

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF UNTUK SISWA TK

Muhammad Yusri Bachtiar
PGPAUD FIP UNM
m.yusri@unm.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui kegiatan bermain konstruktif pada anak TK Negeri Pembina. Subyek penelitian adalah anak didik kelompok B4 yang terdiri atas 20 anak didik 1 orang guru kelompok B. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kegiatan Bermain Konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Berdasarkan Pengamatan diperoleh data bahwa pada siklus I guru belum maksimal dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan bermain konstruktif terlalu cepat sehingga anak sukar memahaminya, sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan belum mencapai target yang diharapkan. Pada Siklus II terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui melalui kegiatan bermain konstruktif berada pada kategori berkembang sangat baik dengan persentase rata-rata 75 % sehingga kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain konstruktif dapat disimpulkan dengan tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum.

Kata kunci: Konsep Bilangan, Bermain konstruktif dan Anak Usia Dini

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in the ability to recognize the concept of children's numbers through constructive play activities in TK Negeri Pembina children. The research subjects were students of group B4 which consisted of 20 students of 1 teacher of group B. This research was a classroom action research conducted qualitatively and quantitatively. Collecting data through observation and documentation. The data obtained were analyzed using qualitative analysis. The results of this study indicate that Constructive Playing Activities can improve the ability to recognize the concept of numbers. Based on observations, data obtained that in cycle I the teacher was not maximal in explaining the steps of constructive play activities too quickly so that children had difficulty understanding them, so the results showed that to improve the ability to recognize the concept of numbers had not reached the expected target. In Cycle II there was an increase in the ability to recognize the concept of numbers through constructive play activities which were in the very well developed category with an average percentage of 75% so that the ability to recognize number concepts through constructive play activities could be concluded with a success rate exceeding the minimum completeness criteria.

Keywords: Number Concepts, Constructive Play and Early Childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan konsep bilangan sebagai dasar pengetahuan matematika. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak memberik kesempatan bagi anak untuk memberi kesempatan dalam mencapai tumbuh kembang dri berbagai aspek Kognitif, apektif dan Psikomotorik dalam menjalani Pendidikan lebih lanjut (Bachtiar, 2016). Selain itu, pada usia taman kanak-kanak merupakan masa keemasan karena sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Masa keemasan dimana masa yang begitu cepat pada proses pertumbuhan dan perkembangannya (Sudarmilah et al., 2021).

Untuk melakukan pengenalan konsep bilangan pada anak Taman Kanak-kanak diperlukan metode yang strategis yang sesuai dengan tahap usia perkembangan anak. Pengenalan konsep bilangan melalui berbagai bentuk kegiatan permainan yang mengarah pada aktivitas yang berkaitan dengan pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk dan pola merupakan dasar untuk lanjut ke jenjang Sekolah Dasar (Santi, Bachtiar. MY). Konsep bilangan perlu disampaikan lebih awal sehingga anak secara mental mampu mengeneralisasi pengentuannya (Sarnecka & Wright, 2013).

Jadi Pengenalan konsep bilangan di Taman Kanak-kanak dibutuhkan sebagai dasar untuk mengembangkan pengetahuan anak dibidang matematika sehingga anak secara mental dan siap mengikuti kegiatan permainan yang mentenangkan pada anak (Adjie et al., 2019). Pembelajaran mengenai konsep bilangan pun menjadi bagian penting dalam pengenalan matematika dasar pada anak yang akan menjadi dasar dari pembelajaran disekolah (Adjie et al., 2019). Oleh karena itu, guru harus menguasai konsep dan sistem bilangan sebagai dasar dari pembelajaran matematika selanjutnya. Guru dan anak didik merupakan satu sistem yang tidak bisa terpisahkan dalam proses pembelajaran (Cebrián et al., 2020). Di samping itu, guru harus pandai menyuguhkan pembelajaran mengenai konsep bilangan kepada setiap anak didiknya, sehingga anak mampu memecahkan persoalan kehidupan sehari-harinya yang berkenaan dengan konsep bilangan.

