



## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Bermain Kartu Domino di TK Ar-Rasyid Batam

Solikhah<sup>1</sup>, Fitria Mareta Sari<sup>2</sup>, Devi Arisandi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Taman Kanak-Kanak Ar-Rasyid, Batam: [solikhah54@gmail.com](mailto:solikhah54@gmail.com)

<sup>2</sup>Taman Kanak-Kanak Tunas Karya

<sup>3</sup>Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 14

### Abstrak

Pemahaman bilangan bukan hanya penting dalam konteks akademis, tetapi juga penting dalam kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan ini memberikan dasar yang kokoh bagi anak untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membuat keputusan yang lebih baik di berbagai situasi dalam kehidupannya di masa depan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan bermain kartu domino untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rasyid Batam. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan dan memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Adapun hasil penelitian adalah Pada siklus 1 sebanyak 45% anak berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan di siklus II menjadi 15% saja dari 20 orang anak. Selanjutnya di siklus 1 sebanyak 20% anak berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan di siklus II menjadi 5% saja yang artinya banyak anak telah mengenal konsep bilangan sebagaimana tujuan pembelajaran. Beralih pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) di siklus 1 sebanyak 25% anak berada dalam kategori ini, sedangkan setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 55%. Terakhir dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) di siklus 1 hanya 10%, sedangkan setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 25%. Peningkatan angka rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun sudah baik maka penelitian tindakan kelas dianggap sudah selesai, karena telah mencapai indikator keberhasilan. Implikasi dari hasil penelitian yaitu anak akan lebih mudah menerima informasi ataupun pembelajaran apabila guru menyuguhkannya dalam bentuk aktivitas belajar dan mengajar yang menyenangkan dan menarik baginya.

**Kata Kunci:** Konsep Bilangan, Kartu Domino, PAUD

### Abstract

Understanding numbers is not only important in an academic context, but is also important in children's daily lives. This ability provides a solid foundation for children to solve problems, think critically, and make better decisions in various situations in their future lives. The aim of this research is to determine the application of playing domino cards to improve the ability to recognize number concepts in children aged 4-5 years at Ar-Rasyid Kindergarten Batam. The type of research

is Classroom Action Research which is a strategic way for educators to improve and improve educational services in the context of classroom learning. The results of the research were that in cycle 1, 45% of children were in the Not Yet Developed category and in cycle II it was only 15% of 20 children. Furthermore, in cycle 1, 20% of children were in the Starting to Develop category, while in cycle II it was only 5%, which means that many children were familiar with the concept of numbers as a learning objective. Switching to the Developing According to Expectations category in cycle 1, 25% of children were in this category, whereas after cycle II it increased to 55%. Finally, in the Very Well Developed category in cycle 1 it was only 10%, whereas after cycle II it increased to 25%. The increase in the average ability to recognize number concepts for children aged 4-5 years is good, so the classroom action research is considered complete, because it has achieved indicators of success. The implication of the research results is that children will more easily accept information or learning if the teacher presents it in the form of learning and teaching activities that are fun and interesting for them.

**Keywords:** Concept of Numbers, Domino Cards, ECE

## PENDAHULUAN

Upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan yang menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain peserta didik diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran jadi menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya. Pada tahap simbolik (4-5 tahun) anak mulai mampu menghubungkan ketertarikan antara berbagai benda, orang atau objek dalam suatu urutan kejadian. Tahapan simbolik ialah tahap belajar pada anak dalam mengenal konsep (Istanti et al., 2021). Anak mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian. keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis, dengan kata lain pengembangan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika, lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti mengenalkan konsep bilangan melalui berbagai alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Anak usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan pembelajaran berhitung. Hal tersebut dikarenakan pada usia ini anak-anak sangat peka terhadap rangsang yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi pada diri anak akan dengan mudah tersalurkan bila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak (Cahyani, 2020). Keterampilan berhitung sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis, dengan kata lain pengembangan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti mengenalkan konsep bilangan melalui berbagai alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Dalam pengenalan konsep bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi di TK Ar-Rasyid Batam anak belum memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal konsep bilangan, anak sulit mengenal simbol bilangan walaupun sudah banyak diantaranya yang bisa menyebutkan satu sampai sepuluh. Dari hasil observasi juga diketahui juga bahwa motivasi dan

minat anak dalam mengenal konsep bilangan masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya sungguh-sungguh dari guru untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal konsep bilangan. Salah satu strategi mengajar yang membuat anak lebih semangat dalam belajar adalah dengan permainan (Wardani & Rocmah, 2022). Adapun salah satunya adalah melalui kegiatan bermain kartu domino.

