

## PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Miftachur Rachmah<sup>1)\*</sup>, Octavian Dwi Tanto<sup>1)</sup>, Narendradewi Kusumastuti<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Modern Ngawi, Indonesia

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [miftahq.rohmah@gmail.com](mailto:miftahq.rohmah@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan berlandaskan rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kalangan anak usia 4-5 tahun di zaman sekarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *study literature*. Penulis mencari banyak referensi untuk menemukan solusi terkait permasalahan yang dihadapi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata banyak cara atau media yang dapat digunakan untuk menstimulasi atau meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 bagi anak usia 4-5 tahun. Adapun hasil media atau metode yang dapat digunakan antara lain: kartu angka, balok *cuisenaire*, pohon hitung, media *loose part*, permainan *puzzle*, aplikasi gambar multimedia, *e-learning* android, model *Make a Match* berbasis kreativitas, Pendidikan Matematika Realistik (PMR), kegiatan fisik, Alat Permainan Edukatif (APE), gambar-gambar, bermain balok berkelompok, pojok matematika, serta media bahan alam. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan, pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini membutuhkan media atau metode yang menarik dan tidak membosankan agar hasilnya optimal.

**Kata kunci:** Anak usia dini, Konsep bilangan, Metode pembelajaran.

## IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMBERS CONCEPT 1-10 AT A YOUNG AGE OF 4-5

### Abstract

The study is conducted on the low basis of the ability to recognize the concept of number 1-10 in 4-5 year olds today. The purpose of this study is to find out how to increase the ability to understand the concept of Numbers 1-10 in 4-5 years of age. The study method used was the study literature method. Writers looked for numerous references to finding solutions to the problems at hand. Studies have shown that there are many ways or media that can be used to stimulate or improve exposure to the concept of Numbers 1-10 for 4-5 year old children. As for the results of media or other possible methods, such as digits, beams, count trees, media loose part, puzzle, multimedia picture applications, e-learning android, make a match based creativity, a math education (PMR), physical activities, educational tools, pictures, playing beam in groups, cornerstones, and the media of natural materials. Based on the research results found, introducing the concept of numbers 1-10 in early childhood requires media or methods that are interesting and not boring so that the results are optimal.

**Keywords:** Children at a young age, Number Concept, Learning methods.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 yaitu suatu usaha pemberian pembelajaran kepada anak dari bayi atau sejak lahir sampai usia 6 tahun melalui pemberian stimulasi atau rangsangan edukasi untuk memberikan dampak pertumbuhan dan perkembangan bagi anak. Hal tersebut bisa berupa jasmani maupun rohani dengan harapan anak akan memiliki persiapan

untuk pendidikan lebih lanjut. Tujuannya agar mengoptimalkan perkembangan anak, memberikan pengalaman bermakna bagi anak, dan untuk memenuhi hak dan perlindungan anak (Fadlillah, 2020).

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan suatu bagian dari kemampuan berfikir simbolik yang termasuk dalam kategori kemampuan kognitif (Laksana et al., 2021). Mendukung pernyataan tersebut, salah satu perkembangan anak menurut Permendikbud No.

137 tahun 2014 yaitu kemampuan kognitif antara lain belajar dari pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik (Hidayat & Nurlatifah, 2023). Maka dari itu konsep bilangan itu sangat penting dikenalkan kepada anak sejak dini (Sofiati & Komalasari, 2015).

Bilangan adalah suatu pemahaman atau pemikiran yang terdiri dari nama, lambang, dan barisan (Rahmatunnisa et al., 2020). Sedangkan konsep bilangan adalah sekelompok benda yang memiliki makna tertentu. Konsep bilangan merupakan dasar bagi anak usia dini dalam kemampuan berhitung. Rahmatunnisa dan rekannya juga berpendapat bahwa konsepsi bilangan dikaitkan dengan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan merupakan suatu pemahaman penting bagi anak usia dini dalam mengetahui hubungan jumlah benda dengan lambang bilangan sekaligus dasar dalam kemampuan berhitung.

