. Keaktifan mengikuti pembelajaran dan antusiasme anak mencapai 95%, yang menunjukkan bahwa media pohon angka mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan ramah anak. Tingginya antusiasme anak pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain sangat efektif diterapkan pada anak usia dini. Anak tidak hanya belajar mengenal angka, tetapi juga memperoleh pengalaman sosial melalui interaksi dengan teman sebaya. Hal ini terlihat dari meningkatnya indikator interaksi sosial menjadi 84%.

Selain meningkatkan keaktifan belajar, media pohon angka berbasis ramah anak juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi anak. Media dibuat menggunakan bahan yang aman, warna yang menarik, serta bentuk yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kondisi tersebut membuat anak merasa lebih bebas bereksplorasi dan tidak takut melakukan kesalahan selama belajar.

Peningkatan keaktifan belajar anak dari Dengan demikian, implementasi media pohon angka berbasis ramah anak terbukti efektif untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran anak usia 4–5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Selain itu, media pohon angka juga dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun yang berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak membutuhkan media konkret untuk memahami konsep abstrak seperti angka. Dengan adanya media pohon angka, anak dapat belajar mengenal simbol angka melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan verbal dari guru (Meka dkk., 2023). Sebelum penerapan media pohon angka, sebagian besar anak cenderung pasif, kurang merespons pertanyaan guru, dan mudah merasa bosan. Anak lebih banyak duduk dan mendengarkan tanpa terlibat secara langsung. Namun, setelah media pohon angka diterapkan, terjadi perubahan yang signifikan. Anak menjadi lebih antusias, berani maju ke depan kelas, aktif menjawab pertanyaan, serta terlibat langsung dalam kegiatan menempel dan menghitung angka.

Keaktifan belajar anak meningkat karena media pohon angka memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain. Aktivitas bermain yang terintegrasi dalam pembelajaran membuat anak merasa bahwa belajar bukanlah kegiatan yang membosankan, melainkan sesuatu yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Maharani & Widjayatri (2024) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar ditandai dengan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pertama, media Pohon Angka bersifat konkret dan visual, sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Anak lebih mudah memahami konsep angka ketika disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Kedua, penggunaan media yang ramah anak menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan aman, sehingga anak merasa nyaman untuk terlibat aktif tanpa rasa takut atau pra siklus sebesar 45%, meningkat menjadi 68% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Ketiga, kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung mendorong anak untuk berpartisipasi aktif, baik secara fisik maupun verbal. Anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga melakukan, mencoba, dan berinteraksi. Keempat, media Pohon Angka membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif, sehingga mampu mengurangi kejenuhan anak selama proses belajar berlangsung Wahyuni & Herlina. (2023).

Anak usia 4-5 tahun memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung. Media pohon angka sangat sesuai dengan karakteristik tersebut karena melibatkan aktivitas manipulatif, visual, dan motorik (Karimah, & Sa'diah, 2022). Dalam pelaksanaan pembelajaran, anak tidak hanya diminta untuk menyebutkan angka, tetapi juga melakukan kegiatan seperti menempelkan angka pada pohon, menghitung jumlah benda, dan mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda (Saripah dkk, 2024). Aktivitas ini merangsang perkembangan kognitif, motorik halus, serta kemampuan sosial anak melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya. Selain itu, media pohon angka juga mendorong anak untuk bekerja sama, menunggu giliran, dan saling membantu. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar yang meningkat tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional anak (Arisnaini, 2024). Keberhasilan implementasi media pohon angka berbasis ramah anak tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru berperan dalam merancang kegiatan pembelajaran, memberikan arahan yang jelas, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Berdasarkan hasil observasi, guru tidak hanya berfokus pada hasil belajar anak, tetapi juga pada proses pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk terlibat aktif, memberikan pujian dan motivasi, serta menciptakan interaksi yang positif. Dengan demikian, anak merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi media Pohon Angka berbasis ramah anak tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar anak, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di TKK Satu Atap Lebijaga, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pohon angka berbasis ramah anak mampu meningkatkan keaktifan pembelajaran anak usia 4–5 tahun secara signifikan. Peningkatan keaktifan anak terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus penelitian. Pada tahap pra siklus, rata-rata keaktifan anak hanya mencapai 45% dengan kategori kurang aktif. Setelah diterapkan media pohon angka pada siklus I, keaktifan anak meningkat menjadi 68% dengan kategori cukup aktif. Selanjutnya,

pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan hingga mencapai 90% dengan kategori sangat aktif.

Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator keaktifan, yaitu keberanian menjawab pertanyaan, keaktifan mengikuti pembelajaran, kemampuan menggunakan media, antusiasme selama kegiatan belajar, serta interaksi anak dengan guru dan teman sebaya. Media pohon angka berbasis ramah anak mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, media pohon angka berbasis ramah anak efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar anak usia 4–5 tahun di TKK Satu Atap Lebijaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisnaini, A. (2022). Penggunaan Media Pohon Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Angka di TK Aceh Banda School. *Serambi Konstruktivis*, 4, 359–370. <https://doi.org/10.1177/0056704867420924101>
- Dua, D. K., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 3(1), 14-22. <https://doi.org/10.59818/jpm.v3i1.221>
- Isang, M. R., Nafsia, A., Oka, G. P. A., Fono, Y. M. (2026). Permainan Pohon Angka Berbasis Ramah Anak untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4–5 Tahun di TKK Regina Pacis Bajawa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 1858-1868
- Kuswanto., Anggil Viyantini., and S. (2020). Sistematis Lieratur Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 51–61.
- Karimah, A., Sa'diah, H. (2022). Upaya Peningkatan Kognitif Anak dengan Alat Permainan Edukatif Pohon Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 85-88.
- Meka, M., Inu, M., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka untuk Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, 2(2), 547-554.
- Maharani, A. D., & Widjayatri, D. (2024). Pengaruh Media Pohon Angka dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4–6 Tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(1), 217-232.
- Muchtar, L. L., Setiawan, E., Sulyandari, A. S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pohon Angka untuk Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Miftahul Huda II. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 89-101
- Nafsia, A., Tai, M. Y., Lama, M., & Enem, N. (2025). Upaya Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif melalui Media Papan Angka pada Anak Usia 4-6

- Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(3), 299–307.
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>
- Ngadha, K. S., Meka, M., & Ita, E. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tkk Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 130–143.
<https://doi.org/10.38048/jcp.v2i1.399>
- Riwayanti, M. S. E., Hanif, M., & Setiawan, E. (2021). Perencanaan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Raudhatul Athfal Sunan Kalijogo Karang. *Jurnal Dewantara*, 3 (1), 106-114 <http://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/11959/9239>
- Shofia, M., Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Saripah, A., Choiriyah, C., & Azzahri, C. K. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini melalui Media Pohon Angka di RA Miftahul Falah. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(3), 618–623.
<https://doi.org/10.47233/jpst.v3i3.2023>
- Wahyuni, S., & Herlina, H. (2023). Pengaruh Media Media Pembelajaran Pohon Angka terhadap Numerasi Anak PAUD di PKBM Tunas Unggul Kabupaten Lombok Utara. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Nonformal Informal*, 9(2), 191-197.