

**IMPROVEMENT OF ABILITY TO KNOW THE CONCEPT OF NUMBER
THROUGH THE SMART GAME BAG IN AL-HIKMAH
KINDERGARTEN LUBUK BASUNG**

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH
LUBUK BASUNG**

Yelmi Isnawanti¹, Serli Marlina²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri

Padang, yelmiisnawanti@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri

Padang, serlimarlina@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the lack of children's ability to recognize numbers and concept numbers in Al Hikmah Lubuk Basung Kindergarten, the causes of which were estimated by the lack of attractiveness and effectiveness of learning media such as small and colorless or abstract images, lack of teachers' ability to develop the ability to recognize concepts child number. The purpose of this study was in Kindergarten Al Hikmah Lubuk Basung. This type of research is classroom action research that aims to improve the ability to recognize the concept of early childhood numbers through smart bag games. The subjects of this study were children of kindergarten Al-Hikmah Lubuk Basung B3 group with 15 children consisting of 6 men and 9 women. This study was conducted in two cycles of each cycle conducted 3 times. The technique used in this study is observation and documentation. Data is processed using a percentage formula. The results of the study concluded that smart bag games were indeed proven to improve the ability to recognize the concepts and symbols of child numbers in Al Hikmah Lubuk Basung Kindergarten. Increased ability to recognize the concept of child numbers is characterized by increasing recognition of the concept of numbers, searching for numbers, mentioning sequence numbers, and sorting numbers 1-10.

Keywords: *cognitive, number concept*

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka dan konsep bilangan di TK Al Hikmah Lubuk Basung, penyebabnya diperkirakan oleh kurang menarik dan efektifnya media pembelajaran seperti gambarnya yang kecil dan tidak berwarna atau masih bersifat abstrak, kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Tujuan penelitian ini di Taman Kanak-Kanak Al Hikmah Lubuk Basung. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini melalui permainan kantong pintar. Subjek penelitian ini adalah anak-anak Taman Kanak-Kanak Al-hikmah Lubuk Basung Kelompok B3 dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan dua siklus masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Data diolah dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan kantong pintar memang terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Al Hikmah Lubuk Basung. Peningkatan

kemampuan mengenal konsep bilangan anak ditandai dengan meningkatnya mengenal konsep bilangan, mencari angka, menyebutkan urutan bilangan, dan mengurutkan angka 1-10.

Kata Kunci : kognitif, konsep bilangan

Pendahuluan

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 bahwa : “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”. Dalam rangka mencapai tujuan itu maka anak perlu melakukan berbagai aktivitas, untuk menunjang aktivitas itu diperlukan berbagai alat permainan yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan.

Masa usia 2-6 tahun merupakan usia yang penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, dan dalam masa- masa perkembangannya harus sangat diperhatikan. Apalagi di Taman Kanak-Kanak (TK) anak mengenal 6 (enam) aspek pengembangan yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa dan seni. Tidak saja anak diperkenalkan dengan aspek pengembangan tetapi juga guru sangat perlu sekali mengenal karakter dan kemampuan-kemampuan yang harus dikembangkan oleh anak usia dini. Karena pada masa ini sering disebut dengan masa “*golden age*” yaitu anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan.

Salah satu aspek pengembangan yang membutuhkan perhatian yaitu aspek Kognitif. Pengertian Kognitif menurut Sugiyanto (2013:5) Adalah kemampuan mengembangkan daya persepsi anak berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Oleh karena itu perkembangan kognitif perlu mendapatkan rangsangan, karena anak belajar mengenal warna, bentuk, ukuran, pola, anak juga mengenal konsep-konsep matematika seperti lebih banyak-lebih sedikit, sama tidak sama, lebih besar-lebih kecil, konsep angka, konsep bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi. Pembelajaran kognitif pada anak usia dini dilakukan dengan cara yang

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH
LUBUK BASUNG**

menarik dan menyenangkan, karena dunia anak adalah bermain, maka pembelajaran di TK menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan upaya bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran dan perasaan serta cara anak menjelajahi lingkungannya. Oleh karena itu peran guru sangat penting bagi anak, karena guru sebagai perencana, guru harus merencanakan suatu pengalaman yang baru agar anak terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya, guru sebagai fasilitator, artinya guru harus mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan bermain dan belajar berlangsung, guru sebagai pengamat, guru sebagai model, guru sebagai motivator, guru sebagai teman.

