

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A MELALUI PERMAINAN KANTONG BILANGAN DI PAUD AZ-ZAHRA' LEKOK

**Hirfatul jannah Indriana Warih Windasari**

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo  
[hirfatulj@gmail.com](mailto:hirfatulj@gmail.com), [indrianawarih@mail.com](mailto:indrianawarih@mail.com)

### **Abstract**

This research aims to improve the number recognition game using number bags. This research uses Classroom Action Research, the subjects in this research are Group A children at PAUD AZ-ZAHRA' LEKOK, totaling 16 children. Based on the results of children's evaluation analysis regarding increasing the ability to recognize numbers through the number bag game, in the pre-cycle it was 15% for 3 children, then after using number recognition through the number bag game the percentage achieved in cycle I was 70% for 11 children, and the cycle II, the percentage increased, the percentage increased to 90% for 15 children. Therefore, it can be concluded that the number recognition activity is through the number bag game for Group A children at PAUD AZ-ZAHRA'LEKOK.

**Key words:** games, number bags, recognizing number.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Permainan mengenal angka menggunakan kantong bilangan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, adapun subyek dalam penelitian ini yaitu anak Kelompok A di PAUD AZ-ZAHRA' LEKOK yang berjumlah 16 anak. Berdasarkan hasil analisis evaluasi anak tentang peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kantong bilangan, pada pra siklus adalah 15% sebanyak 3 anak, kemudian setelah menggunakan mengenal bilangan melalui permainan kantong bilangan presentase yang di capai pada siklus I adalah 70% sebanyak 11 anak, dan siklus II presentase meningkat presentase meningkat menjadi 90% sebanyak 15 anak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa aktifitas mengenal bilangan melalui permainan kantong bilangan anak Kelompok A di PAUD AZ-ZAHRA'LEKOK.

**Kata kunci:** kantong bilangan , mengenal bilangan, permainan,.

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan masa emas yaitu usia 0 sampai dengan usia 6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Rahman & Gustini, 2017). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini mencakup banyak aspek moral, agama, kognitif, fisik, motorik, linguistik, sosio-emosional dan artistik. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting dalam kehidupan seseorang, karena merupakan masa fondasi, landasan kepribadian yang terbentuk akan menentukan pengalaman masa depan anak. Rahayu (2013) Anak pada masa sekarang mempunyai potensi untuk menjadi lebih baik dimasa yang akan datang, namun potensi tersebut hanya dapat dikembangkan jika mendapat dorongan, bimbingan, dukungan dan perilaku yang sesuai dengan tingkat tumbuh kembang anak.

Pendidikan prasekolah sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (14) menyatakan “usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur 6 tahun dilaksanakan dengan memberikan rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan jasmani dan rohani. agar anak-anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.(Aprilia et al., 2022) Ketika anak naik pada pendidikan selanjutnya maka anak sudah bisa mengenal huruf, angka dan memegang pensil dengan benar, sehingga anak dengan sendirinya sudah mampu untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya tanpa bimbingan guru. Agar pendidikan prasekolah dapat berkembang dengan baik maka pendidikan harus dilaksanakan oleh orang tua sedini mungkin, karena semakin cepat anak mendapat rangsangan dan dorongan maka akan semakin baik pula hasil yang akan diraihinya kelak. Dengan pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan pada anak. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan kognitif.

Menurut Susanto (2011: 52) kognitif merupakan suatu proses berfikir yang dilihat dengan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa serta kemampuan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati disekitar. Oleh karena itu perkembangan kognitif pada anak perlu mendapatkan rangsangan sejak dini yaitu salah satunya dengan mengenalkan konsep bilangan pada anak. Bertujuan untuk merangsang kemampuan anak agar mampu mengenal lambang bilangan.

Menurut Khadijah (2014), numerologi adalah pembentukan hubungan antara kuantitas dan penghitungan. Kemampuan mengenal konsep bilangan penting untuk dikembangkan pada masa kanak-kanak. Hal ini dilakukan agar anak siap melanjutkan ke

jenjang pendidikan berikutnya. Kemampuan mengenal konsep bilangan sejak dini tidak hanya sekedar mengenal simbol bilangan saja, namun anak juga perlu memahami arti dari bilangan tersebut.