Kartu domino adalah salah satu permainan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bilangan terutama konsep mengenal angka dan menghitung benda, mengenal kumpulan benda dengan jumlah benda sama atau tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak. Dengan menggunakan kartu domino ini diharapkan dapat membantu anak untuk dapat mempermudah konsep bilangan secara lebih sederhana. Permainan kartu domino merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam kegiatan mengenal konsep bilangan pada kartu domino yang telah dimodifikasi dalam situasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Sebagaimana hasil penelitian (Sari et al., 2021) bahwa secara klasikal anak merasa senang dan menikmati pembelajaran kartu bermain kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Luthfiah & Rakhmawati, 2018) bahwa permainan domino angka merupakan permainan yang layak dan efektif digunakan sebagai pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

Salah satu konsep penting yang perlu dipelajari oleh anak di Lembaga PAUD adalah mengenalkan konsep bilangan. Konsep bilangan merupakan kegiatan yang melibatkan pemikiran menghitung, membilang, menghubungkan benda dengan angka, serta membandingkan. Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini harus distimulasi agar memahami konsep bilangan dengan baik sehingga dengan mudah memahami operasi bilangan yang lebih kompleks di pembelajaran matematika selanjutnya, melatih penalaran logika atau kemampuan berpikir untuk melatih anak memecahkan suatu masalah serta meningkatkan kreatifitas (Gunanti et al., 2021). Pada awalnya anak-anak mampu menyebutkan satu, dua, tiga, bahkan sampai sepuluh namun itu hanya menirukan orang dewasa saja dan belum memahami maknanya. Anak seringkali menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rasyid Batam melalui permainan kartu domino. Agar suasana pembelajaran menyenangkan dan anak mudah menerima informasi yang guru berikan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. Tujuan utama dari PTK adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui penelitian yang dilakukan, guru dapat mengevaluasi metode pengajaran, strategi pembelajaran, dan kurikulum yang digunakan sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui beberapa siklus. Setiap siklus dilalui dengan dua kali pertemuan. Menurut (Arikunto, 2010) menyatakan bahwa setiap siklus terdiri dari kegiatan pokok yaitu *Planning* (perencanaan), *Acting* (tindakan), *Observing* (observasi), dan *Reflecting* (refleksi). Subjek penelitian adalah seluruh anak murid TK Ar-Rasyid Batam Kelompok A yaitu usia 4-5 tahun dengan jumlah anak 20 orang yang

terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Ar-Rasyid Batam pada bulan September sampai November 2022. Selanjutnya Sugiyono (2014) menyatakan apabila dilihat teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket) dan dokumentasi atau gabungan keempatnya (triangulasi). Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti memakai analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase.

$$P = \frac{Postrate - Basrate}{Baserate} \times 100\%$$

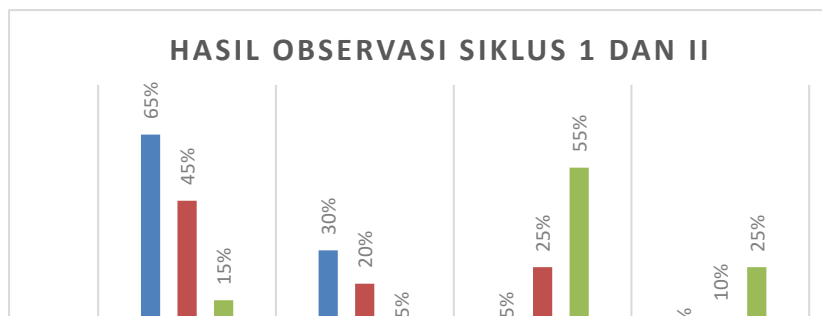
Gambar 1: Teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan presentase

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan bermain kartu domino, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu:

- a. BB: Rendah, diberi skor 1 artinya anak didik belum memperlihatkan perkembangan indikator penelitian.
- b. MB: Cukup Tinggi, diberi skor 2 artinya anak didik mulai memperlihatkan perkembangan indikator penelitian.
- c. BSH: Tinggi, diberi skor 3 artinya anak didik telah memperlihatkan perkembangan indikator penelitian.
- d. BSB: Sangat Tinggi, diberi skor 4 artinya anak didik telah mencapai indikator penelitian secara keseluruhan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilaksanakan pada TK Ar-Rasyid Batam khususnya pada peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun, dengan jumlah anak laki-laki 8 orang sedangkan perempuan 12 orang. Selanjutnya data hasil penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi anak dengan indikatornya antara lain: Anak dapat mengenal simbol bilangan 1-10, Anak dapat menunjuk bilangan 1-10 dengan bilangannya, Anak dapat menulis angka 1-10, Anak dapat menghubungkan symbol angka dengan benda-benda 1 sampai 10, Anak dapat mengelompokkan bilangan sama banyak, dan Anak dapat mengelompokkan bilangan yang tidak sama. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada Siklus I dan siklus II yang dilakukan dengan dua kali pertemuan secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:



### Diagram 1 Data Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Saat Pra Siklus dalam kegiatan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rasyid Batam rata-rata persentase yang mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) dapat dikatakan sangat belum mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan data di atas, maka peneliti berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan saat kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan. Hal tersebut bertujuan agar perkembangan kognitif anak di TK AR-Rasyid Batam dapat optimal, khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Dengan kegiatan bermain kartu domino peneliti berharap suasana aktivitas pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, serta memberikan kesempatan luas untuk anak bereksplorasi dalam mengenal konsep bilangan.

