



PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT KODOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5–6 TAHUN

Hidayati¹, Syahrul Ismet²
Universitas Negeri Padang^{1,2}

Email Korespondensi: hidayatida1306@gmail.com 

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Masuk: 09 April 2026 Diterima: 26 Juni 2026 Diterbitkan: 30 Juni 2026 Kata Kunci: Permainan Tradisional; Lompat Kodok; Kemampuan Berhitung; Anak Usia 5–6 Tahun.	Kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Harapan Ite belum berkembang secara optimal, terutama dalam mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan, menghitung jumlah, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai. Kondisi tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang masih didominasi penjelasan dan lembar kerja serta belum banyak melibatkan kegiatan bermain dan gerakan tubuh. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan tradisional lompat kodok. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak kelompok B. Penelitian dilaksanakan melalui pra-siklus dan dua siklus tindakan. Data dikumpulkan melalui observasi, penilaian kinerja, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase ketercapaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik meningkat dari 0% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Permainan lompat kodok membantu anak mengenal lambang bilangan, membilang secara berurutan, menghitung jumlah lompatan, dan mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional lompat kodok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pembelajaran yang konkret, aktif, dan menyenangkan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik pada aspek kognitif, sosial, emosional, maupun motorik. Pada tahap ini, anak berada dalam masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika perkembangan berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan optimal (Widodo, 2020). Pada usia 5–6 tahun, anak mulai membangun hubungan antara representasi konkret dan simbolik. Oleh karena itu, pengalaman langsung dan manipulasi objek fisik penting untuk membantu anak memahami konsep yang dipelajari (Angeli & Georgiou, 2023). Pembelajaran anak usia dini dengan demikian perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangannya melalui kegiatan nyata, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting untuk distimulasi sejak usia dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyebutkan angka, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali lambang bilangan, membilang secara berurutan, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta memahami konsep bilangan sederhana. Kemampuan berhitung yang berkembang dengan baik menjadi dasar bagi anak untuk

mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya. Dengan demikian, pembelajaran berhitung perlu diberikan melalui pengalaman yang memungkinkan anak mengamati, bergerak, berinteraksi, dan menggunakan objek konkret.

Pandangan tersebut sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan serta memerlukan bantuan orang dewasa dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam proses pembelajaran, guru berperan memberikan bantuan secara bertahap agar anak mampu melakukan kegiatan yang sebelumnya belum dapat diselesaikan secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung seharusnya dilaksanakan secara interaktif, kontekstual, dan melibatkan anak secara aktif (Kurniati, 2025).

Bruner juga mengemukakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila anak belajar melalui pengalaman langsung atau *learning by doing*. Bruner menjelaskan tiga tahapan representasi belajar, yaitu enaktif melalui tindakan, ikonik melalui gambar, dan simbolik melalui bahasa atau angka. Berdasarkan tahapan tersebut, pengenalan konsep berhitung sebaiknya dimulai melalui aktivitas nyata sebelum anak diarahkan untuk memahami simbol angka (Setiawan, 2017). Pandangan ini diperkuat oleh Montessori yang menekankan bahwa anak belajar secara optimal melalui aktivitas yang melibatkan pancaindra dan gerakan. Penggunaan alat peraga dan pengalaman konkret diperlukan agar anak dapat memahami konsep abstrak, termasuk angka dan bilangan. Dengan demikian, pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak seharusnya hanya dilakukan melalui ceramah, hafalan, atau pengerjaan lembar kerja.

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangannya selama masa usia dini (Nurdin, 2018). Meskipun demikian, berdasarkan pengamatan awal di Taman Kanak-kanak Harapan Ite, pembelajaran berhitung masih didominasi oleh pemberian lembar kerja, hafalan angka, dan penjelasan satu arah. Kegiatan pembelajaran belum banyak melibatkan aktivitas fisik dan permainan yang menarik bagi anak. Akibatnya, sebagian anak mudah bosan, kurang fokus, dan masih mengalami kesulitan mengenal angka, menghitung, mengurutkan bilangan, serta memahami konsep bilangan sederhana.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang seharusnya diberikan dan praktik pembelajaran yang berlangsung. Secara teoretis, pembelajaran anak usia dini perlu bersifat aktif, konkret, interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Akan tetapi, pembelajaran berhitung di lokasi penelitian belum banyak melibatkan permainan dan gerakan anak. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai kegiatan pembelajaran juga belum dilakukan secara optimal, padahal permainan tradisional memiliki potensi untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak.

Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan adalah permainan lompat kodok. Permainan tersebut melibatkan aktivitas melompat, mengikuti aturan, menunggu giliran, dan berinteraksi dengan teman (Fitria, 2024). Dalam pembelajaran berhitung, aktivitas tersebut dapat dipadukan dengan kegiatan mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan angka, menghitung jumlah lompatan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah tertentu.

Integrasi permainan lompat kodok dalam pembelajaran memungkinkan anak belajar berhitung secara konkret, aktif, dan menyenangkan. Anak tidak hanya melihat atau menyebutkan angka, tetapi juga melakukan gerakan melompat, menghitung jumlah lompatan, mengikuti urutan angka, dan mencocokkan jumlah lompatan dengan lambang bilangan. Permainan tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menghubungkan aktivitas motorik dengan perkembangan kognitif anak. Penggunaan permainan lompat kodok juga diketahui dapat menumbuhkan ketertarikan dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika (Sutriana, 2023).

Permasalahan belum optimalnya kemampuan berhitung pada anak usia dini perlu mendapatkan perhatian karena kemampuan tersebut menjadi dasar bagi pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya. Anak yang belum mampu mengenal angka, membilang, dan memahami hubungan antara

lambang bilangan dengan jumlah berpotensi mengalami kesulitan ketika mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks. Selain itu, kurangnya stimulasi yang interaktif dan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dapat menghambat kemandirian anak dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bantuan secara bertahap melalui kegiatan yang memungkinkan anak belajar sambil bermain dan berinteraksi (Kurniati, 2025).

Montessori menegaskan bahwa masa usia dini merupakan periode sensitif (*sensitive period*). Apabila periode tersebut tidak dimanfaatkan secara tepat, kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dasar anak secara optimal dapat terlewatkan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, salah satunya melalui permainan yang menyenangkan, konkret, dan bermakna (Tamara, 2022). Permainan tradisional lompat kodok menjadi alternatif yang relevan karena memungkinkan pembelajaran berlangsung melalui kegiatan bermain, bergerak, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman langsung.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan potensi permainan lompat kodok atau media katak lompat dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Juwita dan Setiawan (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan katak lompat untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi daripada nilai *pre-test* dan berada dalam kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang memadukan permainan, gerakan, dan simbol bilangan dapat membantu siswa memahami konsep numerasi.

Fitria (2024) mengungkapkan bahwa permainan tradisional lompat kodok dapat mendukung perkembangan sosial emosional siswa, meliputi kesadaran diri, tanggung jawab terhadap aturan permainan, kemampuan menerima kekalahan, empati, berbagi, dan kerja sama. Permainan tersebut membantu anak belajar mengenali dan mengelola emosi serta membangun perilaku prososial. Temuan ini memperlihatkan bahwa permainan lompat kodok tidak hanya berpotensi mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman sosial dan emosional selama pembelajaran.

Yosinta et al. (2016) menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar, khususnya keseimbangan tubuh, dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional lompat kodok. Ketuntasan kemampuan motorik kasar anak secara klasikal mencapai 84,6%. Rata-rata kemampuan keseimbangan tubuh meningkat dari 3,30 atau kategori cukup seimbang pada siklus I menjadi 4,23 atau kategori seimbang pada siklus II. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa gerakan melompat dalam permainan lompat kodok dapat memberikan stimulasi terhadap koordinasi dan keseimbangan tubuh anak.

Temuan yang serupa disampaikan oleh Putri dan Damri (2020). Permainan lompat katak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, terutama keseimbangan tubuh ketika melakukan gerakan melompat. Aktivitas yang dilakukan selama permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keterampilan melompat dan mempertahankan keseimbangan tubuh. Meskipun berfokus pada kemampuan motorik kasar, hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan lompat katak dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik secara terarah.

Sutriana (2023) menunjukkan bahwa metode permainan lompat kodok berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain mendukung pencapaian hasil belajar, penggunaan permainan tersebut dapat menumbuhkan ketertarikan dan rasa senang siswa dalam mempelajari matematika. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan lompat kodok tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Febrianti et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan media katak lompat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 63 pada *pre-test* menjadi 84 pada *post-test*. Media tersebut membantu siswa memahami materi pengurangan melalui suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Temuan ini

memperkuat potensi media katak lompat sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menghubungkan representasi bilangan dengan aktivitas konkret.