Mengenalkan Konsep angka sejak dini pasti membutuhkan alat yang tepat. Penggunaan media menjadi penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan peranannya dalam proses pembelajaran. Salah satu alat yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak prasekolah adalah alat tas bilangan.

Tas angka dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk memahami mengenalkan konsep angka pada anak. Media digital merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada saat proses pembelajaran. Menurut Bahri Djamarah, S. dan Zain, Tas Angka A (2002) merupakan alat berupa tas atau kotak yang digunakan untuk menanamkan konsep pembelajaran matematika, salah satunya adalah mengenalkan konsep bilangan kepada anak. Media tas nomor ini dirancang menggunakan bahan APE yang terbuat dari bahan-bahan bekas yang kami daur ulang sehingga menjadi media pembelajaran khususnya media tas nomor. Bahan-bahan yang digunakan sangat sederhana sehingga tidak memerlukan banyak biaya untuk membuatnya.

Menurut Trianto (2014) dalam penelitiannya mengatakan Pocket Number Media sangat efektif dalam mengenalkan konsep bilangan 1 sampai 10 kepada anak. Penggunaan materi genggam digital memungkinkan anak mengenal konsep 1 sampai 10 dan menghitung jumlah benda, kemudian menyamakannya dengan simbol bilangan.

Berdasarkan observasi awal di PAUD Az-Zahra' Lampe'an Jatirejo Lekok Pasuruan, Peneliti menemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih kurang optimal. Kenyataannya masih terdapat anak yang belum memahami secara benar dan akurat konsep bilangan 1 sampai 10 serta kemampuannya dalam mengasosiasikan lambang bilangan dengan banyaknya benda yang masih rendah. Anak sering bertanya dan meminta bantuan guru. memecahkan masalah-masalah ini.

Hal ini disebabkan karena Sarana oleh karena itu apa yang digunakan guru dalam pembelajarannya kurang menarik motivasi belajar anak kurang, misalnya Guru sering kali menggunakan majalah dan menuliskan angka di papan tulis untuk mengenalkan konsep angka kepada anak. Tas ini belum pernah digunakan sebelumnya Paud Az-Zahra' Lekok. Oleh karena itu, penulis ingin menggunakan media digital genggam untuk mengembangkan Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

## **Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini**

Kompetensi merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan pada diri seseorang diekspresikan melalui cara berperilaku hanya setelah mengumpulkan pengalaman dan pelatihan (Hasiana dan Wirastania, 2017). Kemampuan merupakan sifat bawaan yang memungkinkan seseorang menyelesaikan pekerjaannya. Kemampuan adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan menghubungkan, mengevaluasi dan mempertimbangkan sesuatu (Elina, 2018), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir atau kognitif anak sudah mulai berkembang sejak lahir dan berkembang sesuai dengan kemampuannya. . menginginkan. sesuai dengan usia Anda. Pada tingkat ini, kemampuan anak dalam memahami informasi baru sangat ditentukan oleh kemampuan berpikirnya. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui rangsangan pembelajaran yang menarik dan modern penting untuk meningkatkan aktivitas otak anak dalam memperoleh pengetahuan selama proses pembelajaran.

### **Konsep Bilangan**

Konsep bilangan berhubungan dengan kata lain, ketika seorang anak mulai berbicara, pengalaman yang dimilikinya akan mempengaruhi konsepnya tentang bilangan, oleh karena itu pada umumnya anak-anak yang mulai masuk taman kanak-kanak sering kali lebih cepat mempelajari arti angka dibandingkan dengan anak prasekolah. TK. (Susanto, 2011:107). Mengajarkan angka kepada anak kecil tidak berarti mereka harus tahu cara berhitung sampai seratus atau seribu atau bahkan memahami matematika yang rumit. Pembelajaran bilangan pada masa kanak-kanak pada hakikatnya melibatkan pengenalan konsep bilangan dan simbol bilangan. Pembelajaran angka di PAUD masih mengenal angka. Mengetahui bilangan tidak hanya mengetahui bentuk dari bilangan tersebut tetapi juga mengetahui arti dari bilangan tersebut.

### **Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun**

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dapat disesuaikan dengan usia atau tahap perkembangan anak yang diperkenalkan konsep tersebut. dengan bilangan. Sesuai dengan kemampuan anak yang masih senang bermain, pembelajaran matematika di TK hendaknya dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui permainan berhitung, materi pembelajaran, benda konkrit, konsep matematika Pembelajaran prasekolah, khususnya:

1. Berhitung, khususnya menghubungkan benda dan konsep bilangan, dimulai dari angka. Jika anak sudah mahir maka akan mengetahui cara berhitung kelipatan.

2. Angka, khususnya simbol kuantitas. Anak-anak dapat menghubungkan sejumlah benda dengan menggunakan simbol bilangan.
3. Untuk matematika, Mengklasifikasikan kelompok objek ke dalam kelompok - kelompok dapat didasarkan pada ukuran bentuknya.

### **Indikator Mengenal Konsep Bilangan Usia 4-5 Tahun**

Menurut Piaget, perkembangan kognitif memiliki empat tahap. Salah satunya adalah seorang anak dalam tahap pra operasi. Pada tahap ini anak sudah dapat berpikir secara simbolis dan mengenal konsep bilangan. Indikator-indikator berikut membantu mengenal konsep bilangan pada usia 4 sampai 5 tahun (Asmawati, 2014: 64):

1. Berhitung dengan menunjuk suatu benda (mengetahui konsep banyaknya benda) 1-10.
2. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10
3. Membuat urutan bilangan dengan benda.

### **METODOLOGI**

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti berbentuk penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran yang mereka temui (Mu'alimin dan Cahyadi, 2014). Melalui penelitian tindakan kelas ini, kami berharap dapat meningkatkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kegiatan yang akan dilakukan anak pada penelitian ini adalah kegiatan mengenal angka dengan menggunakan tas angka.

Topik penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada anak kelompok A PAUD AZ-ZAHRA Lapean Jatirejo Lekok tahun 2023-2024 yang berjumlah 20 anak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan secara siklus, dimulai dari Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2. Diawali dengan pra siklus kemudian direfleksi, hasil refleksi dari Pra Siklus dilanjutkan dengan Siklus 1 setelah itu direfleksi dan inilah nantinya yang menjadi penentu proses penelitian pada siklus berikutnya.

Teknik Wawancara, observasi dan pencatatan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data yang peneliti pergunakan. Kegiatan anak-anak ketika proses belajar mengajar berlangsung menjadi data yang dikumpulkan peneliti. Wawancara bisa dilaksanakan dengan tersusun maupun tidak tersusun, juga dilaksanakan dengan berhadapan langsung. RPPH, hasil menghitung dan mengenal angka pada anak, dokumentasi foto aktivitas anak pada saat anak melakukan aktivitas mengenal dan

menghitung adalah menjadi data dokumentasi peneliti sebagai hasil kegiatan anak atau bukti arsip. Apa yang dilihat, didengar, dialami dan dipikirkan peneliti dicatat dengan catatan tertulis untuk mengumpulkan data yang mana nantinya ini sebagai data observasi peneliti di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Peneliti melaksanakan pada anak kelompok A di PAUD AZ-ZAHRA' Lekok. Pada penelitian Pra Siklus hasil pengamatan data perkembangan kemampuan motorik halus anak dibuat dalam bentuk tabel. Kategori penilaian perkembangan keberhasilan anak pada saat kegiatan mengenal bilangan melalui permainan kantong bilangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak digunakan sebagai hasil dari observasi.

Lingkup Perkembangan	Jumlah Anak	Hasil Penelitian	Presentase
Kemampuan Mengenal Angka melalui permainan Kantong Angka	3	BB (Belum Berkembang)	15%
	5	MB (Masih Berkembang	25%
	7	BSH (Berkembang sesuai Harapan)	45%
	4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	15%

Keterangan :

BB: Belum berkembang

MB: Mulai berkembang

BSH: Berkembang sesuai harapan

BSB: Berkembang sangat baik

Penilaian pra-siklus dilakukan pada 19 anak di PAUD AZ-ZAHRA' LEKOK berdasarkan Dari hasil evaluasi, nampaknya capaian di sektor tersebut masih belum tercapai. Belum Berkembang (BB) hingga 3 orang anak persentase 15%, dan 5 anak Mulai Berkembang (MB). 25%, Perkembangan Harapan Harapan (BSH) dimiliki sebanyak 7 orang anak 45% dan 4 anak 15% mencapai perkembangan baik (BSB).