Bilangan yang dimaksud penulis disini yaitu bilangan angka. Menurut (Gunardi et al., 2022), angka merupakan suatu simbol atau lambang atau tanda untuk mewakili bilangan. Contohnya: simbol atau tanda 2 digunakan untuk menggambarkan bilangan 2, maka itulah yang disebut angka. Sedangkan penelitian ini akan berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal bilangan angka 1-10.

Berdasarkan pengamatan di lapangan saat ini, adanya Generasi Z atau Gen Z yang identitasnya lahir antara tahun 1996-2010, kemudian mereka hidup di zaman ini dengan bergantung pada internet, media sosial, dan teknologi ternyata menjadi suatu rintangan bagi perkembangan anak sejak lahir. Contohnya, berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, mayoritas anak usia dini rentang usia 2 tahun ke atas telah dipegangi gawai oleh orang tuanya yang hidup sebagai Gen Z (Purnomo et al., 2019). Selain itu, anak-anak lebih tertarik untuk bermain gawai dibandingkan ikut kegiatan belajar di sekolah bidang PAUD ataupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga dapat mengganggu perkembangan perolehan informasi secara alami (Fajariyah et al., 2018). Kondisi di lapangan menunjukkan anak usia dini zaman sekarang kurang dapat memahami materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data di atas dan pengamatan penulis, disebabkan oleh pengaruh gawai

mayoritas anak-anak usia 4-5 tahun untuk kelas A pendidikan TK ada yang masih kesulitan mengenal konsep bilangan 1-10. Anak-anak kesulitan dalam mengenal konsep bilangan 1-10 seperti membilang banyak benda 1-10, menghubungkan benda dengan angka, dan membandingkan banyak benda (Gunanti et al., 2021). Harapan penulis melalui penelitian ini adalah menemukan beberapa cara untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Berdasarkan data, masalah, dan harapan penulis, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk meneliti tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

## METODE

Jenis penelitian yang dipilih penulis yaitu penelitian *study literature*. Menurut Danial dan Warsiah, teknik studi literatur yaitu rangkaian kegiatan yang memiliki makna sebagai metode mengumpulkan data-data dan pustaka, mencari referensi melalui membaca dan merangkum, serta mengolah bahan-bahan penelitian (Azizah et al., 2020). Oleh karena itu, penulis sebelumnya telah mencari referensi-referensi yang dapat digunakan untuk sumber data. Teknik ini bertujuan untuk mengungkapkan teori-teori yang berhubungan dengan topik masalah yang akan diteliti kemudian dirujuk sehingga relevan bagi hasil penelitian. Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk menemukan solusi tentang cara-cara efektif meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 bagi anak usia 4-5 tahun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Cara Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

Berdasarkan hasil penelitian relevan sebelumnya, penulis dapat menemukan beberapa metode atau cara serta media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Adapun daftar hasil penelitian yang relevan terkait kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 akan disajikan dalam bentuk tabel dan dapat dilihat pada Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian Relevan Terkait Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	(Haslana & Wirastania, 2017)	Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A	Penggunaan kartu angka terbukti efektif agar anak mengenal angka karena media menarik.
2.	(Gandana et al., 2017)	Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah	Media balok cuisenaire yaitu media balok 10 tingkat dengan tingkatan 1-10 dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak.
3.	(Syafitri et al., 2018)	Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa	Penerapan belajar dengan permainan pohon hitung yang mengacu pada teori tahapan mengenal lambang bilangan sekaligus pemberian reward memiliki dampak positif peningkatan mengenal konsep lambang bilangan pada anak.
4.	(Jarwani, 2022)	Meningkatkan Kemampuan Mengenal	Kegiatan bermain variatif
			Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part
			dengan media loose part membuat anak senang dan antusias dalam belajar sehingga kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 lebih meningkat.
5.	(Mulyaning sih & Palanggan, 2021)	Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini	Permainan puzzle memiliki dampak positif dan maksimal bagi anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan karena memotivasi anak dan merangsang kemampuan berpikir kognitif sejak dini.
6.	(Simarmata et al., 2018)		Penggunaan multimedia seperti aplikasi game pada komputer yang menampilkan objek gambar dapat menarik minat anak dalam mengenal angka.
7.	(Priyankara et al., 2013)		Sistem e-learning pelatihan anak (KTe1) menjadi solusi