Dalam Kurikulum 2013 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut Permen 137 Tahun 2014 bahwasanya pada usia 5-6 tahun itu anak sudah bisa menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan konsep bilangan untuk berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: a). Membilang, menyebutkan urutan bilangan berdasarkan urutan, b). Membandingkan kelompok benda banyak sedikit, c). Mencocokkan lambang bilangan dengan benda.

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Hikmah peneliti menjumpai anak dalam mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan masih rendah/belum berkembang, anak belum bisa menghubungkan antara lambang bilangan dengan konsep bilangan, anak belum bisa mengurutkan lambang bilangan.

Hal ini apabila dibiarkan terjadi terus menerus maka kemampuan anak terhadap berikutnya akan terhambat. Seperti dalam mengenal konsep bilangan sederhana tidak akan berkembang dengan baik. Karena anak tidak mendapatkan rangsangan pembelajaran yang menarik baginya sehingga kognitif anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal konsep Bilangan melalui Permainan Kantong Pintar di Taman Kanak-Kanak Al-Hikmah Lubuk Basung”.

PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH LUBUK BASUNG

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action*) yaitu dengan mengadakan suatu tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di mana ingin melihat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak TK. Menurut Arikunto (2009:10) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui satuan tindakan berbentuk siklus berdasarkan pencermatan guru yang mendalam terhadap permasalahan yang terjadi dan berkeyakinan akan mendapatkan solusi terbaik bagi siswa di lingkungan kelasnya sendiri.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa untuk dapat melakukan penelitian tindakan kelas guru hendaknya memahami permasalahan-permasalahan yang ada di dalam kelas yang ditemui sewaktu melaksanakan proses pembelajaran.

Hasil Penelitian

Untuk dapat menarik kesimpulan hasil penelitian perlu menjawab masalah penelitian. Jawaban masalah penelitian merupakan interpretasi dari data observasi terhadap anak. Setiap kali pengamatan ditabulasikan dan diinterpretasikan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan pengenalan konsep membaca anak. Hasil analisis ini berguna untuk mengetahui apakah dengan menggunakan kantong pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

Teknik analisis yang digunakan adalah persentase. Persentase dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak terhadap keseluruhan dikalikan 100%. Untuk mengetahui persentase aktivitas anak digunakan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24) yaitu:

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

P = Persentase kemampuan anak
 f = Jumlah anak yang terlibat
 N = Jumlah anak keseluruhan

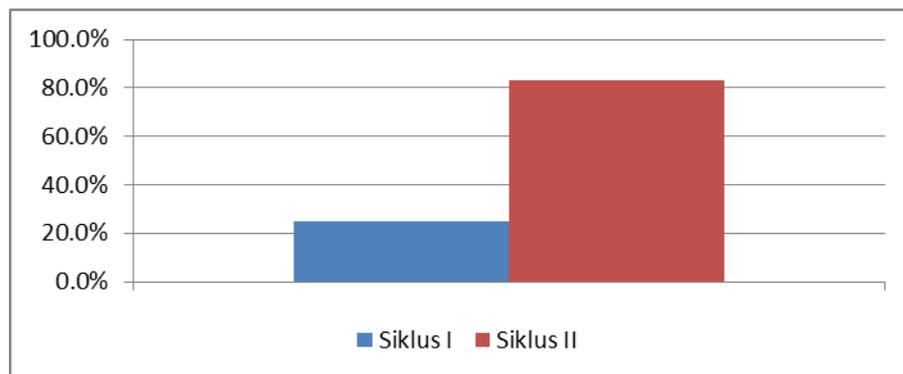
**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
 MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH
 LUBUK BASUNG**

Berdasarkan deskripsi data di atas akan diuraikan analisis data sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Siklus I dan II (Kategori Berkembang Sangat Baik)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10	26,7%	86,7%	Meningkat
2	Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10	26,7%	86,7%	Meningkat
3	Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10	26,7%	80%	Meningkat
4	Anak membilang benda 1-10	20%	80%	Meningkat
	Jumlah	100,1%	340%	Meningkat
	Nilai Rata-Rata	25%	83,3%	Meningkat

Berdasarkan tabel 1 di atas diketahui bahwa kemampuan pengenalan konsep bilangan anak melalui permainan kantong pintar dengan kategori berkembang sangat baik. Pada aspek pertama sesudah tindakan 6,7%, meningkat menjadi 25% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 86,7%. Pada aspek kedua sebelum tindakan 6,7%, meningkat pada siklus I 26,7%, pada siklus II meningkat menjadi 86,7%. Pada aspek ketiga sebelum tindakan 6,7%, pada siklus I menjadi 26,7%, pada siklus II meningkat menjadi 80%. Pada aspek keempat sebelum tindakan tidak ada pada siklus I menjadi 20%, pada siklus II meningkat menjadi 80%.