Peneliti bekerja sama dengan pengamat mengevaluasi hasil belajar sebelum Prasiklus berdasarkan hasil analisis mengenal angka dan anak terlibat dalam kegiatan

mental angka dan temukan rata-rata pada anak kelompok A di PAUD AZ-ZAHRA' LEKOK masih dalam tahap pengembangan awal. Tergantung pada nilai anak pada lembar penilaian prestasi akademik, dan nilai rata-rata seluruh anak adalah nilai kelulusan yang diperoleh menggunakan kriteria presentasi tiga dimensi untuk sampai pada model untuk pemula. Anak-anak menyebutkan dan menghitung angka dengan baik, masih ada anak yang tidak memenuhi standar yang telah di tentukan oleh guru yang dapat dikatakan sebagai kelemahan dalam proses pelaksanaan, sehingga peneliti ingin melakukan mengenal angka melalui kantong bilangan, sehingga peneliti melanjutkan studi kasus ke siklus I.

### Siklus 1

Adapun pada siklus I pelaksanaan terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan refleksi. Pelaksanaan kegiatan siklus I sedang berlangsung pada hari Selasa 9 januari 2024. Kegiatan pembelajaran dengan memperkenalkan angka 1-10 dengan menggunakan irama agar muda dihafal oleh anak, sebagai stimulus otak anak untuk berfikir. Dari hasil pengamatan kegiatan mengenal angka melalui kantong bilangan menggunakan penilaian perkembangan kriteria keberhasilan.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Angka pada siklus 1

Lingkup Perkembangan	Jumlah Anak	Hasil Penelitian	Presentase
Kemampuan Mengenal Angka melalui permainan Kantong Angka	0	BB (Belum Berkembang)	0%
	3	MB ( Masih Berkembang	10%
	5	BSH ( Berkembang sesuai Harapan)	20%
	11	BSB ( Berkembang Sangat Baik)	70%

Keterangan :

BB: Belum berkembang

MB: Mulai berkembang

BSH: Berkembang sesuai harapan

BSB: Berkembang sangat baik

Dari tabel 2, kinerja penilaian pada siklus I adalah 19 anak kelompok A di PAUD AZ-ZAHRA' LEKOK, capaian yang diperoleh anak dengan Kategori hasil berhasil dengan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak pada tingkat 0%, dengan hasil

Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak pada tingkat 10%, akan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak terpengaruh presentase 20% dan 11 anak dengan presentase 70% capaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada siklus I hasil kemampuan mengenal angka melalui kantong bilangan belum memenuhi standart yang peneliti inginkan, sehingga peneliti melanjutkan studi ke siklus 2. Oleh karena itu, modifikasi atau penambahan aktifitas anak selanjutnya juga harus didasarkan pada pemenuhan harapan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak menemukan solusi yang tepat untuk mengenalkan angka pada anak usia dini melalui permainan kantong angka.

## Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 selanjutnya pada tanggal 6 februari 2024. Adapun inti pembelajaran pada siklus 2 ini mengambil topik pohon. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ketika kegiatan mengenal angka melalui kantong bilangan dengan menggunakan kategori penilaian perkembangan kriteria keberhasilan.

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Halus Pada Siklus 2**

Lingkup Perkembangan	Jumlah Anak	Hasil Penelitian	Presentase
Kemampuan Mengenal Angka melalui permainan Kantong Angka	0	BB (Belum Berkembang)	0%
	2	MB (Masih Berkembang)	5%
	2	BSH (Berkembang sesuai Harapan)	5%
	15	BSB (Berkembang Sangat Baik)	90%

Keterangan:

