JURNAL PENDIDIKAN ISLAM DAN MANAJEMEN EKONOMI
Jurnal Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Ittihad
e-ISSN 3031-6685
Vol.03 | No.02 | 30 Agustus 2025

PENGARUH DISPLAY KELAS TEMATIK BERBASIS INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI

Neni Komalasari*, Dede Sulaeman, Ucu Siti Fatimah*****
* Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI Al-Ittihad
** Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI Al-Ittihad
***Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI Al-Ittihad

Email penulis:
*nenikomalasari@stai-alittihad.ac.id
**dedesulaeman@stai-alittihad.ac.id
***ucusiti@stai-alittihad.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of interactive thematic classroom displays on the ability of 45-year-old children to recognize number symbols 1-10 at PAUD El-Mahya Sukaluyu Cianjur. The problem stems from children's difficulty in recognizing number symbols, which is caused by passive teaching methods and a lack of interactive media. The research used a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design, involving 10 children from group A. Data were collected through observation, tests, and documentation. Data analysis included descriptive and inferential statistics (normality test, t-test, and simple linear regression). The results showed that the implementation of the interactive thematic classroom display was in the Very Good category (80.42%). There was a significant improvement in the children's ability to recognize number symbols 1-10, with the average pretest score increasing from 12.8 (Developing as Expected) to 16.4 (Developing Very Well) in the posttest. The interactive thematic display also had a significant positive effect on the children's ability to recognize number symbols. The coefficient of determination (R^2) was 0.661, indicating that 66.1% of the variation in number symbol recognition ability can be explained by this variable.

Keywords: *classroom display, number symbols, early childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh display kelas tematik berbasis interaktif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di PAUD El-Mahya Sukaluyu Cianjur. Latar belakang masalah menunjukkan kesulitan anak dalam mengenal lambang bilangan akibat metode pembelajaran pasif dan minimnya media interaktif. Desain penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen jenis *one group pretest-posttest* pada 10 anak kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data meliputi statistik deskriptif dan inferensial (uji normalitas, uji-t, dan regresi linear sederhana). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan display kelas tematik berbasis interaktif berada pada kategori Sangat Baik (80.42%). Terdapat peningkatan signifikan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10, dengan rata-rata skor *pretest* 12.8 (Berkembang Sesuai Harapan) menjadi *posttest* 16.4 (Berkembang Sangat Baik). Display kelas tematik berbasis interaktif juga berpengaruh positif signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.661. Ini menunjukkan bahwa 66.1% variasi kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dijelaskan oleh variabel ini.

Kata Kunci: *display kelas, lambang bilangan, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan pada anak usia dini menjadi pondasi penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka di masa depan (Suryana, 2021:25). Masa ini sering disebut sebagai *golden age* karena terjadi perkembangan otak yang sangat pesat, di mana sekitar 100 miliar sel otak siap untuk distimulasi guna membentuk kecerdasan anak secara maksimal (Atmilawati et al., 2023:95). Psikolog pendidikan Benjamin S. Bloom (1965) bahkan mengemukakan bahwa 50% kecerdasan anak sudah terbentuk pada usia 4 tahun, 80% pada usia delapan tahun, dan mencapai puncaknya pada usia 18 tahun (Nurhasannah et al., 2024:29). Pernyataan ini sejalan dengan hadits Rasulullah SAW, ”Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah. Kedua orang tuanyalah yang membuatnya menjadi orang Yahudi, orang Nasrani ataupun orang Majusi” (HR. Bukhari Muslim). Hadits ini menekankan bahwa anak memiliki potensi kebaikan (fitrah) sejak lahir, dan lingkungan, terutama peran orang tua, sangat dominan dalam membentuk perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hadir sebagai jawaban atas urgensi tersebut. Sebagai lembaga formal, PAUD bertujuan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia 0-6 tahun secara optimal dan mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Sumardi et al., 2017:191). Hal ini juga sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mendefinisikan PAUD sebagai upaya pembinaan anak melalui rangsangan edukatif (Paujiah et al., 2022:106). Salah satu aspek penting yang distimulasi di PAUD adalah perkembangan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan penguasaan pengetahuan baru (Cahyani, 2020:171). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 Tahun 2014, indikator pencapaian perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun meliputi kemampuan berpikir simbolik, seperti berhitung 1 sampai 10 dan mengenal konsep serta lambang bilangan (Gandana et al., 2017:95).