			efektif bagi anak-anak modern pra-sekolah dalam mengenal angka.				
8.	(Rahmatun nisa et al., 2020)	The Effect of Make a Match Learning Models and Cognitive Ability to Recognize the Concept of Number	Make a Match berbasis kreativitas menjadi cara menyenangkan dalam mengenal konsep bilangan.	12	(Laksana et al., 2021)	Buku Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	Gambar bisa menjadi media penunjang pengenalan simbol bilangan.
9.	(Sari et al., 2023)	The Effect of Realistic Mathematics Education (RME) Learning Approach on the Ability to Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years	Pendidikan Matematika Realistik (PMR) memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.	13	(Sit et al., 2016)	Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)	Bermain balok secara kelompok dapat membantu anak usia dini dalam kemampuan berhitung dan pemecahan masalah
10	(St Laurent et al., 2018)	Effect of a School-Based Physical Activity Intervention on Number and Letter Recognition in Preschoolers	Penelitian berfokus pada pengaruh kegiatan fisik terhadap pengenalan simbol angka maupun huruf.	14	(Suryana, 2016)	Buku Aspek Perkembangan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak	Penempatan “pojok matematika” dapat bermanfaat bagi kemampuan kognitif anak usia dini.
11	(Fadlillah, 2019)	Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	Alat permainan edukatif dapat berperan penting untuk stimulasi kemampuan kognitif anak.	15	(Yus, 2011)	Buku Model Pendidikan Anak Usia Dini	Pengamatan terhadap alam dan manfaat bahan alam dapat menjadi sumber belajar anak usia dini.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan pada Tabel.1 di atas, maka berikut ini pembahasannya:

- a. Penelitian oleh Haslana dan Wirastania pada tahun 2017 dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A” menyajikan data terkait penggunaan media kartu angka untuk mengenalkan lambang bilangan. Kartu angka merupakan alat peraga berupa kartu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu ajar dalam mengenalkan angka (Haslana &

- Wirastania, 2017). Metode yang digunakan yaitu *quasy experimental design* (eksperimen semu). Berdasarkan penelitian, kelompok yang mendapat perlakuan atau menggunakan kartu angka menunjukkan bahwa siswanya lebih cepat menghafal angka 1-10 dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan kartu angka. Jadi, penggunaan kartu angka dinilai efektif dalam mengenalkan konsep bilangan karena bentuk medianya yang menarik bagi anak.
- b. Penelitian yang ditulis oleh Gandana dan teman-temannya dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok *Cuisenaire* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah” menyajikan data terkait penelitian media balok *cuisenaire* untuk mengenalkan lambang bilangan. Media balok *cuisenaire* yaitu balok 10 tingkat dari 1-10 dengan berbagai ukuran dan warna untuk mengembangkan kemampuan pengenalan bilangan, berhitung, dan bernalar (Gandana et al., 2017). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari observasi pada tahap pra siklus ke siklus 1 kemudian menuju pada siklus 2 dengan persentase akhir rata-rata 83% anak yang mampu dan 17% anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan menandai tercapainya indikator keberhasilan. Sehingga terbukti bahwa media balok *cuisenaire* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
  - c. Penelitian yang dilakukan oleh Syafitri dan teman-temannya pada tahun 2018 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa” membahas tentang penerapan permainan pohon hitung terhadap kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2 dan hasilnya melebihi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Penyebabnya karena permainan pohon hitung dilakukan dengan memperhatikan tahapan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini serta pemberian motivasi seperti *reward* sebagai pendorong semangat anak-anak. Kesimpulannya adalah anak merasa tertarik dengan permainannya dan tidak merasa bosan sehingga terbukti bahwa pohon hitung bisa meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan (Syafitri et al., 2018).
  - d. Penelitian yang ditulis oleh Jarwani pada tahun 2022 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part*” membahas penggunaan media *loose part* untuk menunjang pembelajaran pengenalan angka 1-10. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan 3 siklus. Hasil yang diperoleh yaitu terjadi peningkatan yang semula pra siklus 20%, siklus 1 40%, siklus 2 60%, dan siklus 3 80%. Karena telah mencapai keberhasilan 80%, maka bisa disimpulkan bahwa kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun (Jarwani, 2022).
  - e. Mulyaningsih dan Palangngan menulis penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini” pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu *pre eksperimental design*. Penelitian ini membahas tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Hasilnya menunjukkan bahwa *puzzle* memiliki dampak positif dan maksimal bagi anak usia dini untuk mengenal lambang bilangan. Hal itu dikarenakan *puzzle* adalah media menarik sehingga memotivasi anak belajar. Sehingga anak mampu menyerap informasi melalui komunikasi guru dengan baik (Mulyaningsih & Palangngan, 2021).
  - f. Penelitian yang berjudul “*Multimedia of Number Recognition for Early Childhood Using Image Object*” ditulis oleh Simarmata dan teman-temannya pada tahun 2018 membahas tentang pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran komputer berbasis multimedia yang berisi objek gambar berwarna dan dilengkapi audio untuk pengenalan angka pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan

- metode membandingkan antara penggunaan objek gambar secara manual dengan penggunaan aplikasi objek gambar di komputer. Hasil yang diperoleh yaitu aplikasi komputer lebih dapat membantu anak-anak dalam mengenal, menyebutkan, dan menulis angka karena anak-anak merasa tertarik dan tidak mudah bosan belajar sehingga mereka senang dan cepat dalam mengenali angka-angka (Simarmata et al., 2018).
- g. Pada tahun 2013, Priyankara dan teman-temannya menulis penelitian dengan judul “*Android Based e-Learning Solution for Early Childhood Education in Sri Lanka*”. Adapun isinya yaitu berkaitan dengan penggunaan model *e-learning* berbasis android untuk pendidikan anak usia dini dengan sampel subjek penelitian yaitu anak-anak Sri Lanka. Produk ini semacam aplikasi yang bisa digunakan untuk mengenal bentuk, menggambar, menulis simbol angka terutama 1-10, perhitungan sederhana, pengenalan warna, dan permainan berpikir logis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak Sri Lanka merasa tertarik dengan dengan aplikasi ini karena menyediakan berbagai macam fitur dan terbukti dinilai efektif dalam membantu anak-anak dalam pengenalan bilangan 1-10 (Priyankara et al., 2013).
  - h. Penelitian yang berjudul “*The Effect of Make a Match Learning Models and Cognitive Ability to Recognize the Concept of Number*” ditulis oleh Rahmatunnisa dan teman-teman pada tahun 2020. Pembahasan didalamnya terkait penggunaan model pembelajaran *Matchmaking* atau *Make a Match* berbasis kreativitas anak. Model pembelajaran ini bisa dilakukan dengan cara guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban kemudian siswa mencocokkan keduanya. Maksud lain yang bisa dimengerti adalah ketika siswa diminta mencocokkan gambar angka dengan jumlah benda atau sebaliknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Make a Match* yang berbasis kreativitas memiliki manfaat lebih tinggi bagi anak dalam mengenal suatu konsep dibandingkan model *Make a Match* yang biasa saja (Rahmatunnisa et al., 2020).
  - i. Baru-baru ini pada tahun 2023, muncul penelitian oleh Sari dan teman-temannya yang berjudul “*The Effect of Realistic Mathematics Education (RME) Learning Approach on the Ability to Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years*”. Penelitian ini membahas tentang Pendidikan Matematika Realistik (PMR) yaitu suatu pendekatan pembelajaran pendidikan matematika bagi anak usia dini yang menggunakan berbagai objek benda atau media di sekitarnya sekaligus memberikan pengalaman nyata (realistik) kepada anak. Setelah diteliti ternyata ditemukan bahwa metode ini memiliki pengaruh yang cukup tinggi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan bagi anak usia 4-5 tahun (Sari et al., 2023).
  - j. Pada tahun 2018, Laurent dan kawan-kawan melakukan penelitian dengan judul “*Effect of a School-Based Physical Activity Intervention on Number and Letter Recognition in Preschoolers*”. Tujuannya untuk mengetahui apakah kegiatan fisik dapat menjadi penunjang pengenalan angka dan huruf bagi anak usia dini. Kemudian, dikarenakan waktu penelitian hanya sekitar 12 minggu menunjukkan hasil yang tidak terlalu signifikan terhadap kemampuan anak usia dini dalam mengenal angka atau huruf. Namun Laurent dan kawan-kawan menyampaikan bahwa sebelumnya terdapat penelitian terhadap anak-anak pra sekolah dan anak-anak sekolah dasar terkait kegiatan fisik terhadap kemampuan akademik. Hasilnya ditemukan bahwa kegiatan fisik memberi keuntungan untuk akademik mereka tetapi membutuhkan waktu sekitar satu tahun dalam uji coba. Jadi, jika ingin menggunakan metode kegiatan fisik untuk pengenalan bilangan setidaknya dilakukan minimal satu tahun agar terlihat hasilnya (St Laurent et al., 2018).
  - k. Berdasarkan buku berjudul “Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah media pembelajaran yang sering digunakan dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, kualitas belajar siswa meningkat dan pemahaman siswa yang positif terhadap proses belajar. Alat ini sering digunakan oleh guru berupa media audio, media visual, atau media audiovisual. Alasannya untuk mempermudah proses pembelajaran dan menstimulasi