Kegiatan pengenalan konsep bilangan pada anak harus diorganisir melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan kehidupan anak. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan. Kegiatan pengenalan konsep bilangan pada anak harus diorganisir melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan kehidupan anak. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan. Media permainan merupakan bagian penting dalam kehidupan anak (Mertala & Meriläinen, 2019).

Salah satu bentuk permainan tersebut adalah bermain konstruktif. Anderson-McNamee, Jona K (2010). Bermain Konstruktif merupakan jenis permainan anak-anak dalam bentuk membangun dengan balok, bermain dengan pasir dan menggambar yang sifatnya menciptakan sesuatu, mengeksplorasi objek dan mampu menemukan pola yang sesuai dengan ide anak itu sendiri. Melalui dengan kegiatan bermain konstruktif anak merasa senang, tidak ada unsur paksaan sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru Masnival (2013).

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain anak yang menggunakan berbagai macam bentuk untuk memanipulasi dan menciptakan sesuatu yang dilihat dari pengalaman-pengalaman anak (Zulkifli, 2020). Permainan konstruktif melibatkan berbagai berbagai bentuk kegiatan yang menghasilkan karya tertentu. Ada pun langkah-langkah dalam bermain konstruktif adalah: 1) Guru memberi contoh sederhana dalam bermain konstruktif, 2) Guru mempraktekkan cara-cara bermain konstruktif, 2) Anak diberikan kesempatan untuk melakukan seperti yang dicontohkan oleh guru, 3) Setelah anak dapat mencobanya, anak diberi kesempatan untuk melakukannya sendiri (Roselina, Donna.dkk, 2016). Tedjasaputra (2001) mengemukakan bahwa bermain konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Kegiatan bermain konstuktif sangat menyenangkan bagi anak yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif

anak seperti kemampuan menghitung, berat dan jumlah balok. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Berdasarkan hasil observasi telah dilakukan peneliti dilapangan pada hari Senin tanggal 9 Februari 2015 ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Negeri Pembina Kabupaten Bulukumba hal tersebut dapat dilihat dari masih banyaknya anak didik yang belum mampu mengenal konsep lambang bilangan 1-20 dan belum mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Pada pembelajaran mengenal angka, ketika anak diberikan kesempatan untuk menyebutkan jumlah gambar yang ada dalam lingkaran anak tidak dapat menyebutkan, Ketika anak diberikan kesempatan untuk menunjukkan symbol angka anak masih kesulitan sehingga sangat diperlukan adanya suatu penggunaan media melalui bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Kemampuan pemahaman konsep bilangan anak perlu dikembangkan secara optimal. Proses pembelajaran yang efektif melalui penerapan metode yang tepat akan mendukung tercapainya target-target pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Oleh karena itu, indikator konsep bilangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Pedoman Pendidikan Anak Usia Dini (Kemdiknas, 2012), sebagai berikut: a) menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 20; b) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (anak tidak disuruh menulis).

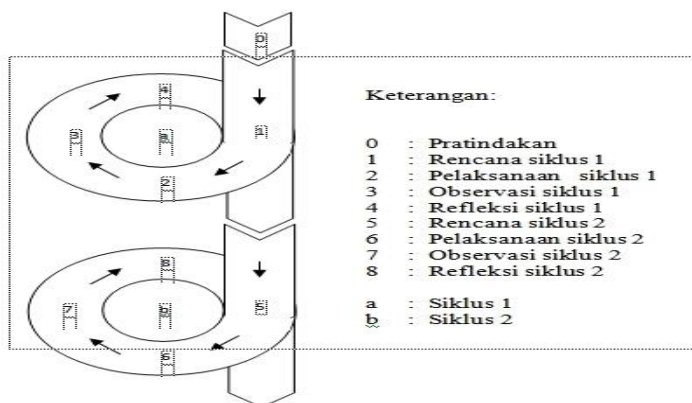
Salah satu kajian Indrijati (2017) mengemukakan bahwa bermain konstruktif dapat menunjukkan kemampuan anak dalam mewujudkan pikiran, ide dan gagasan menjadi karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruktif yaitu bermain konstruksi yang sifatnya cair dan bermain konstruksi yang sifatnya terstruktur. Bermain konstruktif merupakan permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang sifatnya membangun sesuatu atau membentuk sebuah karya dari aktivitas bermain yang dilakukan. Bermain konstruktif adalah suatu bentuk pertemuan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan misalnya lego, puzzle, geometri dan yang berbentuk balok tanpa memikirkan manfaat tapi mendapatkan kesenangan yang diperoleh dari membuatnya.