Penguasaan konsep bilangan merupakan pondasi penting dalam matematika dan kehidupan sehari-hari (Astuti et al., 2020:98). Kemampuan ini tidak hanya mengembangkan daya pikir anak, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami informasi (Syafitri et al., 2018:194). Indikator pencapaiannya mencakup kemampuan membilang, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, serta mengurutkan bilangan 1-10 (Cahyaningrum et al., 2022:110).

Namun, realita di lapangan, khususnya di PAUD El-Mahya Sukaluyu Cianjur, menunjukkan adanya kesenjangan. Dari 10 anak kelompok A (usia 4-5 tahun), hanya 4 anak yang mampu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan. Sebanyak 5 anak mengalami kesulitan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan 8 anak masih kesulitan mengurutkan angka 1-10.

Analisis masalah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang pasif, satu arah, dan media yang konvensional (seperti buku dan papan tulis) menjadi faktor utama kesulitan anak dalam mengenal lambang bilangan. Pendekatan ini kurang cocok untuk anak usia dini yang membutuhkan pengalaman konkret dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan relevan. Display kelas tematik berbasis interaktif menjadi solusi yang potensial. Display kelas adalah media visual berupa pajangan karya atau media lain yang menunjang proses pembelajaran (Syadiah et al., 2017:2). Media ini dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar anak karena sifatnya yang konkret, visual, dan memicu interaksi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengkaji ”Pengaruh Display Kelas Tematik Berbasis Interaktif terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Diharapkan, penerapan media ini dapat memfasilitasi anak dalam menguasai konsep bilangan dasar secara lebih efektif dan menyenangkan.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian dan Tahapan Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah proses berpikir yang memungkinkan individu untuk mengaitkan berbagai peristiwa, menilai, dan mempertimbangkan apa yang mereka amati dari lingkungan sekitar (Gandana et al., 2017:94). Perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah kemampuan berpikir yang memungkinkan mereka memahami lingkungan dan memperoleh pengetahuan baru (Khadijah, 2016:34). Kecepatan perkembangan kognitif setiap anak bervariasi, tetapi umumnya anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional menurut Jean Piaget (Santrock, 2012:27).

Pada tahap ini, anak mulai menggunakan pemikiran simbolis, di mana mereka merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar. Contohnya, anak dapat menggunakan simbol (seperti angka) untuk mewakili objek atau konsep. Kemampuan ini menjadi pondasi penting untuk pengenalan lambang bilangan. Sejalan dengan hal ini, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 juga menekankan pentingnya aspek berpikir simbolik sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

2. Peran Interaksi Sosial dalam Perkembangan Kognitif

Selain teori Piaget, Lev Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya (Santrock, 2012:29). Menurut Khadijah (2016:57) Vygotsky memperkenalkan tiga konsep utama yang relevan:

a. Zona Perkembangan Proksimal (ZPD): Ruang antara apa yang anak bisa lakukan sendiri dan apa yang bisa mereka capai dengan bantuan orang dewasa atau teman yang lebih berpengetahuan. Dalam konteks mengenal bilangan, seorang anak yang kesulitan mengurutkan angka 1-10 dapat melakukannya dengan bimbingan.
b. *Scaffolding:* Teknik bimbingan bertahap. Guru memberikan dukungan penuh saat anak baru belajar, kemudian mengurangi bantuan seiring dengan meningkatnya kemampuan anak untuk mendorong kemandirian.
3. Bahasa dan Pemikiran: Bahasa berfungsi sebagai alat untuk merencanakan dan memantau perilaku. Anak menggunakan pembicaraan batin (*inner speech*) untuk membantu mereka mengingat urutan angka atau mencocokkan simbol dengan jumlah benda.