Kajian penelitian terdahulu tersebut memperlihatkan bahwa permainan lompat kodok atau media katak lompat telah digunakan untuk meningkatkan literasi numerasi, hasil belajar matematika, perkembangan sosial emosional, dan kemampuan motorik kasar. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menerapkan permainan tradisional lompat kodok sebagai tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun masih terbatas. Penelitian terdahulu belum secara khusus mengintegrasikan aktivitas melompat dengan indikator kemampuan berhitung yang meliputi mengenal lambang bilangan, membilang secara berurutan, menghitung jumlah lompatan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai dalam konteks pembelajaran taman kanak-kanak.

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dari penelitian terdahulu. Pertama, penelitian berfokus pada permainan tradisional lompat kodok yang diterapkan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Kedua, kemampuan berhitung dikaji melalui indikator yang lebih terarah, yaitu mengenal lambang bilangan, membilang secara berurutan, menghitung jumlah, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai. Ketiga, penelitian mengintegrasikan aktivitas motorik berupa gerakan melompat dengan pembelajaran berhitung sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Keempat, penelitian dilaksanakan melalui tindakan kelas di Taman Kanak-kanak Harapan Ite sehingga dapat memberikan gambaran mengenai proses perbaikan pembelajaran dalam situasi kelas yang nyata.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, permasalahan penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan tradisional lompat kodok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Harapan Ite. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan tradisional lompat kodok di Taman Kanak-kanak Harapan Ite. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berhitung yang aktif, konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

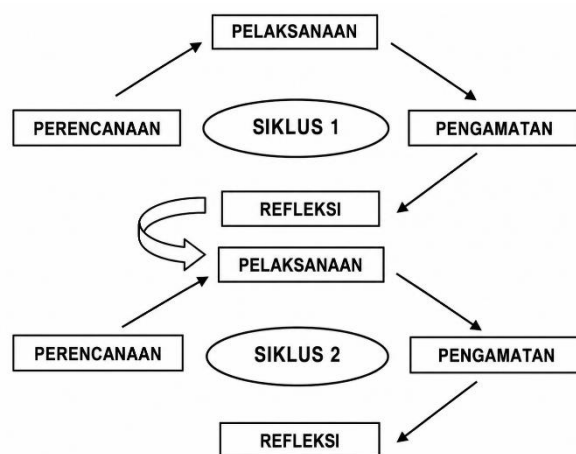
Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui penerapan permainan tradisional lompat kodok. PTK dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, melaksanakan tindakan perbaikan, mengamati perubahan yang terjadi, serta menggunakan hasil pengamatan sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan berikutnya (Mills, 2021). Model PTK yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart dengan tahapan spiral yang meliputi perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Kemmis et al., 2014).

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Harapan Ite dengan subjek penelitian sebanyak 10 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Subjek dipilih berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal, terutama dalam mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan, menghitung jumlah, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai. Penelitian mencakup kegiatan pra-siklus dan dua siklus tindakan. Setiap siklus dilaksanakan dalam beberapa pertemuan sesuai dengan kebutuhan tindakan pembelajaran.

Peneliti hadir secara langsung selama proses penelitian sebagai pengamat dan kolaborator. Guru kelas melaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional lompat kodok, sedangkan peneliti mengamati aktivitas anak, mencatat perkembangan kemampuan berhitung, mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan, dan mendiskusikan hasil tindakan bersama guru kelas.

Hasil pengamatan pada setiap pertemuan digunakan untuk mengidentifikasi keberhasilan, hambatan, dan perbaikan yang diperlukan pada tindakan berikutnya.

Desain penelitian mengikuti pola siklus spiral. Hasil refleksi pada satu siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Tindakan dilanjutkan sampai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai. Hubungan antara perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1 (Kemmis et al., 2014).



Gambar 1. Model Dasar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas mengidentifikasi permasalahan kemampuan berhitung anak dan merancang tindakan berupa penerapan permainan tradisional lompat kodok. Kegiatan perencanaan mencakup penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, penentuan langkah-langkah permainan, penyiapan area permainan yang diberi lambang bilangan, penyediaan kartu angka, dan penyusunan instrumen penelitian. Instrumen yang disiapkan meliputi lembar observasi aktivitas anak, lembar penilaian kinerja kemampuan berhitung, catatan lapangan, dan pedoman dokumentasi. Pada tahap ini juga ditetapkan indikator keberhasilan tindakan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Guru memperkenalkan permainan tradisional lompat kodok dan menjelaskan aturan permainan kepada anak. Anak kemudian melakukan gerakan melompat pada area permainan yang telah diberi lambang bilangan. Aktivitas permainan dipadukan dengan kegiatan menyebutkan angka secara berurutan, menghitung jumlah lompatan, melakukan lompatan sesuai dengan bilangan yang disebutkan, dan mencocokkan jumlah lompatan dengan kartu angka. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan contoh, arahan, motivasi, dan pendampingan sesuai dengan kebutuhan anak.