Tedjasaputra (2001) mengemukakan bermain konstruktif adalah kemampuan anak dalam mengembangkan ide kreatif, melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Apabila anak dapat melakukan atau membentuk sebuah karya maka itu akan memberikan rasa puas terhadap diri anak dan semangat serta motivasinya semakin meningkat. Dalam bermain konstruktif ada beberapa Langkah-langkah bermain konstruktif menurut Panampe (2014) yang harus dilaksanakan agar proses bermain dapat berjalan dengan baik, langkah-langkah tersebut adalah guru bersama anak didik melakukan doa bersama, memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan, sambil memberi bimbingan dan arahan guru menunjukkan aspek-aspek penting dari hasil kegiatan bermain anak, setelah kegiatan bermain sudah selesai guru dan anak didik sama-sama berdoa sebagai kegiatan penutup.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, Arikunto (2009) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah :penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilakukan antara guru kelas dan penelitian untuk mengambil keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan bertujuan untuk melatih kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain konstruktif. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan tindakan, observasi, penilaian, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dilaksanakan dalam dua siklus.

Kemmis dan Mc Teggart (Arikunto, 2009). Model penelitian ini terdiri atas 4 kelompok, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), refleksi, sementara rancangan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berbasis kelas kolaboratif, yaitu suatu orang teman bertindak sebagai kolaborator yang melaksanakan tindakan dan peneliti sebagai yang mengadakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan, dengan itu membuat rencana pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Dengan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat kali tatap muka.



Gambar 1
Siklus Penelitian Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2009)

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pelaksanaan penggunaan media kartu domino bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut : a) membuat rencana pembelajaran yaitu rencana kegiatan harian (RKH); b) menyiapkan materi pembelajaran dengan menentukan tema; c) membuat lembar observasi untuk anak didik dan observasi untuk guru.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan oleh Guru dan peneliti sebagai observer/pengamat. Secara singkat langkah-langkah yang harus ditempuh adalah Mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan kurikulum semester II dengan tema Alam Semesta pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba. Kemudian mengidentifikasi sejauh mana kemampuan belajar anak didik yang meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain konstruktif.

Selama pelaksanaan tindakan dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar Guru dan aktivitas belajar anak di kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba. Sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan.

Pada kegiatan ini guru telah mampu memperlihatkan kegiatan bermain konstruktif yang akan diajarkan kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena telah memperlihatkan kartu domino bergambar kepada anak didik. Pada kegiatan ini guru telah mampu menjelaskan kegiatan bermain konstruktif yang akan diajarkan kepada anak akan tetapi belum sempurna. Dalam kategori ini guru melakukan langkah ini pada kategori Baik (B) karena telah menjelaskan kegiatan bermain konstruktif kepada anak didik.

Pada langkah ini guru melakukannya dalam kategori Cukup (C) karena guru telah mengajarkan anak cara melakukan kegiatan bermain konstruktif. Guru telah memperkenalkan satu persatu kegiatan bermain konstruktif tersebut dalam menyebutkan angka 1-20, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1-20 dengan menggunakan balok, sehingga

anak sudah mulai sedikit memahami cara menggunakan berbagai macam balok tersebut secara kombinasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik. Guru mulai melakukan pendekatan kepada anak didik sudah mulai terlihat keakrabannya. Sehingga anak didikpun sudah mulai mau bertanya kepada guru tentang hal apa yang ingin dia lakukan

Dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif guru sudah mulai dalam membimbing anak dalam bermain konstruktif dengan menggunakan berbagai macam balok secara kelompok. Guru sudah membagi anak dalam beberapa kelompok, walaupun pengaturan kelompok yang dilakukan oleh guru belum begitu tertib, akan tetapi anak sudah mulai bisa bereksploratif sesuai dengan keinginannya. Maka dalam pembelajaran sambil bermain berlangsung dengan beberapa hambatan dan masih dalam kategori cukup (C).