Dengan demikian, perkembangan kognitif adalah proses kolaboratif yang dioptimalkan melalui bimbingan dan interaksi sosial, bukan hanya proses individu.

B. Display Kelas Tematik Berbasis Interaktif

1. Pengertian Display Kelas Tematik Berbasis Interaktif

Display kelas adalah media pembelajaran visual yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik (Chatib & Fatimah, 2013:48). Secara umum, display kelas dapat berupa berbagai tampilan karya kreatif anak atau guru yang mendukung proses belajar (TIM SGI, 2015:9).

Dalam penelitian ini, yang dimaksud adalah display kelas tematik berbasis interaktif. Tematik berarti display tersebut dirancang sesuai dengan tema

pembelajaran, seperti lambang bilangan 1-10, bukan hanya pajangan acak. Sementara itu, interaktif berarti display ini memungkinkan anak untuk berinteraksi secara langsung, baik melalui sentuhan, manipulasi, atau aktivitas lain. Tujuan utamanya adalah untuk memicu minat, motivasi, imajinasi, dan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran (Chatib & Fatimah, 2013:17).

2. Fungsi dan Manfaat Display Kelas Tematik Berbasis Interaktif

Display kelas tematik berbasis interaktif memiliki beberapa fungsi dan manfaat utama (Syarifuddin, 2021:14):

a. Sebagai Tempat Memajang Hasil Karya Kreatif dan Tematik: Menjadi sarana apresiasi dan pameran karya anak.
b. Meningkatkan Motivasi dan Rasa Keingintahuan: Aspek interaktifnya mendorong partisipasi aktif dan membuat belajar lebih menarik.
c. Sumber Informasi Tematik yang Kontekstual: Menyediakan informasi visual yang kaya dan relevan dengan tema, seperti bagan lambang bilangan.
d. Menciptakan Estetika dan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan: Memperindah kelas dan menciptakan suasana yang kondusif.
e. Alat Evaluasi Formatif yang Terlihat: Guru, anak, dan orang tua dapat melihat kemajuan belajar melalui pajangan karya.
f. Mengoptimalkan Proses Pembelajaran: Penggunaan visual yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif sangat membantu anak memahami konsep baru.

3. Jenis-Jenis Display Kelas

Menurut Syadiah et al. (2017:25), terdapat berbagai jenis display kelas yang dapat diadaptasi menjadi tematik dan interaktif, antara lain:

a. Display papan buletin (*Bulletin Board*): Papan khusus untuk memamerkan contoh pekerjaan atau materi belajar, yang bisa dirancang agar anak dapat menempel atau memindahkan elemen-elemen di dalamnya.
b. Display poster: Gambar besar dengan fokus pada satu atau dua ide utama, yang dapat dilengkapi dengan fitur interaktif seperti fitur buka-tutup.
c. Display afirmasi tematik: Berisi kalimat motivasi yang relevan dengan tema.
d. Display Hasil Karya Siswa/Portofolio Tematik: Menampilkan hasil karya anak yang dikelompokkan berdasarkan tema.
e. Display prestasi siswa: Menampilkan pencapaian anak.
f. Display peraturan kelas interaktif: Menampilkan aturan kelas dengan desain yang memungkinkan interaksi, seperti roda keputusan.
g. Display pembelajaran tematik dan interaktif: Berisi materi ajar yang sesuai tema, misalnya display lambang bilangan 1-10 dengan kantong-kantong kecil untuk menempatkan jumlah objek yang sesuai.
h. Display informasi tematik: Berisi informasi kegiatan kelas atau sekolah.
i. Display Emosi Interaktif: Membantu anak mengenali dan mengekspresikan emosi.
j. Display identitas kelas interaktif: Berisi identitas anak dan dapat digeser atau dipindahkan.

Keseluruhan jenis display ini menekankan pada visualisasi konten tematik yang relevan dan dirancang untuk memfasilitasi interaksi langsung siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan efektif.