Tahap ketiga adalah observasi. Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan berhitung anak. Pengamatan diarahkan pada keterlibatan anak dalam permainan, kemampuan mengikuti aturan, kepercayaan diri, kemampuan mengenal lambang bilangan, kemampuan menyebutkan bilangan secara berurutan, kemampuan menghitung jumlah lompatan, dan kemampuan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai. Hasil pengamatan dicatat secara sistematis melalui lembar observasi dan catatan lapangan serta didukung oleh dokumentasi kegiatan.

Tahap keempat adalah refleksi. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas menelaah hasil observasi dan penilaian kinerja untuk mengevaluasi ketercapaian tindakan. Refleksi dilakukan dengan mengidentifikasi bagian pembelajaran yang telah berjalan dengan baik, kesulitan yang masih dialami

anak, dan perbaikan yang diperlukan. Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus II. Perbaikan dilakukan melalui pemberian contoh gerakan yang lebih jelas, penyampaian instruksi secara lebih terstruktur, pemberian kesempatan bermain yang lebih banyak, penambahan tantangan berhitung, dan peningkatan pendampingan kepada anak yang masih mengalami kesulitan. Penelitian dihentikan pada siklus II setelah indikator keberhasilan tercapai.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, penilaian kinerja, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas, keterlibatan, dan perkembangan kemampuan berhitung anak selama pembelajaran. Penilaian kinerja digunakan untuk menilai kemampuan berhitung yang ditunjukkan anak secara langsung ketika melakukan permainan. Catatan lapangan digunakan untuk merekam respons anak, hambatan pelaksanaan tindakan, bantuan yang diberikan guru, dan kejadian penting yang tidak seluruhnya tercakup dalam lembar observasi. Dokumentasi berupa foto dan dokumen pendukung digunakan untuk melengkapi bukti pelaksanaan tindakan. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh gambaran proses dan hasil pembelajaran secara lebih menyeluruh (Creswell & Poth, 2018).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas anak, lembar penilaian kinerja kemampuan berhitung, catatan lapangan, dan pedoman dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kemandirian anak selama permainan. Lembar penilaian kinerja digunakan untuk menilai empat indikator kemampuan berhitung, yaitu: (1) mengenal lambang bilangan; (2) menyebutkan bilangan secara berurutan; (3) menghitung jumlah lompatan; dan (4) menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai.

Capaian perkembangan anak dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori BB diberikan ketika anak masih memerlukan bimbingan atau contoh dari guru. Kategori MB diberikan ketika anak masih perlu diingatkan atau dibantu. Kategori BSH diberikan ketika anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten, sedangkan kategori BSB diberikan ketika anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri dan dapat membantu temannya (Suminah et al., 2018). Keempat kategori tersebut digunakan untuk menggambarkan perkembangan kemampuan berhitung anak pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik. Data hasil observasi dibandingkan dengan hasil penilaian kinerja, catatan lapangan, dan dokumentasi pada setiap siklus. Hasil pengamatan mengenai kemampuan berhitung anak dikonfirmasi melalui unjuk kerja anak selama permainan. Catatan lapangan digunakan untuk memeriksa respons, hambatan, dan perubahan perilaku anak, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung pelaksanaan kegiatan. Peneliti juga mendiskusikan hasil pengamatan bersama guru kelas pada tahap refleksi untuk memeriksa kesesuaian antara data yang tercatat dan kondisi yang terjadi selama pembelajaran. Penggunaan beragam bukti dan pemeriksaan silang antarteknik membantu meningkatkan kredibilitas temuan penelitian (Creswell & Poth, 2018).

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan anak, hambatan yang ditemukan, perubahan yang terjadi, dan perbaikan tindakan pada setiap siklus. Analisis dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap kondensasi, data hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi diseleksi, difokuskan, dan dikelompokkan sesuai dengan tujuan penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar perubahan proses pembelajaran pada setiap siklus dapat dipahami. Kesimpulan ditarik dan diverifikasi dengan membandingkan data pra-siklus, siklus I, dan siklus II (Miles et al., 2014).

Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung jumlah dan persentase anak pada setiap kategori perkembangan. Persentase ketercapaian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase ketercapaian;

f= jumlah anak yang mencapai kategori tertentu;

N= jumlah seluruh anak.