Adapun kegiatan guru dalam mengamati dan mengobservasi anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain konstruktif pada anak dikatakan cukup (C). Hal ini dikarenakan guru mulai mengamati dan mengobservasi anak dalam melakukan kegiatan menggunakan berbagai macam media balok sehingga guru sudah melakukan penilaian sesuai dengan kemampuan anak walaupun belum secara keseluruhan. Hasil observasi anak didik. Adapun hasil observasi penelitian tindakan kelas yang diperoleh bahwa dalam peningkatan kemampuan konsep bilangan anak didik melalui kegiatan bermain konstruktif Pada siklus I dari aktivitas anak didik dalam hal meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak didik sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Pencapaian Anak			Jumlah
		B	C	K	
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	4	6	10	20
2.	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan sampai 20	2	7	11	20

Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 melalui kegiatan bermain konstruktif yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai baik adalah 4 anak, nilai cukup 6 anak, dan 10 anak yang tidak mampu. Anak mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan melalui kegiatan bermain konstruktif yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 2 anak, nilai cukup 7 anak, dan yang kurang baik ada 11 anak perlu bimbingan.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi akhir siklus I, menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih kurang bereksplorasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam melalui kegiatan bermain konstruktif yang ditunjukkan dengan hasil pengamatan anak berada dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan karena guru dalam menjelaskan langkah-langkah bermain konstruktif yang kurang jelas sehingga anak tidak mengerti. Guru masih kurang mengajarkan anak cara bermain konstruktif. Penilaian guru terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain konstruktif pada anak masih dikatakan kurang untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik pada saat bermain konstruktif.

Siklus II

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut : a) membuat rencana pembelajaran yaitu rencana kegiatan harian tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam hal kegiatan bermain konstruktif dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dimana perencanaan kegiatan ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan penutup. Dalam perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II; b) menyiapkan materi pembelajaran dengan menentukan tema yang sesuai dengan kegiatan bermain konstruktif, kaitannya dengan kemampuan mengenal konsep bilangan

melalui kegiatan bermain konstruktif pada anak; c) membuat lembar observasi untuk anak didik dan observasi untuk guru.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini, Guru kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba kembali melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I. Langkah-langkah yang ditempuh sama dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I

Kegiatan siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis 4 Juni 2015. Langkah-langkah yang ditempuh sama dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya yakni: Secara singkat langkah-langkah yang harus ditempuh adalah Mengkaji materi penelitian yang sesuai dengan tema.

Mengidentifikasi kemampuan bermain anak didik melalui kegiatan bermain konstruktif. Dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik. Dimana metode pembelajaran seperti ini belum pernah diterapkan sebelumnya. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang sesuai dengan kemampuan anak didik. Tema dalam RKH adalah Alam Semesta dengan sub tema bintang. Indikator yang digunakan sesuai dengan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik. Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan skenario pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik yaitu: menyiapkan balok kegiatan bermain konstruktif 1-20 serta alat dan bahan yang akan digunakan, Menyiapkan materi yang akan dipelajari anak didik, Membuat lembar observasi guru dan anak untuk mengamati proses pembelajaran selama Siklus berlangsung.

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan pencatatan dengan menggunakan lembar observasi. Untuk memudahkan pelaksanaannya, peneliti sebagai observer mengamati aktivitas mengajar Guru dan aktivitas belajar anak kelompok B4Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba. Sambil mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran menggunakan media berbagai macam balok dalam kegiatan bermain konstruktif oleh anak didik kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba pada siklus II. Adapun aspek penilaian keterampilan mengajar guru sebagai berikut: a) guru memperlihatkan berbagai jenis balok dalam kegiatan bermain konstruktif kepada anak; b) guru menjelaskan cara bermain konstruktif dengan berbagai jenis balok kepada anak; c) guru meminta anak ikut menyebutkan angka 1-20 dalam bermain konstruktif; d) guru membimbing anak dalam bermain konstruktif secara kelompok; e) guru mengamati dan mengobservasi anak