4. Penataan Display Kelas Tematik Berbasis Interaktif

Menciptakan display yang efektif memerlukan perencanaan, pembuatan, dan penataan yang cermat (Syarifuddin,

2021:2015). Aspek penataan ruang kelas yang perlu dipertimbangkan meliputi:

a. Keleluasaan Gerak: Tata letak harus memungkinkan anak bergerak bebas dan berinteraksi tanpa hambatan.
b. Visibilitas: Display harus mudah dilihat dan dijangkau oleh semua anak.
c. Fleksibilitas: Perabotan mudah dipindahkan untuk menyesuaikan area interaksi.
d. Cahaya dan Sirkulasi: Memastikan kelas memiliki pencahayaan dan sirkulasi udara yang memadai.
e. Nyaman dan Indah: Menciptakan suasana estetis yang menyenangkan.

Hal-hal lain yang perlu diperhatikan saat mendisplay adalah penggunaan warna yang cerah, bahan yang aman dan tahan lama, ukuran yang mudah dijangkau, serta mengandung unsur pelajaran yang jelas. Dengan demikian, display kelas tematik berbasis interaktif merupakan bagian penting dari strategi pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

C. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Bilangan dan Lambang Bilangan

Bilangan adalah konsep matematika yang menunjukkan jumlah atau nilai, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Dini, 2016:11). Sementara itu, lambang bilangan adalah simbol atau representasi visual (angka) yang digunakan untuk menggambarkan konsep bilangan tersebut, misalnya angka 1 untuk konsep bilangan satu (Syafitri et al., 2018:197). Kedua hal ini berbeda, dan anak perlu memahami konsep bilangan sebelum dapat menguasai lambang bilangannya.

2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami jumlah benda serta hubungannya dengan angka (Cahyaningrum et al., 2022:110). Ruang lingkupnya mencakup:

a. Menghitung jumlah benda 1-10.
b. Menunjuk lambang bilangan 1-10.
c. Mengurutkan bilangan 1-10
d. Meniru dan menuliskan lambang bilangan 1-10.
e. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan kelompok benda yang sesuai hingga 10.

Tujuannya adalah agar anak memahami bahwa lambang bilangan bukan sekadar rangkaian kata tanpa arti, melainkan simbol yang mewakili nilai kuantitas.

3. Tahapan Mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak

Mengenalkan lambang bilangan pada anak sebaiknya dilakukan secara bertahap dan tidak langsung (Gandana, Pranata, et al., 2017:97). Menurut Syafitri et al. (2018:197), ada tiga tahap utama dalam mengenalkan lambng bilnagan pada anak usia 4-5 tahun:

a. Tahap Konsep: Anak memperoleh pemahaman melalui pengalaman konkret. Guru membantu anak menghitung objek secara langsung untuk membangun pemahaman tentang jumlah.
b. Tahap Menghubungkan: Anak mulai mengaitkan objek konkret dengan lambang bilangan yang lebih abstrak. Guru memfasilitasi proses ini secara bertahap.
c. Tahap Pengenalan Lambang Bilangan: Anak mulai tertarik secara mandiri dengan simbol angka dan mampu mengenali serta menyebutkan angka yang mewakili objek atau gambar, baik yang nyata maupun di dalam pikiran.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental*. Desain ini dipilih karena fokus penelitian adalah untuk mengukur

pengaruh perlakuan (display kelas tematik berbasis interaktif) tanpa menggunakan kelompok kontrol atau randomisasi ketat. Menurut Sugiyono (2023:128), desain ini rentan terhadap pengaruh variabel luar, yang berarti hasil yang diamati pada variabel dependen mungkin tidak sepenuhnya disebabkan oleh variabel independen. Dalam hal ini, variabel independen (X) adalah display kelas tematik berbasis interaktif, dan variabel dependen (Y) adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini secara spesifik mengadopsi desain *one-group pretest-posttest* (Sugiyono, 2023:131). Prosedurnya sebagai berikut:

a. *Pretest* (O_1): Pengukuran awal kemampuan mengenal lambang bilangan anak.
b. Perlakuan (X): Penerapan display kelas tematik berbasis interaktif.
c. *Posttest* (O_2): Pengukuran akhir untuk melihat pengaruh perlakuan.