Untuk menentukan keberhasilan tindakan, jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB dibagi dengan jumlah seluruh anak, kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II dibandingkan untuk mengetahui perubahan kemampuan berhitung setelah penerapan permainan tradisional lompat kodok.

Indikator keberhasilan penelitian mencakup keberhasilan proses dan hasil. Keberhasilan proses ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kemandirian anak selama mengikuti permainan tradisional lompat kodok. Keberhasilan hasil ditetapkan oleh peneliti apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kemampuan berhitung. Apabila indikator tersebut belum tercapai pada siklus I, tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus II. Penelitian dihentikan setelah persentase ketercapaian melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Pra-Siklus

Pra-siklus dilakukan untuk memperoleh gambaran awal kemampuan berhitung anak sebelum penerapan permainan tradisional lompat kodok. Pada tahap ini, pembelajaran masih menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak belum terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Sebagian anak terlihat mudah bosan, kurang fokus, dan masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, menghitung jumlah benda, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai. Hasil penilaian kemampuan berhitung setiap anak pada tahap pra-siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung pada Pra-Siklus

No.	Nama Anak	Hasil Pra-Siklus	Keterangan
1	Azza	BB	Belum Berkembang
2	Zian	BB	Belum Berkembang
3	Alvaro	MB	Mulai Berkembang
4	Elsa	MB	Mulai Berkembang
5	Aisya	BB	Belum Berkembang
6	Alfariq	MB	Mulai Berkembang
7	Arumi	BB	Belum Berkembang
8	Azam	MB	Mulai Berkembang
9	Arisya	BB	Belum Berkembang
10	Fauzia	MB	Mulai Berkembang

Rekapitulasi hasil penilaian kemampuan berhitung anak pada tahap pra-siklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pra-Siklus

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	5 anak	50%
Mulai Berkembang (MB)	5 anak	50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0 anak	0%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 anak	0%
Jumlah	10 anak	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa lima anak atau 50% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan lima anak lainnya atau 50% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, persentase anak yang mencapai indikator keberhasilan pada tahap pra-siklus masih sebesar 0%.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal. Anak masih memerlukan stimulasi yang melibatkan pengalaman konkret, aktivitas fisik, dan kegiatan bermain agar lebih mudah mengenal lambang bilangan, memahami urutan angka, menghitung jumlah, serta menghubungkan bilangan dengan jumlah benda. Berdasarkan kondisi tersebut, permainan tradisional lompat kodok diterapkan sebagai tindakan pembelajaran pada siklus I.

2. Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan melalui tiga kegiatan utama. Pada kegiatan pertama, guru memperkenalkan permainan tradisional lompat kodok dan menjelaskan aturan permainan. Area permainan dibuat dalam bentuk kotak-kotak yang diberi lambang bilangan. Guru memberikan contoh cara melompat, kemudian meminta anak mengamati dan menyebutkan angka 1 sampai 10 yang terdapat pada area permainan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak mulai tertarik dan antusias mengikuti kegiatan. Anak mulai berusaha mengenali dan menyebutkan angka yang terdapat pada media permainan. Meskipun demikian, beberapa anak belum mampu menyebutkan angka secara berurutan dan masih membutuhkan arahan guru.

Pada kegiatan kedua, anak melakukan permainan lompat kodok secara langsung. Setiap anak memperoleh kesempatan untuk melompat dari satu kotak angka ke kotak berikutnya secara bergantian. Ketika melakukan lompatan, anak diarahkan untuk menyebutkan angka yang diinjak. Aktivitas tersebut digunakan untuk melatih kemampuan mengenal lambang bilangan sekaligus koordinasi gerak tubuh.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mulai lebih aktif, senang, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Beberapa anak telah mampu mengikuti urutan angka dalam permainan, tetapi masih terdapat anak yang belum dapat menghitung jumlah lompatan secara tepat dan masih memerlukan bimbingan guru. Permainan lompat kodok pada tahap ini telah menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran berhitung sebelumnya.



Gambar 2. Anak Bermain Lompat Kodok

Pada kegiatan ketiga, permainan dikembangkan dengan meminta anak menghitung jumlah lompatan yang dilakukan. Setelah menyelesaikan permainan, anak diminta menyebutkan jumlah lompatan secara perlahan. Kegiatan ini diarahkan untuk membantu anak memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah tertentu.