Penelitian tindakan kelas ini pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada siklus 1 memiliki peningkatan yaitu dari semula anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) mencapai 65% kini menjadi 45%. Selanjutnya untuk kategori Mulai Berkembang (MB) saat pra siklus berjumlah 30% kini menjadi 20%. Peningkatan juga terjadi pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yakni dari 5% menjadi 25%. Kemudian juga anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 0% menjadi 10%. Namun, angka peningkatan yang diperoleh belum sesuai dengan standar yang ingin dicapai dan masih tergolong rendah oleh karenanya peneliti mengupayakan kembali melalui bermain kartu domino untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun pada pertemuan berikutnya dalam Siklus kedua.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan pada Siklus II. Selanjutnya dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa persentase peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rasyid Batam melalui permainan kartu domino pada siklus II selalu mengalami peningkatan. Nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut: Pada siklus 1 sebanyak 45% anak berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan di siklus II menjadi 15% saja dari 20 orang anak. Selanjutnya di siklus 1 sebanyak 20% anak berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan di siklus II menjadi 5% saja yang artinya banyak

anak telah mengenal konsep bilangan sebagaimana tujuan pembelajaran. Beralih pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) di siklus 1 sebanyak 25% anak berada dalam kategori ini, sedangkan setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 55%. Terakhir dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) di siklus 1 hanya 10%, sedangkan setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 25%. Peningkatan angka rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK AR-Rasyid Batam pada pertemuan kali ini sudah baik maka penelitian tindakan kelas tidak memerlukan tindakan refleksi dan penelitian dianggap sudah selesai. Karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya.

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini merupakan langkah penting dalam perkembangan matematika mereka. Anak-anak pada usia ini mulai belajar tentang angka dan bilangan melalui pengalaman sehari-hari. Mereka belajar menghitung dengan menggunakan jari-jari tangan mereka, mengelompokkan mainan atau benda-benda sekitar berdasarkan jumlahnya, serta memahami konsep lebih atau kurang melalui alur aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini juga disampaikan oleh (Novitasari, 2018) bahwa Anak bertumbuh dan berkembang selayaknya lingkungan dan stimulasi yang ditawarkan. Hal inilah yang menjadi alasan mendasar perbedaan perkembangan kognitif anak. Begitu juga dalam kemampuan mengenal konsep bilangan. Anak akan sangat mudah menerima informasi apabila materi itu disampaikan dengan menyenangkan dan sesuai karakteristik anak usia dini. Sehingga guru perlu kreatif dalam mengajarkannya. Kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini saat ini menjadi bagian yang sangat penting karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik untuk anak, perhatian anak menjadi lebih terfokus (Hidayat et al., 2021). Lebih jauh tentunya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan secara langsung untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini di semua aspek dan elemen perkembangannya, termasuk pengenalan konsep bilangan. Sebab kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan dasar dalam bidang matematika yang kelak akan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari anak (Cahyani, 2020). Pemahaman bilangan bukan hanya penting dalam konteks akademis, tetapi juga penting dalam kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan ini memberikan dasar yang kokoh bagi anak untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membuat keputusan yang lebih baik di berbagai situasi dalam kehidupannya di masa depan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut melalui Kegiatan Bermain Kartu Domino pada anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rasyid Batam dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Hal itu dapat dilihat dari data hasil penelitian mulai dari pra siklus dan siklus peratama sampai siklus kedua. Kedua siklus menunjukkan peningkatan, meskipun di siklus I belum sesuai harapan, sehingga dilakukan siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan. Lebih lanjut implikasi dari hasil penelitian yaitu anak akan lebih mudah menerima informasi ataupun pembelajaran apabila guru menyuguhkannya dalam bentuk aktivitas belajar dan mengajar yang menyenangkan dan menarik baginya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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), 170–179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Gunanti, E., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2021). Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(2), 66. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.47620>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>
- Istanti, E., Fauziah, ebibik N., & Syafrida, R. (2021). View of Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5.pdf. *KIDDO: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 2(2), 205–218.
- Luthfiyah, E., & Rakhmawati, N. I. S. (2018). Pengembangan Permainan Domino Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 1–8.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Sari, F. E., Prasetia, I., & Elfrianto, E. (2021). Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru ( Studi Di Sma Negeri 2 Pematangsiantar). *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(3), 344. <https://doi.org/10.37728/jpr.v6i3.454>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, M. K., & Rocmah, L. I. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Engklek Pada Anak Kelompok a Di Tk Aura Kids Tulangan. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 2580–4197.