- perkembangan anak usia dini (Fadlillah, 2019).
- l. Gambar merupakan media visual yang sering digunakan guru di sekolah sebagai penunjang pembelajaran terutama mengasah kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini dinyatakan dalam buku “Aspek Perkembangan Anak Usia Dini”. Anak usia 4-5 tahun merupakan anak pada tahapan pra-operasional (2-7 tahun) menurut Piaget. Pada tahapan ini, anak mulai mengenali berbagai simbol, kata-kata, mengenal gambar-gambar apabila mendapat rangsangan yang tepat. Sehingga pembelajaran anak usia dini hendaknya selalu menampilkan gambar untuk mengenalkan angka, huruf, atau konsep lainnya (Laksana et al., 2021).
  - m. Buku “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)” menjelaskan bahwa bermain balok secara berkelompok merupakan stimulasi yang berguna untuk mengembangkan daya imajinasi dan daya pikir anak. Selain itu aspek lain yang dikembangkan yaitu kreativitas dan kognitif seperti mengenal macam-macam bentuk balok dan menghitung jumlah balok serta anak mampu memecahkan masalah secara kelompok maupun sendiri (Sit et al., 2016).
  - n. Suryana pada tahun 2016 menuliskan dalam bukunya yang berjudul “Buku Aspek Perkembangan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak” bahwa tata letak ruang kelas itu penting bagi pembelajaran anak usia dini. Contohnya yaitu penempatan “pojok matematika” yang tentunya terdapat gambar-gambar angka, kartu angka, dan alat dan mainan lain yang berkaitan dengan matematika dapat memberikan motivasi belajar bagi anak. Karena pojok tersebut sudah dirancang sesuai warna dan *design* yang menarik minat anak (Suryana, 2016).
  - o. Pada buku “Model Pendidikan Anak Usia Dini”, Johan Pestalozzi menyampaikan bahwa anak-anak dapat mengamati alam sekitar sebagai salah satu sumber belajar. Prakteknya dalam pembelajaran, anak-anak bisa keluar mengamati hewan-hewan, tumbuh-tumbuhan, batu, tanah, dll. Mereka juga bisa membawa benda dari alam masuk ke kelas untuk media belajar (Yus, 2011). Kaitannya dengan belajar mengenal bilangan, guru bisa mengajak anak didiknya

mengambil batu-batuan kemudian dihitung, menyusun un simbol angka menggunakan ranting, batu, atau daun serta bisa berkreasi dengan kegiatan lainnya.