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa kemampuan berhitung anak mulai berkembang. Sebagian anak mulai memahami bahwa angka yang disebutkan berkaitan dengan banyaknya lompatan yang dilakukan. Meskipun demikian, beberapa anak masih mengalami kesulitan menghitung secara tepat dan masih membutuhkan pendampingan. Hasil penilaian kemampuan berhitung setiap anak pada siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung pada Siklus I

No.	Nama Anak	Hasil Siklus I	Keterangan
1	Azza	MB	Mulai Berkembang
2	Zian	MB	Mulai Berkembang
3	Alvaro	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	Elsa	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5	Aisya	MB	Mulai Berkembang
6	Alfariq	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
7	Arumi	MB	Mulai Berkembang
8	Azam	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	Arisya	MB	Mulai Berkembang
10	Fauzia	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

Rekapitulasi hasil penilaian kemampuan berhitung anak pada siklus I disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0 anak	0%
Mulai Berkembang (MB)	5 anak	50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5 anak	50%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 anak	0%
Jumlah	10 anak	100%

Tabel 4 menunjukkan bahwa tidak terdapat lagi anak pada kategori Belum Berkembang (BB). Sebanyak lima anak atau 50% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan lima anak atau 50% telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 0% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional lompat kodok mulai memberikan perubahan terhadap kemampuan berhitung anak. Anak menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran, mulai memahami aturan permainan, berani melakukan gerakan melompat, dan mampu mengikuti sebagian instruksi berhitung yang diberikan guru. Akan tetapi, persentase ketercapaian sebesar 50% masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih memerlukan contoh gerakan yang lebih jelas, instruksi yang lebih sederhana dan terstruktur, kesempatan bermain yang lebih banyak, serta pendampingan ketika menghitung jumlah lompatan. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan memperbaiki cara pemberian arahan, meningkatkan kesempatan anak untuk mencoba, dan menambahkan tantangan berhitung dalam permainan.

3. Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut atas hasil refleksi siklus I. Permainan lompat kodok diberikan dengan arahan yang lebih terstruktur dan variasi kegiatan yang lebih menantang. Guru juga memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak untuk bermain secara mandiri dengan tetap memberikan pendampingan sesuai kebutuhan.

Pada kegiatan pertama, guru memberikan penguatan terhadap kemampuan mengenal dan mengurutkan angka. Sebelum permainan dimulai, anak diajak menyebutkan angka secara berurutan. Anak kemudian melakukan lompatan mengikuti angka yang terdapat pada area permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih percaya diri dibandingkan pada siklus I. Anak mulai mampu mengenali angka, menyebutkan urutannya, dan mengikuti aturan permainan dengan lebih baik.

Pada kegiatan kedua, permainan dikembangkan dengan memberikan tantangan berhitung. Guru menyebutkan suatu bilangan, kemudian anak diminta melakukan lompatan sesuai dengan jumlah bilangan tersebut. Sebagai contoh, ketika guru menyebutkan angka lima, anak melakukan lima kali lompatan sambil menghitung setiap lompatan.

Kegiatan tersebut digunakan untuk memperkuat kemampuan anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak mulai mampu menghitung jumlah lompatan tanpa banyak bantuan guru. Anak juga terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mandiri dalam mengikuti permainan.



Gambar 3. Anak Bermain Lompat Kodok Sambil Berhitung

Pada kegiatan ketiga, guru melakukan evaluasi kemampuan berhitung melalui permainan. Anak diminta melakukan sejumlah lompatan, kemudian mencocokkan jumlah lompatan tersebut dengan kartu angka yang tersedia. Kegiatan ini digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menghitung jumlah, dan menghubungkan jumlah lompatan dengan lambang bilangan yang sesuai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu mengenal angka, menghitung jumlah lompatan, dan mencocokkan hasil hitungan dengan kartu angka yang tepat. Anak juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 4. Anak Mencocokkan Jumlah Lompatan dengan Kartu Angka

Hasil penilaian kemampuan berhitung setiap anak pada siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung pada Siklus II

No.	Nama Anak	Hasil Siklus II	Keterangan
1	Azza	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Zian	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3	Alvaro	BSB	Berkembang Sangat Baik
4	Elsa	BSB	Berkembang Sangat Baik
5	Aisya	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Alfariq	BSB	Berkembang Sangat Baik

7	Arumi	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
8	Azam	BSB	Berkembang Sangat Baik
9	Arisya	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10	Fauzia	BSB	Berkembang Sangat Baik

Rekapitulasi hasil penilaian kemampuan berhitung anak pada siklus II disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0 anak	0%
Mulai Berkembang (MB)	0 anak	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5 anak	50%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5 anak	50%
Jumlah	10 anak	100%

Tabel 6 menunjukkan bahwa lima anak atau 50% mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan lima anak lainnya atau 50% mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Tidak terdapat lagi anak pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Dengan demikian, seluruh anak atau 100% telah mencapai sekurang-kurangnya kategori BSH.