Grafik 1.

Perbandingan Siklus I dan II (Kategori Berkembang Sangat Baik)

Grafik di atas terlihat bahwa pencapaian nilai rata-rata yang diperoleh untuk kategori berkembang sangat baik, pada siklus I sebesar 25% sebagaimana diperlihatkan dengan warna biru, dan 83,3% pada siklus II dengan warna merah.

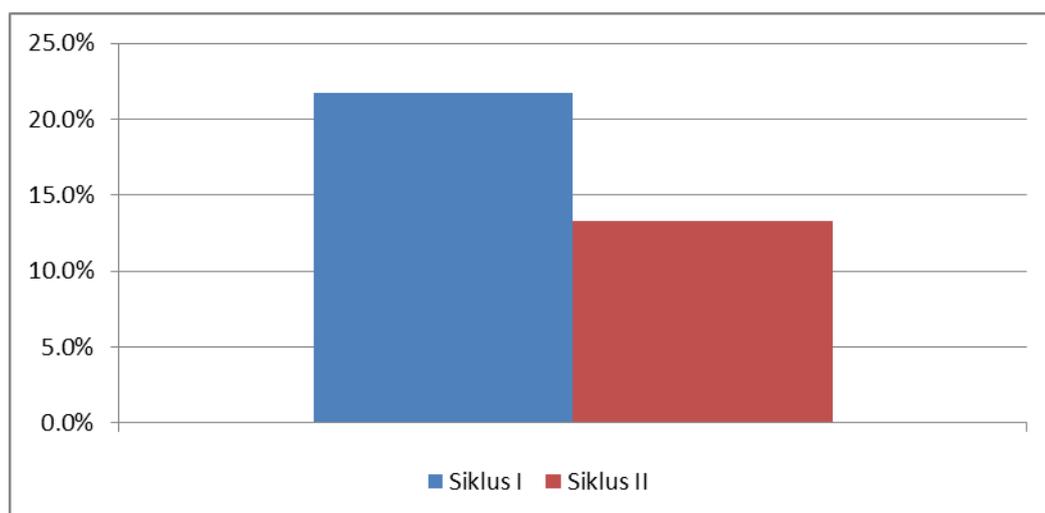
PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH LUBUK BASUNG

Perbandingan kondisi Siklus I dan II untuk kategori berkembang sesuai harapan, sebagaimana terlihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Perbandingan Siklus I dan II (Kategori Berkembang Sesuai Harapan)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10	26,7%	13,3%	Menurun
2	Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10	20%	13,3%	Menurun
3	Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10	20%	13,3%	Menurun
4	Anak membilang benda 1-10	20%	13,3%	Menurun
	Jumlah	86,7%	52,2%	Menurun
	Nilai Rata-rata	21,7%	13,3%	Menurun

Berdasarkan tabel 12 di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kantong pintar dengan kategori berkembang sesuai harapan. Pada aspek pertama sebelum tindakan 13,3%, meningkat menjadi 26,7% pada siklus I, pada siklus II menurun menjadi 13,3%. Pada aspek kedua siklus I 20%, pada siklus II menurun menjadi 13,3%. Pada aspek ketiga siklus I menjadi 20%, pada siklus II menurun menjadi 13,3%. Pada aspek keempat siklus I menjadi 20%, pada siklus II menurun menjadi 13,3%.