Berikut adalah gambaran desainnya:

O_1 X O_2

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun yang terdaftar di PAUD El-Mahya Sukaluyu Cianjur. Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diamati (Sugiyono, 2023:146). Penelitian ini menggunakan teknik sensus atau total sampling, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang kurang dari 100 (Sugiyono, 2023:155). Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah 10 anak di Kelompok A PAUD El-Mahya Sukaluyu Cianjur.

C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

a. Observasi: Digunakan untuk mengamati interaksi anak dengan display kelas secara langsung. Pedoman observasi akan digunakan untuk mencatat keterlibatan fisik, kognitif/verbal, dan afektif anak.
b. Tes/Tugas: Dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Pedoman tes dan rubrik penilaian digunakan untuk menilai kemampuan anak berdasarkan indikator: menyebutkan, mengurutkan, menunjuk, meniru/menulis, dan menghubungkan lambang bilangan.
c. Dokumentasi: Bertujuan mengumpulkan bukti pendukung dan data pelengkap, seperti foto/video kegiatan, RPP, daftar hadir, catatan anekdot, dan hasil karya anak.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan dua tahap:

1. Analisis Deskriptif: Digunakan untuk mendeskripsikan data yang terkumpul.
   a. Deskripsi Profil Responden: Menyajikan data demografi anak.
   b. Deskripsi Penerapan Display Kelas: Menggambarkan hasil observasi dan interaksi anak dengan display dalam bentuk persentase dan rata-rata.
   c. Deskripsi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan: Menyajikan data hasil *pretest* dan *posttest* (nilai rata-rata, min, max, dan standar deviasi) untuk setiap indikator kemampuan.

2. Analisis Inferensial: Digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.
   a. Uji Normalitas: Menguji apakah data berdistribusi normal (Signifikansi > 0,05).
   b. Uji Hipotesis (*Paired Sample T-Test*): Menguji perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest.* Hipotesis diterima jika Signifikansi (2-tailed) < 0,05.
   c. Analisis Regresi Linier

Sederhana: Mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dengan rumus $Y=a+bX$. Koefisien determinasi (R square) menunjukkan persentase variasi yang dijelaskan, dan uji signifikansi (t-test) menunjukkan signifikansi pengaruhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Display Kelas Tematik Berbasis Interaktif

Penelitian ini berhasil mengatasi masalah anak-anak yang kesulitan mengenal lambang bilangan 1-10 di PAUD El-Mahya. Lingkungan belajar pasif diubah menjadi interaktif melalui display kelas tematik berbasis interaktif. Observasi menunjukkan perubahan drastis, dari kelas yang sepi menjadi penuh antusiasme dan interaksi. Anak-anak secara aktif menyentuh, bertanya, dan menggunakan media pembelajaran seperti pohon angka, kincir buah ajaib, dan kantong bilangan.

Keberhasilan ini sejalan dengan teori Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif. Display interaktif menjadi media yang memfasilitasi interaksi antara anak-anak, media, dan guru, yang berperan sebagai fasilitator (*scaffolding*). Lingkungan yang kaya stimulasi ini membantu anak memahami konsep bilangan dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) mereka.

B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Peningkatan signifikan pada skor tes dari rata-rata 12.8 (Berkembang Sesuai Harapan) di *pretest* menjadi 16.4 (Berkembang Sangat Baik) di *posttest* menunjukkan efektivitas perlakuan. *Uji Paired-Samples T-Test* menguatkan temuan ini dengan membuktikan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik ($p = 0.002$).