BB: belum berkembang

MB: mulai berkembang

BSH: berkembang sesuai harapan

BSB: berkembang sangat baik

Dari tabel 2, kinerja penilaian pada siklus II adalah 19 anak kelompok A diPAUD AZ-ZAHRA'LEKOK, capaian yang diperoleh anak dengan kategori hasil capaian dengan Pada kategori Belum Berkembang (BB) berjumlah 0 anak dengan angka 0, dengan hasil Mulai Berkembang (MB) sebanyak-banyaknya 2 anak dengan angka 5%, Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) sebanyak-banyaknya 2 anak dengan angka 5%. Satu persen 10% dan 15 anak dengan presentase 90% capaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada tahap siklus 2 ini berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Ketika kekurangan pada siklus sebelumnya telah diatasi, anak2 lebih antusias dalam kegiatan mengenal angka melalui permainan kantong bilangan. pembelajaran kegiatan mengenal angka melalui permainan kantong bilangan ini, tidak hanya meningkatkan kemampuan konitif anak, tetapi juga meningkatkan proses belajar saat pembelajaran berlangsung, anak tidak mudah bosan, dan anak belajar dengan teratur dan lancar. Akhirnya, melihat hasil yang telah diperoleh, peneliti menghentikan poin pembelajaran tindakan kolektif dimana anak dapat bertahan dari aktivitas tersebut untuk jangka waktu tertentu.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan pemaparan data penelitian yang telah dikemukakan pada kegiatan pra siklus, siklus I dan 2 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok A diPAUD AZ-ZARA' LEKOK dapat memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan dan menyebutkan angka 1-10 pada anak, menggunakan jari mereka untuk kegiatan berhitung, bernyanyi, meletakkan benda sesuai hitungannya dan menghafal, sehingga membuat anak percaya diri dengan meningkatnya kemampuan mengenal angka melalui permainan kantong bilangan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan keinginan anak sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Melalui penggunaan bahan pembelajaran, anak dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. (Nurfadhillah, 2021).

Karena Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran anak usia dini, biaya yang diperlukan untuk menyediakan media, bahan dan alat pembelajaran diperkirakan cukup besar (Wibawanto. 2017). Keterbatasan dana terkadang menyebabkan buruknya kualitas proses pembelajaran karena media yang digunakan terbatas pada apa yang telah tersedia sehingga menimbulkan keterbatasan bagi guru. Oleh karena itu diperlukan pemikiran kreatif dan cerdas untuk mampu mengatasi terselenggaranya pendidikan meskipun anggarannya tidak besar. Guru perlu memodifikasi strategi pembelajarannya agar dapat memaksimalkan fasilitas yang tersedia dan dapat memanfaatkan benda-benda disekitarnya sebagai alat pembelajaran. Guru perlu lebih kreatif dalam membangun program pembelajaran, khususnya pengembangan media pembelajaran. Sarana yang

digunakan tidak harus dibeli dengan harga mahal tetapi bisa menggunakan sumber daya yang ada di sekitar kita.

Penggunaan media sangat penting karena anak usia dini berada pada tahap sensorimotor dan pramotorik, sehingga memerlukan alat pembelajaran berupa media pembelajaran agar kognisi dapat berkembang dengan baik. Menurut teori kognitif Jean Piaget, masa kanak-kanak terletak pada masa motorik dan sensorik tertentu, yaitu masa perkembangan anak yang didasarkan pada penggunaan alat indera manusia dalam kaitannya dengan lingkungan, benda-benda tertentu. Perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik apabila didukung dengan media yang dapat menghubungkan pemahaman dengan sesuatu yang bersifat konkrit. (Susilana, 2009)

Di sinilah pentingnya media pembelajaran bagi anak usia dini agar apa yang mereka lihat, dengar, rasakan merupakan sesuatu yang nyata yang dapat mereka pahami dengan penuh pengetahuan. Kreativitas yang dimaksudkan dalam pembahasan ini mencakup kreativitas guru dalam pengembangan pembelajaran sehingga mampu memunculkan kreativitas-kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran semua saling bekerja sama, karena biasanya kreativitas anak akan muncul dan berkembang seiring dengan semakin berkualitasnya proses pembelajaran dan guru yang kreatif dan mampu mengkomodir semua bakat dan minat anak didiknya.

### **Fungsi Media Pembelajaran**

Ada enam fungsi utama Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Sumiharsono & Hasanah, 2017), antara lain:

1. Pemanfaatan bahan pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan melainkan mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari situasi pendidikan secara keseluruhan
3. Penggunaan bahan pembelajaran dalam pengajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan antara tujuan pembelajaran dan isi pembelajaran.
4. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan bukan sekedar hiburan atau alat tambahan
5. Media pembelajaran di kelas menjadi prioritas utama untuk mempercepat proses belajar mengajar, membantu anak memahami ide-ide yang diberikan guru.
- 6 Pemanfaatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi prioritas utama adalah meningkatkan kualitas pengajaran. proses belajar mengajar.