Grafik 2.
Perbandingan Siklus I dan II

(Kategori Berkembang Sesuai Harapan)

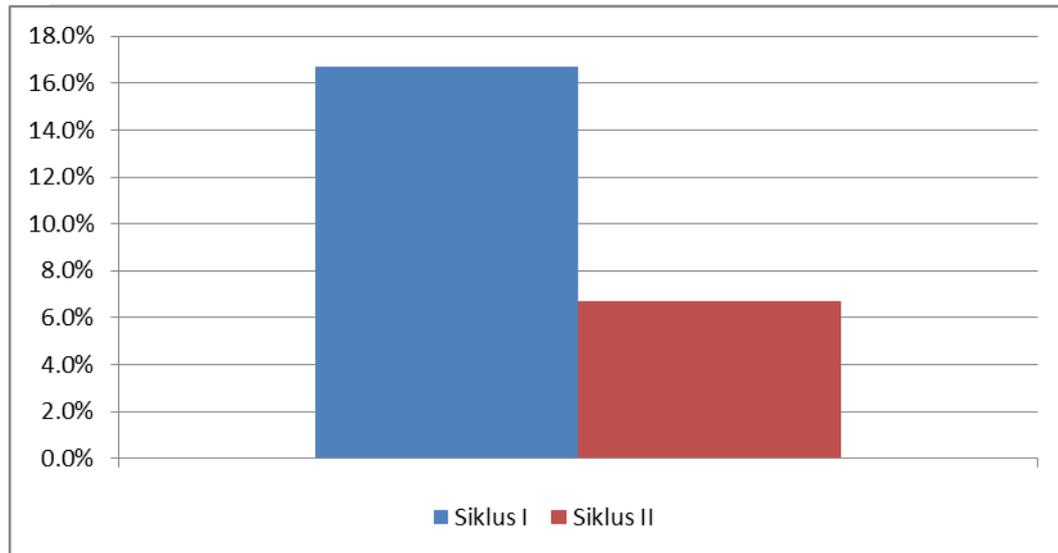
Grafik di atas terlihat bahwa pencapaian nilai rata-rata yang diperoleh untuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus I sebesar 21,7% sebagaimana diperlihatkan dengan warna biru, dan 13,3% pada siklus II dengan warna merah.

Selanjutnya dilakukan perbandingan Siklus I dan II untuk kategori mulai berkembang, sebagaimana terlihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Perbandingan Siklus I dan II (Kategori Mulai Berkembang)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10	13,3%	0%	Menurun
2	Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10	20%	0%	Menurun
3	Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10	20%	6,7%	Menurun
4	Anak membilang benda 1-10	13,3%	6,7%	Menurun
	Jumlah	66,6%	13,4%	Menurun
	Nilai Rata-rata	16,7%	6,7%	Menurun

Berdasarkan tabel 13 di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kantong pintar dengan kategori mulai berkembang. Pada aspek pertama (Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10) 13,3% pada siklus I, pada siklus II Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10 sudah meningkat (sudah menjadi 0%). Pada aspek kedua (Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10) pada siklus I 20%, pada siklus II Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 sudah meningkat (sudah menjadi 0%). Pada aspek ketiga (anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10) pada siklus I menjadi 20%, pada siklus II menjadi 6,7%. Pada aspek keempat (Anak membilang benda 1-10) pada siklus I 13,3%, pada siklus II menurun menjadi 6,7%.



Grafik 3.

Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Kategori Mulai Berkembang)

Selanjutnya perbandingan kondisi Siklus I dan II untuk kategori belum berkembang, sebagaimana terlihat pada tabel 4 berikut:

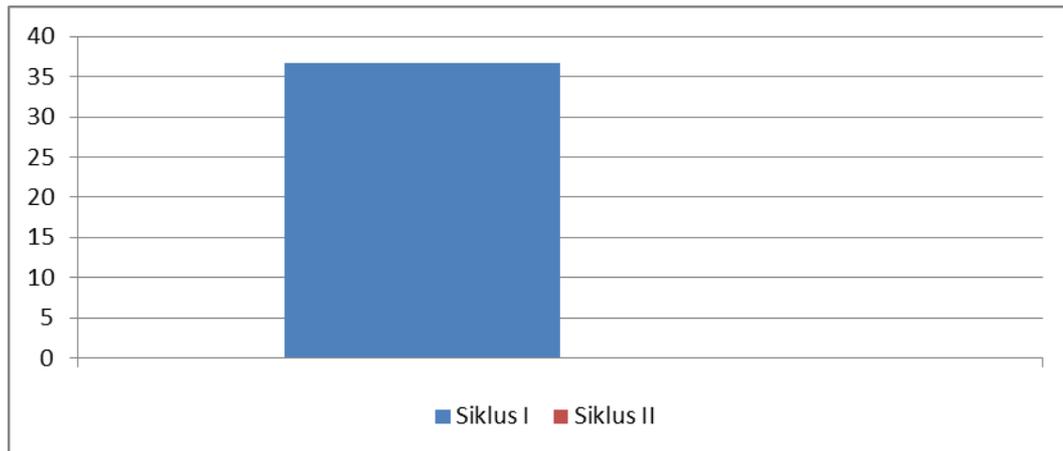
Tabel 4. Perbandingan Siklus I dan II (Kategori Belum Berkembang)