Hasil ini konsisten dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, di mana anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional. Mereka belajar dengan menghubungkan benda nyata dengan simbol. Display kelas tematik berbasis interaktif menyediakan visual dan benda konkret yang membantu anak menghubungkan konsep jumlah dengan lambang bilangan secara langsung. Perubahan dari Berkembang Sesuai Harapan ke Berkembang Sangat Baik menunjukkan bahwa media ini berhasil menstimulasi kemampuan simbolis anak secara efektif.

C. Pengaruh Display Kelas Tematik Berbasis Interaktif

Hasil analisis regresi linier sederhana membuktikan bahwa display kelas tematik berbasis interaktif adalah faktor dominan dalam peningkatan kemampuan anak. Nilai R Square (0.661) menunjukkan bahwa 66.1% variasi pada kemampuan anak dapat dijelaskan oleh penerapan display ini. Sisanya dapat disebabkan oleh faktor lain seperti motivasi anak, dukungan orang tua, atau lingkungan belajar di rumah.

Berdasarkan uji hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima, karena Sig. (0.004) < 0.05 dan t-hitung (3.950) > t-tabel (2.306). Ini membuktikan bahwa display kelas tematik berbasis interaktif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media interaktif. Namun, penelitian ini membuktikan bahwa media dalam skala yang lebih besar dan terintegrasi, seperti display kelas, juga sangat efektif dan relevan untuk meningkatkan kemampuan dasar anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan display kelas tematik berbasis

interaktif di PAUD El-Mahya Cianjur sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10. Penerapan display ini berjalan sangat baik, dibuktikan dengan hasil observasi 80,42% dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan keberhasilan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kolaboratif, sesuai dengan teori Vygotsky.

Terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan anak. Rata-rata skor *pretest* yang berada di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada *posttest*. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0.002 < 0.05, yang membuktikan media visual dan konkret ini berhasil menstimulasi perkembangan kognitif anak sesuai teori Piaget.

Display kelas tematik berbasis interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap kemampuan anak. Analisis regresi menunjukkan bahwa 66,1% variasi pada kemampuan anak dapat dijelaskan oleh media ini. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh signifikan terbukti valid.

DAFTAR RUJUKAN

Astuti, E. M., Novianti, R., & Febrialismanto, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animasi Manipulative Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Alfarizky Kids Kabupaten Kampar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *3*(1), 97–107. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.869

Atmilawati, W., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). Menggunakan Media Loose Parts. *Mentari*, *3*(2), 94–102.

Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *8*(3). https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070

Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, *10*(2), 109. https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58458

Chatib, Munib & Fatimah, I.N. (2013). *Kelasnya Manusia Memaksimalkan Fungsi Otak Belajar dengan Manajemen Display Kelas*. Bandung: Kaifa Learning

Dini, J. P. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Loto pada Anak Kelompok A di TK ABA Taman Agung II Kecamatan Muntilan. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. *Repository Universitas*

Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, *1*(1). https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7160

Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT

Nurhasannah, N., Tamara, P. D., Mardatillah, S., & Dinda Rewina, S. (2024). Mengenali dan Memahami Perkembangan Bahasa Pada Anak Speech Delay. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, *9*(2), 11–17. https://doi.org/10.51529/ijiece.v9i2.471

Paujiah, T. S., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Peran Lingkungan Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Serta Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), 103–122. https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.821

Santrock, John W. (2012). *Life Span Development – Perkembangan Masa Hidup.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA PLAYDOUGH. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, *1*(2). https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359

Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.

Syadiah, D. H., Putro, S., & Indrayati, A. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Display Materi Permasalahan Lingkungan Hidup dan Penanggulangannya Siswa Kelas VIII SMPN 10 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal Edu Geography*, *5*(2), 18–25.

Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, *4*(3), 193. https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.27

Syarifuddin, S. (2021). WORKSHOP DISPLAY KELAS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM MENGIKUTI PELAJARAN IPS SE-KECAMATAN LAMPIHONG. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1). https://doi.org/10.46368/dpkm.v1i1.269

Tim SGI. (2021). *Display Kelas* (Modul POP SGI, Program Organisasi Penggerak). Lembaga Pengembangan Insani Dompet Dhuafa.