Persentase ketercapaian kemampuan berhitung meningkat dari 0% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Oleh karena itu, tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional lompat kodok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Harapan Ite. Peningkatan terjadi secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, seluruh anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), sehingga persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) masih sebesar 0%. Setelah tindakan diberikan pada siklus I, lima anak mencapai kategori BSH sehingga persentase ketercapaian meningkat menjadi 50%. Setelah tindakan diperbaiki pada siklus II, seluruh anak mencapai kategori BSH dan BSB sehingga persentase ketercapaian meningkat menjadi 100%.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak berkembang ketika pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penjelasan dan lembar kerja, tetapi dipadukan dengan kegiatan bermain, pengalaman langsung, dan gerakan tubuh. Dalam permainan lompat kodok, anak memperoleh kesempatan untuk melihat lambang bilangan, menyebutkan angka, bergerak mengikuti urutan angka, menghitung jumlah lompatan, dan mencocokkan hasil hitungan dengan kartu angka. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan pengalaman konkret yang membantu anak memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah yang direpresentasikannya.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori representasi belajar Bruner yang mencakup tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, anak memahami konsep melalui tindakan langsung berupa gerakan melompat dan menghitung setiap lompatan. Pada tahap ikonik, anak mengamati bentuk angka pada area permainan dan kartu angka. Pengalaman tersebut kemudian mengarah pada tahap simbolik ketika anak menyebutkan lambang bilangan dan menghubungkannya dengan jumlah lompatan yang dilakukan (Bruner, 1966). Dengan demikian, permainan lompat kodok membantu anak bergerak dari pengalaman konkret menuju pemahaman lambang bilangan.

Peningkatan pada siklus I menunjukkan bahwa permainan telah menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan anak. Meskipun demikian, sebagian anak masih membutuhkan bantuan dalam

menyebutkan bilangan secara berurutan, menghitung jumlah lompatan, dan mengikuti aturan permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain perlu disertai bantuan pedagogis yang sesuai dengan kemampuan anak. Dalam *Zone of Proximal Development*, anak dapat menyelesaikan kegiatan yang belum mampu dilakukannya secara mandiri melalui bantuan orang dewasa atau teman yang lebih mampu (Vygotsky, 1978). Bantuan tersebut dapat diberikan melalui contoh, pertanyaan pengarah, penyederhanaan instruksi, pengulangan, dan pendampingan, kemudian dikurangi secara bertahap ketika anak mulai mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri (Wood et al., 1976).

Hasil refleksi siklus I menjadi dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus II. Guru memberikan contoh gerakan yang lebih jelas, menyampaikan instruksi secara lebih terstruktur, menambah kesempatan anak untuk mencoba, dan memberikan tantangan berhitung yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Perbaikan tersebut membuat anak lebih mudah memahami aturan permainan serta hubungan antara lambang bilangan dan jumlah lompatan. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri dan kemandirian anak serta tidak adanya lagi anak yang berada pada kategori BB dan MB pada siklus II.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Juwita dan Setiawan (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan katak lompat efektif meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan aktivitas bertema katak atau kodok yang menggabungkan gerakan dengan pengenalan bilangan. Perbedaannya, penelitian Juwita dan Setiawan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan pada siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan berfokus pada kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Febrianti et al. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media katak lompat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada materi pengurangan. Media tersebut membantu siswa mempelajari konsep matematika melalui aktivitas yang lebih konkret dan menarik. Meskipun subjek dan materi pembelajaran berbeda, kedua penelitian sama-sama menunjukkan bahwa media berbasis gerakan katak atau kodok dapat digunakan untuk menghubungkan aktivitas fisik dengan pemahaman konsep bilangan.

Temuan tersebut turut mendukung penelitian Sutriana (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan lompat kodok berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat menumbuhkan ketertarikan serta rasa senang dalam pembelajaran matematika. Rasa senang dan antusiasme yang muncul selama permainan mendorong anak untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang kegiatan mengenal angka, membilang secara berurutan, menghitung jumlah, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai.

Selain mendukung perkembangan kognitif, permainan lompat kodok melibatkan koordinasi dan keseimbangan gerak tubuh. Temuan ini berkaitan dengan hasil penelitian Yosinta et al. (2016) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat kodok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, terutama keseimbangan tubuh. Hasil tersebut juga sejalan dengan Putri dan Damri (2020) yang menemukan bahwa permainan lompat katak dapat meningkatkan kemampuan melompat dan keseimbangan tubuh. Meskipun penelitian Putri dan Damri dilakukan pada siswa tunagrahita ringan, temuannya tetap menunjukkan bahwa gerakan melompat yang dilakukan secara terarah dan berulang dapat melatih kemampuan motorik kasar. Dalam penelitian ini, aktivitas motorik bukan menjadi tujuan utama, tetapi digunakan sebagai sarana untuk menghadirkan pengalaman berhitung yang konkret dan menarik.

Kegiatan bermain secara bergantian juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti aturan, menunggu giliran, bertanggung jawab terhadap kegiatan, dan berinteraksi dengan teman. Temuan tersebut sejalan dengan Fitria (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional

lompat kodok dapat mendukung perkembangan sosial emosional, termasuk kesadaran diri, tanggung jawab, kemampuan menerima hasil permainan, empati, berbagi, dan kerja sama. Dengan demikian, permainan lompat kodok tidak hanya mendukung kemampuan berhitung, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang melibatkan aspek motorik dan sosial emosional anak.

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan berhitung dalam penelitian ini diperoleh melalui kombinasi penggunaan lambang bilangan pada area permainan, gerakan melompat, penghitungan secara langsung, pengulangan kegiatan, pemberian bantuan guru, dan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi. Integrasi unsur-unsur tersebut membantu anak mengenal lambang bilangan, menyebutkan bilangan secara berurutan, menghitung jumlah lompatan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai.

Temuan penelitian ini memberikan bukti kontekstual bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran berhitung pada anak usia dini. Permainan lompat kodok tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan rekreatif, tetapi dapat dirancang menjadi tindakan pembelajaran yang menghubungkan aktivitas motorik dengan konsep bilangan. Oleh karena itu, penerapan permainan tradisional lompat kodok dapat menjadi alternatif pembelajaran berhitung yang aktif, konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

PENUTUP

Penerapan permainan tradisional lompat kodok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Harapan Ite. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, dari 0% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Permainan ini membantu anak mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan angka, menghitung jumlah lompatan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah yang sesuai melalui kegiatan belajar yang konkret, aktif, dan menyenangkan. Perbaikan tindakan pada setiap siklus, berupa pemberian contoh yang lebih jelas, instruksi yang lebih terstruktur, kesempatan bermain yang lebih banyak, dan pendampingan sesuai kebutuhan anak, turut mendukung tercapainya indikator keberhasilan penelitian. Penelitian ini masih terbatas pada 10 anak dalam satu kelompok di satu taman kanak-kanak, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek dan lokasi yang lebih beragam serta membandingkan permainan lompat kodok dengan bentuk permainan tradisional lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angeli, C., & Georgiou, K. (2023). Investigating the effects of gender and scaffolding in developing preschool children's computational thinking during problem-solving with Bee-Bots. *Frontiers in Education*, 7, Article 757627. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.757627>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Febrianti, R., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Pengaruh media katak lompat terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1357–1366. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7259>
- Fitria, A. (2024). *Analisis permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas* [Skripsi sarjana, Institut Agama Islam Negeri Curup]. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7376/>

- Juwita, N. R., & Setiawan, B. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan katak lompat untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 304–316. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33755>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Kurniati, E. (2025). Teori sosiokultural Vygotsky untuk anak usia dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24. <https://putrapublisher.org/index.php/jspaud/article/view/703>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mills, G. E. (2021). *Action research: A guide for the teacher researcher* (6th ed.). Pearson.
- Nurdin, M. (2018). *Metode pembelajaran dalam pengoptimalan perkembangan golden age anak usia dini di TK Bianglala Yogyakarta* [Skripsi sarjana, Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/9926>
- Putri, N. E., & Damri, D. (2020). Efektivitas permainan lompat katak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi siswa tunagrahita ringan. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 120–125. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v16i2.639>
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2018). *Pedoman penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. https://pauddpedia.kemendikdasmen.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220705_191430.pdf
- Sutriana, H. (2023). *Pengaruh metode permainan lompat kodok terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar* [Skripsi sarjana, Universitas Swadaya Gunung Jati]. <https://eprints.ugj.ac.id/id/eprint/644/>
- Tamara, R. (2022). *Filosofi Montessori*. Bentang Pustaka.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widodo, H. (2020). *Dinamika pendidikan anak usia dini*. Alprin.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89–100. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>
- Yosinta, S. I., Nasirun, M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional lompat kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57–61. <https://doi.org/10.33369/jip.1.1.57-61>