Adapun hasil observasi peneliti tindakan kelas yang diperoleh bahwa dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik melalui kegiatan bermain konstruktif. pada siklus II aktivitas anak didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Pencapaian Anak			Jumlah
		B	C	K	
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	12	5	3	20
2.	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan sampai 20	14	4	2	20

Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 melalui kegiatan bermain konstruktif yaitu: jumlah anak yang memiliki nilai baik adalah 12 anak, nilai cukup 5 anak, dan 3 anak yang tidak mampu. Anak mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan bermain konstruktif dengan media balok 1 sampai 20 yaitu: jumlah anak yang memperoleh sudah baik 14 anak, nilai cukup 4 anak, dan yang kurang baik adalah 2 anak perlu bimbingan

PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil menunjukkan bahwa aktivitas bermain anak didik kelompok B4 Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan 1 mencapai kategori cukup berhasil. Sedangkan aktivitas mengajar guru kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba pada siklus II pertemuan 1 dikatakan kategori berhasil.

Setelah hasil observasi terkumpul selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan dari hasil tersebut tidak perlu diadakan siklus III karena telah memperoleh hasil yang sangat baik. Pada pertemuan ke dua akhir siklus II terlihat bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan harapan. Hal ini dimaksud untuk melihat perubahan dari kemampuan anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini.

Anak telah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada saat melakukan kegiatan bermain konstruktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Anak telah mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan media balok sampai 20 sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa dari beberapa item yang diamati pada umumnya sudah masuk kategori baik karena kemampuan anak didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan sudah ada yang masuk pada penilaian mampu, dan sudah tidak ada anak yang belum mampu. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik sudah mengalami peningkatan. Setelah diberikan pembelajaran sambil bermain melalui kegiatan bermain konstruktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada bab-bab terdahulu maka penulis menarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dapat meningkat melalui penggunaan media kartu domino bergambar di TK Negeri Pembina Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba, hal ini dapat dilihat pada siklus 1 kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih kurang hal ini disebabkan guru dalam menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media balok pada saat bermain konstruktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak terlalu cepat sehingga anak kurang memahaminya. Pada siklus II sudah terjadi peningkatan hal ini disebabkan oleh guru dalam menjelaskan langkah-langkah bermain konstruktif sudah jelas dan mudah dimengerti oleh anak sehingga anak sudah mampu dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan media kartu domino bergambar sampai 20.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, N., Putri, S. U., & Dewi, F. (2019). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 336. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.338>
- Anderson-McNamee, Jona K. (2010). The Importance of Play in Early Childhood Development. *jurnal Family and Human Development*
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachtiar, M. Y. (2016). PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2275>
- Cebrián, G., Palau, R., & Mogas, J. (2020). The Smart Classroom as a Means to the Development of ESD Methodologies. *Sustainability*, 12(7), 3010. <https://doi.org/10.3390/su12073010>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2001). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak* Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2006. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- Indrijati, Herdina. 2017. Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mertala, P., & Meriläinen, M. (2019). The best game in the world: Exploring young children's digital game-related meaning-making via design activity. *Global Studies of Childhood*, 9(4), 275–289. <https://doi.org/10.1177/2043610619867701>
- Ningsih. Try Astuti. dkk, Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Di Ra Sabila Amanda. *Raudhah*, Vol. 06 No.02, Juli-Desember 2018, ISSN: 2338-2163
- Roselina, Donna. Nasirun. H.M., Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Kokoru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2016, Vol 1 (1), 21-27
- Santi, Bachtiar, M.Y (2020) Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak- Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng, Universitas Negeri Makassar
- Sarnecka, B. W., & Wright, C. E. (2013). The Idea of an Exact Number: Children's Understanding of Cardinality and Equinumerosity. *Cognitive Science*, 37(8), 1493–1506. <https://doi.org/10.1111/cogs.12043>
- Sudarmilah, E., Saputra, D. B., Arbain, A. F. B., & Murtiyasa, B. (2021). Web-Based System for Growth and Development Monitoring Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1874(1), 012024. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1874/1/012024>
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. Bermain, Mainan, Dan Permainan. Jakarta; Grasindo
- Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh bermain konstruktif terhadap kecerdasan visual spasial anak di tk islam terpadu nurul fikri makassar. *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13042>