## **Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, sehingga Sudjana & Rivai (Widyastuti & Pangabean, 2022) berpendapat bahwa manfaat media dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar.
2. Makna materi menjadi lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi untuk mencapai tujuan pembelajarannya.
3. Apalagi pada saat guru mengajar setiap pembelajaran, metode pengajarannya akan lebih beragam, begitu pula dengan komunikasi lisan melalui pengucapan kata-kata yang diucapkan guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kekurangan tenaga.
4. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga ikut serta dalam kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan bertindak untuk dapat lebih banyak melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Selain itu, menurut beberapa ahli lainnya, kelebihan media pembelajaran adalah sebagai berikut (Kustandi & Dermawan, 2020):

1. Media pembelajaran juga dapat memperjelas cara pesan dan informasi disajikan, memfasilitasi dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga meningkatkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara anak dengan lingkungan serta kemampuan beradaptasi dengan kemampuan dan minat anak, dari situ tercipta peluang belajar mandiri.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan sensorik, spasial, dan temporal. Media pembelajaran memberikan anak pengalaman berbagi tentang peristiwa di lingkungannya dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya ketika mengunjungi kebun binatang.

Media pembelajaran juga mempunyai manfaat lain dalam proses pembelajaran. Artinya (Purba et al., 2020):

1. Pelatihan dan pembelajaran berkelanjutan dapat dilaksanakan secara efektif
2. Membantu guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi penting kepada siswa dan membantu siswa dalam mengasimilasi, menerima, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pendidik.

4. Merangsang keinginan siswa untuk mempelajari lebih lanjut materi dan pesan yang diajarkan oleh guru/pendidik
5. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kesalahpahaman siswa terhadap isi dan pesan yang disampaikan oleh guru dan pendidik.

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses proses belajar mengajar sangat beragam dan banyak hal baik yang dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang menciptakan kondisi yang mendukung bagi terselenggaranya kegiatan belajar mengajar. Anda dapat lebih mudah berhasil mempelajari cara mencapai tujuan Anda secara efektif dan efisien. Berbagai manfaat dari penggunaan media pembelajaran tidak hanya dirasakan oleh guru tetapi juga oleh anak-anak.

### **Alat Permainan Edukatif (APE)**

#### **1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Educational game engine (APEs) adalah alat permainan yang khusus dikembangkan

untuk tujuan pendidikan (Mayke SUGanto. T. 1995) (Yasbiati & Gandana, 2019). Mengenai peralatan bermain anak usia dini, definisi EPA tentang anak usia dini adalah peralatan bermain yang dirancang untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini. Secara umum, alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang dan diproduksi sebagai sumber belajar bagi anak usia dini untuk memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman ini meningkatkan aspek-aspek tertentu dalam perkembangan anak, antara lain aspek fisik/motorik, emosional, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak berdasarkan usia dan tingkat perkembangannya. (Cahyani & Listiana, 2021).

Peralatan bermain Perlengkapan pendidikan anak merupakan perlengkapan bermain yang merangsang panca indera anak seperti penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan, pendengaran dan kecerdasan. APE sangat fleksibel dan murah. Anda dapat membuat sesuatu sendiri menggunakan barang-barang yang tersedia di sekitar Anda. Misalnya saja karton bekas, tumpukan botol plastik, atau bahan yang terbuat dari kertas, karet, buah, atau tanaman. Permainan air dan pasir juga dapat digunakan sebagai permainan edukatif dengan meminta anak menggunakan mangkuk atau sendok untuk mengisi wadah yang telah ditentukan dengan air dan pasir. Semua ini dapat melatih keterampilan dasar hampir semua anak dan menyentuh bagian kognitif, emosional, dan psikomotorik (Karim et al., 2014).

Alat Permainan edukatif (APE) dapat dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam alat permainan yang dapat menyampaikan isi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan, dengan tujuan untuk meningkatkan tumbuh kembang siswa, tumbuh kembang anak.

## **2.Syarat Alat Permainan Edukatif (APE)**

Alat permainan edukatif dapat menunjang aktivitas anak. Pendidik harus mempunyai pengetahuan untuk memilih PTA yang tepat untuk kebutuhan anaknya. Oleh karena itu, pendidik hendaknya memperhatikan persyaratan Standar APE (Karimetal., 2014), yang meliputi:

1. Mengandung unsur pendidikan
2. Peralatan bermain tidak menimbulkan bahaya bagi anak-anak.
3. Kriteria pemilihan APE adalah preferensi dan kebutuhan anak terhadap mainan.4. Peralatan bermain harus bervariasi agar anak dapat bereksplorasi dengan peralatan bermain yang berbeda-beda.
4. Silakan sesuaikan tingkat kesulitannya dengan usia anak Anda. Permainan ini tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah bagi anak-anak.
5. Kriteria pemilihan alat bermain bukanlah usia, melainkan tingkat pertumbuhan dan perkembangan fisik setiap anak. Perkembangan biologis dan fisik anak-anak pada usia yang sama mungkin berbeda.
6. Kami mengupayakan peralatan bermain buatan tangan yang tahan lama, Mudah dibuat, bahan mudah dicari, dan mudah digunakan oleh anak-anak. Standar APE (Cahyani & Listiana, 2021) mensyaratkan: Sebagai berikut:
  - 1) Mengandung nilai pendidikan
  - 2) Aman atau tidak beracun untuk anak-anak
  - 3) Warna dan bentuk yang menarik
  - 4) Tergantung minat dan tingkat perkembangan anak
  - 5) Sederhana, murah dan mudah ditemukan
  - 6) Ini tahan lama, tahan gores dan mudah dirawat. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak Anda.

Oleh karena itu berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, syarat Alat Bermain Edukasi (APE) adalah untuk menambah aspek edukasi atau edukatif pada permainan tersebut, Biarkan permainan merangsang dan jangan lupakan aspek perkembangan anak. harus mengandung banyak elemen. Jangan memperhatikan bahan yang digunakan dalam

proses pembuatannya. APE harus menggunakan bahan yang aman demi keselamatan anak-anak.

### **3. Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)**

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran motivasi di PAUD, guru sering kali menggunakan materi yang merangsang rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, penggunaan APE di PAUD memiliki tiga tujuan (Aslindah, 2018). Dengan kata lain,

1. Materi klarifikasi disediakan.
2. Memotivasi dan mendorong anak-anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai aspek perkembangan.
3. Menghadirkan kegembiraan bermain pada anak.

Tujuan alat bermain edukatif dalam proses pembelajaran anak prasekolah adalah untuk membantu orang tua, guru dan pendidik (Cahyani & Listiana, 2021):

1. Motivasi dan stimulasi untuk melakukan berbagai aktivitas untuk mengeksplorasi pengalaman baru membantu dalam mengeksplorasi dan bereksperimen, menciptakan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan bahasa, intelektual, fisik, sosial dan emosional anak.
2. Memperjelas isi pelajaran yang akan diberikan kepada anak
3. Berikan anak kegembiraan dalam bermain (dan belajar).

Pemanfaatan alat bermain edukatif (APE) untuk pembelajaran mencapai tujuan masa kanak-kanak (Nuryati & Talango, 2022):

1. Bertindak sebagai media/fasilitator informasi tentang nilai pembelajaran dan pendidikan untuk disampaikan kepada anak Sumber Belajar
2. Membangkitkan minat dan perhatian anak dengan warna dan bentuk yang menarik
3. Merangsang aspek optimal perkembangan anak
4. Memperjelas informasi tentang materi kegiatan pembelajaran yang disajikan kepada anak
5. Memberikan pengalaman baru melalui pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

### **4 APE Kantong Bilangan**

APE Pembelajaran “Kantong Bilangan” merupakan pembelajaran mengenal bentuk, angka dan warna. Dengan media ini anak-anak mampu melaksanakan 3

permainan sekaligus. Media ini dapat melatih kognitif dan fisik motorik anak. Sehingga anak bisa belajar sambil bermain yang menyenangkan. (Fidayani, 2018).

Media pembelajaran kantong bilangan alat yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dimana anak dapat mengenal konsep bilangan 1 sampai 10, bentuk (segitiga, persegi panjang dan persegi panjang) dan warna (merah, kuning, hijau dan biru) serta praktek interaksi guru-anak ( Wahdini dkk., 2014). Tas Nomor APE, alat pendukung yang dirancang oleh guru, digunakan untuk memperkenalkan dan mengembangkan konsep bilangan pada anak kecil.

Guru hendaknya kreatif dalam menciptakan potensi peserta didik karena guru mempunyai tanggung jawab perencanaan, salah satunya adalah mengajar dan mengembangkan menulis dan kemampuan berhitung pada anak. Kemajuan pendidikan dapat dilihat dari sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan guru, karena gurulah yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran, gurulah yang dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik. memiliki hak. Tujuan peningkatan potensi kreatif guru, selain untuk menunjang mutu pendidikan, juga agar guru mampu menghadapi tantangan dalam segala situasi, karena di zaman kita ini kita sedang berada pada masa persaingan global yang global.

Guru sebagai sejumlah orang yang ikut serta dalam tumbuh kembang anak harus mampu mendukung dan melaksanakan pendidikan dengan baik sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak, sehingga memberikan banyak keuntungan atau manfaat yang diperoleh para guru PAUD, sehingga dapat diterapkan secara efektif dalam proses pendidikan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan bilangan anak dapat ditingkatkan melalui permainan kantong angka. Hal ini terlihat dari meningkatnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Meningkatkan kemampuan seluruh aspek pengenalan bilangan, khususnya melaporkan lambang bilangan sebelum bertindak pada anak kelas 16. Aspek kemampuan membuat (menulis) barisan bilangan dengan benda berkisar antara 1 sampai dengan 10. Saat mempelajari langkah-langkah permainan kantong angka, guru menunjukkan kumpulan benda 1 sampai 10. Anak diminta menghitung benda terlebih dahulu, guru meminta anak menunjuk pada lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru, kemudian memasukkan lambang bilangan tersebut dalam himpunan benda yang sesuai dengan bilangan tersebut. Selanjutnya guru meminta anak membuat ( menulis) rangkaian simbol 1 sampai 10 dengan menggunakan benda. Kegiatan mengasosiasikan simbol bilangan dengan benda dilakukan dengan cara memasukkan stik es krim dalam kantong yang telah disediakan. Oleh karena itu, dapat

digunakan sebagai salah satu alternatif alat bantu pembelajaran mengenal simbol bilangan. telah terbukti meningkatkan pengenalan angka pada anak usia 4 hingga 5 tahun dan mendukung semangat, aktivitas dan motivasi belajar pada anak usia 4 sampai 5 tahun.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, H., Inayatillah, N., Hendri, E., Dindin, M., & Muiz, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kantok Bilangan di TK Siti Khodijah*. 6(2), 4247–4250.
- Bahri Djamarah, S., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Cahyani, T., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini* (Cetakan ke-1). Kencana
- Fidayani, S. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar. *Dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*(Vol. 3, Nomor 1)
- Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung pembelajaran AUD*, Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Kustandi, C., & Dermawan, D. (2020). *Media Pembelajaran*. 306.
- Nurfadhillah,S.(2021).*MediaPembelajaran*.138.[https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Pengertian\\_Media\\_PembzPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_PembzPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Nuryati, & Talango, S. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence - Google Books* (H. Lubis, Ed.; 1 ed., Vol. 1). Runzune Sapta Konsultan. [https://www.google.co.id/books/edition/ALAT\\_PERMAINAN\\_EDUKATIF\\_BERBASIS\\_MULTIPLE/0mp7EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/ALAT_PERMAINAN_EDUKATIF_BERBASIS_MULTIPLE/0mp7EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Purba, A. R., Rofiki, I., & Bachtiar, E. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran -Google Books* (Limbong. Toni, Ed.; 1 ed., Vol. 1). Yayasan kita menulis. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Media\\_Pembelajaran/YUYREAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=fungsi+media+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Media_Pembelajaran/YUYREAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=fungsi+media+pembelajaran&printsec=frontcover)
- Rahayu, Y. (n.d.). *Pengenalan Konsep Matematika Awal Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*. (n.d.). <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). *Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal lambang bilangan melalui media playdough*. 1(2), 190–202.
- Rudi Susilana, C. R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung, 6
- Sumiharsono, R. dan, & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*.