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10	33,3%	0%	Menurun
2	Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10	33,3%	0%	Menurun
3	Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10	33,3%	0%	Menurun
4	Anak membilang benda 1-10	46,7%	0%	Menurun
	Jumlah	146,8%	0%	Menurun
	Nilai Rata-rata	36,7%	0%	Menurun

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan kantong pintar dengan kategori belum berkembang. Pada aspek pertama (anak menunjukkan lambang bilangan 1-10) 33,3% pada siklus I, pada siklus II anak menunjukkan lambang bilangan 1-10 sudah meningkat (sudah menjadi 0%). Pada aspek kedua (Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10) pada siklus I 33,3%, pada siklus II Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 sudah meningkat (sudah menjadi 0%). Pada aspek ketiga (Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10) pada siklus I menjadi

PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH LUBUK BASUNG

33,3%, pada siklus II Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10 sudah meningkat (sudah menjadi 0%). Pada aspek keempat (Anak membilang benda 1-10) pada siklus I menjadi 46,7%, pada siklus II Anak membilang benda 1-10 sudah meningkat (sudah menjadi 0%).



Grafik 4.
Perbandingan Siklus I dan II (Kategori Belum Berkembang)

Grafik di atas terlihat bahwa pencapaian nilai rata-rata yang diperoleh untuk kategori belum berkembang pada siklus I sebesar 36,7% sebagaimana diperlihatkan dengan warna biru, dan 0% pada siklus II.

Pembahasan

Ditemukan kondisi awal kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat dikatakan masih rendah, hal ini terlihat dari nilai rata-rata dari keempat aspek untuk kategori berkembang sangat baik hanya sebanyak 6,7%, sedangkan kategori belum berkembang mencapai nilai rata-rata sebesar 71,7%. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum bisa menunjukkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10 dan membilang benda 1-10. Peneliti berencana melakukan penelitian pada siklus I dengan permainan kantong pintar.

Permainan kantong pintar dalam penelitian ini tujuannya agar dapat menstimulasi anak dalam mengenal konsep bilangan yang dilakukan dengan pendekatan bermain, karena bermain adalah metode yang paling efektif bagi

PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH LUBUK BASUNG

anak-anak agar mudah mengerti dan paham apalagi ditambah dengan menggunakan media.

Hasil penelitian didapatkan bahwa pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, tetapi belum mencapai hasil maksimal pada aspek nomor 1 (satu) yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan dari persentase nilai untuk aspek nomor 1, pada pertemuan pertama masih ada 53,3% yang masuk dalam kategori belum berkembang, pada pertemuan kedua 46,7%, dan pada pertemuan ketiga persentase masih mencapai angka 33,3% untuk kategori belum berkembang, khusus untuk penilaian aspek kemampuan anak mengenal konsep bilangan yang sudah disusun sesuai dengan urutan bilangan media dengan nilai rata-rata Siklus I untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 21,7%, Mulai Bisa (MB) yaitu 16,7% dan Belum Berkembang (BB) yaitu 36,7%. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan sudah berjalan dengan baik dan berhasil, namun belum sempurna dan mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan demikian peneliti harus mencari solusi dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada Siklus II diantaranya adalah sebagai berikut peneliti mengganti atau mengubah bahan media dan mengubah permainan.

Siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak semakin meningkat dibandingkan siklus I dengan menggunakan metode yang sama dan media yang berbeda. Media yang dipergunakan adalah media yang berbentuk kantong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kantong pintar membuat anak lebih tertarik dalam mengenal konsep bilangan itu disebabkan karena media kantong pintar terbut menggunakan warna yang menarik, bisa dimainkan anak dan tidak berbahaya bagi anak.

Keberhasilan yang telah diperoleh selama siklus II yaitu: pengembangan kemampuan anak pada setiap aspek menunjukkan hasil yang meningkat, kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, mengurutkan angka, menyebutkan angka dan menyusun angka meningkat dan sudah mencapai KKM (75%) dengan nilai rata-rata untuk Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 83,3%,

PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH LUBUK BASUNG

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 13,3%, Mulai Bisa (MB) yaitu 6,7% dan Belum Berkembang (BB) yaitu 0 %. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat pada siklus II itu dibuktikan dengan proses belajar sudah berlangsung sesuai dengan rencana, banyak anak yang sudah bisa berhitung, mengurutkan angka, menyebutkan angka dan menyebutkan urutan bilangan.

Sejalan dengan itu menurut Asyhar (2012:5) bahwa media kantong pintar adalah salah satu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan anak sehingga mendorong terjadinya belajar pada dirinya. Media pembelajaran dapat menambah kualitas motivasi anak dalam proses pembelajaran. Salah satunya digunakan media kantong pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Dengan membuat kantong pintar yang menarik, unik, warnanya yang cerah akan membuat anak bersemangat dalam proses belajar.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti sama dengan hasil penelitian dari Lioje (2012) bahwasanya permainan kantong pintar sangat berpengaruh signifikan dalam menarik minat anak didik dalam mengenal konsep bilangan karena medianya yang sangat menarik, warna dan bentuknya menarik. Tidak saja Lioje tapi Asrotun (2014) juga meneliti tentang meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik melalui media kantong pintar, dimana hasil penelitiannya 80% anak bisa mengenal konsep bilangan pada siklus II. Hal tersebut tidak terlepas dari medianya. Media adalah sebuah alat yang digunakan untuk pembelajaran yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung, juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membantu mengenal konsep bilangan dan kemampuan dirinya menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar anak.

Peneliti memilih permainan kantong pintar ini merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Apabila ditelusuri lebih jauh peningkatan mengenal konsep bilangan yang dialami oleh anak sangat erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian serta percaya diri anak dalam melihat permainan. Oleh karena itu, keberhasilan dalam

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH
LUBUK BASUNG**

meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kemungkinan dipicu oleh suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak, dengan ini didasarkan pada beberapa alasan.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya. Membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan kognitifnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan permainan kantong pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam belajar dan dapat memberikan sumbangsih yang positif terhadap peningkatan proses pembelajaran anak yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui media kantong pintar di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Lubuk Basung dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan media kantong pintar dan kartu gambar tersebut telah berhasil dilakukan dalam 2 siklus. Terbukti dari perkembangan nilai kemampuan anak pada akhir siklus, sudah meningkat yang masuk dalam kategori belum berkembang untuk seluruh aspek yang diteliti.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti memberikan saran bagi lembaga pendidikan, hendaknya menunjang fasilitas pengajaran salah satunya menggunakan media dan metode pembelajaran. Penggunaan media kantong pintar dan kartu gambar, kartu angka sangat menarik bagi anak dan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Bagi guru, agar penggunaan media kantong pintar ini dapat di dayagunakan secara optimal. Guru juga dapat mengembangkan metode dengan media kantong pintar dan kartu gambar yang lain sesuai dengan lingkungan anak. Bagi anak, penggunaan media kantong pintar dan kartu gambar, kartu angka sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan hasilnya anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi, Dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH LUBUK BASUNG

- Depdiknas. 2003. UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Anak Usia Dini. Jakarta
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Dini, Yurinda. 2011. *Bermain Angka dan Berhitung 1-20 sambil Mengenal Buah dan Sayur*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Dwiyogo. 2013. *Permainan Bilangan*. Jakarta: Kencana
- Elida, Prayitno. 1995. *Perkembangan Anak Usia 3-6 tahun*. Padang.
- Elliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hatimah, dkk. 2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Husdarta dan Nurlan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Inawati, Maria. 2011. *Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Permainan*. Jakarta: Penabur.
- Permendikbud No.137 Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional PAUD*. Jakarta : Depdiknas
- Sujiono, 2009. *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Persantunan

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Artikel ini diolah dari Skripsi Yelmi Isnawanti dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kantong Pintar Di Tk Al-Hikmah Lubuk Basung”. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada pembimbing Ibu Serli Marlina, M.Pd yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan yang penulis butuhkan.

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH
LUBUK BASUNG**