Berdasarkan beberapa pembahasan di atas, kemampuan mengenal konsep bilangan dapat distimulasikan bagi anak usia dini melalui berbagai media dan metode pembelajaran. Kriteria utama untuk media atau metode yang digunakan yaitu harus menarik minat anak dan tidak akan membuat anak merasa jenuh dengan pembelajaran.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 bagi anak usia dini khususnya anak usia 4-5 tahun itu sangat penting terutama untuk kemampuan berhitung dan persiapan melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Anak-anak usia 4-5 tahun berada pada tahapan pra operasional (2-7 tahun) sehingga membutuhkan berbagai media atau metode untuk membantu mereka belajar. Mereka membutuhkan media-media yang berkaitan dengan simbol-simbol atau gambar-gambar yang menarik agar mudah diingat.

Adapun saran bagi para pendidik yaitu sebaiknya selalu menerapkan cara berpikir kreatif untuk menggunakan berbagai media atau metode menarik bagi anak usia dini dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10. Hal tersebut dapat dilakukan guru pendidik maupun orang tua yang berperan sebagai pendidik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, saran bagi para peneliti dengan topik relevan agar dapat meneliti media atau metode baru yang belum pernah dicoba sebelumnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A., Fitri, I., Fauziah, F., & Hayati, N. (2020). Smart SIAKAD Android based using RecyclerView. *SISFOTENIKA*, *10*(2), 192-202.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fadlillah, M. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*. Samudra Biru.
- Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan anak. *Sari Pediatri*, *20*(2), 101-105.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

- melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 92-105.
- Gunanti, E., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2021). Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(2), 66-75.
- Gunardi, A., Wijaya, S., & Isnada, I. (2022). Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Kelas 1 Sdn Cilaku Kecamatan Curug Serang-Banten. *Jurnal Pelita Calistung*, 3(02), 70-78.
- Haslana, I., & Wirastania, A. (2017). Mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui kartu angka pada taman kanak-kanak kelompok A. *Wahana*, 69(2), 61-66.
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29-40.
- Jarwani, J. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 12-25.
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, O. P. A. (2021). *Aspek Perkembangan anak usia dini*. Penerbit NEM.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 29-40.
- Priyankara, K., Mahawaththa, D., Nawinna, D., Jayasundara, J., Tharuka, K., & Rajapaksha, S. (2013). Android based e-Learning solution for early childhood education in Sri Lanka. 2013 8th International Conference on Computer Science & Education,
- Purnomo, A., Asitah, N., Rosyidah, E., Septianto, A., Daryanti, M. D., & Firdaus, M. (2019). Generasi Z sebagai Generasi Wirausaha.
- Rahmatunnisa, S., Yus, A., & Eviyanti, E. (2020). The Effect of Make a Match Learning Models and Cognitive Ability to Recognize the Concept of Number. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 1873-1883.
- Sari, I. P., Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., & Yandira, R. (2023). The Effect of Realistic Mathematics Education (RME) Learning Approach on the Ability to Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years. *Journal of Islamic Education Students*, 3(1), 38-49.
- Simarmata, J., Limbong, T., Tambunan, A., Simanjuntak, M. P., Limbong, R., Purnomo, A., Kumalasari, R. D., Anam, F., Khoifulloh, K., & Nisa, K. (2018). Multimedia of number recognition for early childhood using image object. *Int. J. Eng. Technol*, 7(3.2), 796-798.
- Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2016). Buku pengembangan kreativitas anak usia dini (teori dan praktik).
- Sofiati, N., & Komalasari, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Media Flanel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Unesa*, 5(1).
- St Laurent, C. W., Burkart, S., & Alhassan, S. (2018). Effect of a school-based physical activity intervention on number and letter recognition in preschoolers. *International Journal of Exercise Science*, 11(5), 168-178.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(3), 193-205.
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana.