

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG AJAIB TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK ISLAM NURUL HARFIYAH
KOTA MAKASSAR**



Diajukan Untuk Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas
Muhammadiyah Makassar

Oleh :

YAUMIL AKHRAINI RACHIM

105451100120

**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yaumil Akhraini Rachim

Nim : 105451100120

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B
Di TK Nurul Harfiyah Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji
adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh
siapa pun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Desember 2024

Yang Membuat Pertanyaan



Yaumil Akhraini Rachim



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yaumil Akhraini Rachim

Nim : 105451100120

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Desember 2024

Yang Membuat Perjanjian

Yaumil Akhraini Rachim



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Yaumul Akhraini Rachim**, NIM: **105451100120**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 372 Tahun 1446 H/2024 M, Pada Tanggal 19 Jumadil Awal 1446 H/21 November 2024 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 23 November 2024 M.

Makassar, 21 Jumadil Awal 1446 H
23 November 2024 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd Rakhim Nanda, MT., IPU (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd (.....)
2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd (.....)
3. Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd (.....)
4. Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, M. Pd., Ph.D

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Yaumil Akhraini Rachim
NIM : 105451100120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

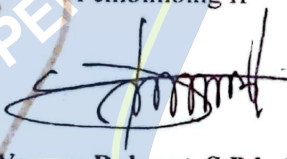
Makassar, 23 November 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

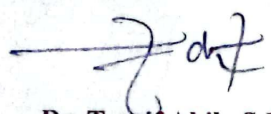

Sri Suflati Romba, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0922127903


M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0912098903

Mengetahui,


Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830

MOTTO

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*-nya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan saat ini.

Jadi, tetap berjuang ya!”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi Rasa sabar itu. Semua yang kamu investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kamu impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan dengan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang bisa kamu ceritakan.”

“Percaya dengan diri sendiri, fokus terhadap diri lu, perbaiki diri lu, bukan lihat rumput tetangga, kalau lu bisa melakukan itu, lu akan berkembang”

PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya panjatkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Maka, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, Ayah tercinta (Almarhumah Hj. Rachim Adhar) dan Ibu Tercinta (H. Suhra) yang telah berkorban banyak baik tenaga, pikiran, dan materi tanpa lelah dan mengeluh sedikitpun. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan umur panjang. Aamiiin.
2. Orang-orang terdekat, teman dan rekat-rekat saya di tiap tingkat pendidikan yang saya jalani, yang sudah memberikan banyak motivasi dan pelajaran hidup.
3. Kepada Almamater tercinta, Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah menjadi tempatku menimba ilmu dengan segudang pengalaman luar biasa di dalamnya.
4. Teruntuk diriku sendiriku terima kasih sudah berjuang dan bertahan sampai saat ini meskipun banyak suka duka yang dilewati selama kuliah kamu tetap kuat dan bisa melewati itu semua, tetaplah bangkit dan teruslah berjuang kamu hebat. Tidak ada yang tahu lukamu seperti apa, namun jangan pernah menampakkan luka kepada orang-orang yang ingin kamu bahagiakan.

ABSTRAK

Yaumil Akhraini Rachim. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing : (I) Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd (II) M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum dan setelah menggunakan media kantong ajaib, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar pada tahun ajaran 2024/2025.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang dipakai adalah Pre-Eksperimental Design dengan bentuk One Group Pretest Posttest Design.

Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai t hitung, yaitu sebesar $|15,403|$ t hitung $> t$ tabel 2,145 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Dengan interpretasi kuat dengan nilai 0,83 yang berada pada rentang tinggi dengan interpretasi kuat (Strong Effect) yakni 79 %. Dengan demikian alat permainan edukatif kantong ajaib dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini disekolah dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Kata Kunci : Media kantong Ajaib, Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar” skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama pembuatan skripsi ini, penulis banyak dapatkan bantuan dari berbagai pihak, masukan-masukan dan tuntunan dalam penulisan, yang membuat tulisan ini menjadi lebih baik, meskipun masih banyak kekurangan-kekurangannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, yaitu Ayah (Alm. Hj. Rachim Adhar) dan Ibu H. Suhra yang selalu mendoakan saya agar selalu diberikan kekuatan dan kesabaran dalam penyusunan proposal ini. Semoga keduanya diberikan kesehatan dan rahmat dari Allah Subhanawataala. Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ir. H. Abd Rahim Nanda, S.T., M.T., IPU selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd sebagai ketua jurusan Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan arahan serta petunjuk.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu Sri Suflati Romba, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan pak Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dengan tulus untuk membimbing penulisan skripsi. Dan segenap penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Seluruh Staf Pengajar, Karyawan dan Civitas Akademika di Universitas Muhammadiyah Makassar. Serta Keluarga, teman dan sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan dorongan dan bantuan sehingga selesainya tugas akhir ini.

Dan terakhir, terima kasih atas tubuh yang masih memberu senyum pada semesta, meskipun ia selalu lelah karena terkutat dengan pikiran yang membuat seluruh raga remuk karena dinamika kehidupan, esensi manusia ada pada pikiran dan masalahnya masing-masing, siapa yang kuat dan bertaruh ia tidak akan lebur dan tenggelam, namun sebaliknya siapa yang berbalik dan memilih jalan mundur maka ia tak akan pernah sampai pada tujuannya. Untuk jodoh penulis kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini penulis tidak tau keberadaanmu. Karena penulis yakni bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu bertanya “*kapan selesai?*” dan “*kapan wisuda?*”. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis, Aamiiiiin.

Makassar, Desember 2024

Yaumil Akhraini Rachim



DAFTAR ISI

SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERTANYAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJUAN PUSTAKA	9
A. Media pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
B. Media Kantong Ajaib.....	14
1. Pengertian Media Kantong Ajaib	14
2. Presedur Untuk Bermain Media Kantong Ajaib	15
3. Alat dan Bahan Media Kantong Ajaib.....	17
4. Manfaat Media Kantong Ajaib	19
5. Kelebihan Media Kantong Ajaib	21
6. Kekurangan Media Kantong Ajaib	21
C. Perkembangan Kognitif	21
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	21

2. Tahap Perkembangan Kognitif	23
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	25
D. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	27
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan.....	27
2. Tahap Penguasaan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan.....	30
3. Manfaat Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	32
4. Faktor-Faktor Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	33
5. Indikator Kemampuan-Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	34
E. Kerangka Pikir	36
F. Hipotesis	37
G. Penelitian Relevan	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
B. Variabel Penelitian.....	42
C. Definsi Operasional Variabel.....	42
D. Populasi dan Sampel	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Instrumen Penelitian	45
G. Teknik Analisis Data.....	47
1. Uji Normalitas.....	47
2. Uji Homogenitas	48
3. Uji Hipotesis	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Data.....	52
1. Hasil Pretest	52
2. Hasil Posttest.....	54
B. Pengujian Prasyarat Analisi	57
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Homogenitas	59
3. Uji Hipotesis	59
C. Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70

A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79
RIWAYAT HIDUP	126



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Tabel 3.1	Desain Penelitian (<i>One-group Pretest Posttest Desain</i>)
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Tabel 3.3	Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B.....
Tabel 3.4	Kriteria Rubrik Penilaian.....
Tabel 3.5	Kriteria Interpretasi Nilai Cohen's d
Tabel 4.1	Hasil Pretest.....
Tabel 4.2	Deskripsi Data Statistik Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak <i>Pretest</i>
Tabel 4.3	Hasil Posttest
Tabel 4.4	Deskripsi Data Statistik Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak <i>Posttest</i>
Tabel 4.5	Perbandingan Rata-rata Pretest Posttest.....
Tabel 4.6	Data Hasil Penelitian Pretest - Posttest
Tabel 4.7	Uji Normalitas Data
Tabel 4.8	Uji Homogenitas
Tabel 4.9	Paired Sample Statistic.....
Tabel 4.10	Paired Sample Test.....

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN INSTRUMEN	
Lampiran 1. Lembar Observasi Awal	
Lampiran 2. Kisi-kisi Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B	
Lampiran 3. Rubrik Penilaian	
Lampiran 4. Rubrik Penilaian Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B.....	
Lampiran 5. Lembar Observasi Pretest dan Posttest.....	
Lampiran 6. Hasil Pretest.....	
Lampiran 7. Hasil Posttest	
Lampiran 8. Distribusi T.Tabel.....	
LAMPIRAN RPPH.....	
Lampiran RPPH (Pertemuan Pertama)	
Lampiran RPPH (Pertemuan Kedua).....	
LAMPIRAN OBSERVASI GURU.....	
Lampiran Observasi Guru (Pertemuan Pertama).....	
Lampiran Observasi Guru (Pertemuan Kedua).....	
LAMPIRAN DOKUMENTASI	
LAMPIRAN PERSURATAN	
Lampiran Lembar Pengesahan.....	
Lampiran Pengesahan Bimbingan	
Lampiran Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi	
Lampiran Permohonan Izin Penelitian.....	
Lampiran Kontrol Pelaksanaan Penelitian	
Lampiran Surat Keterangan Plagiat	
Lampiran Surat Keterangan Penerbitan Artikel.....	
LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP.....	

BAB I

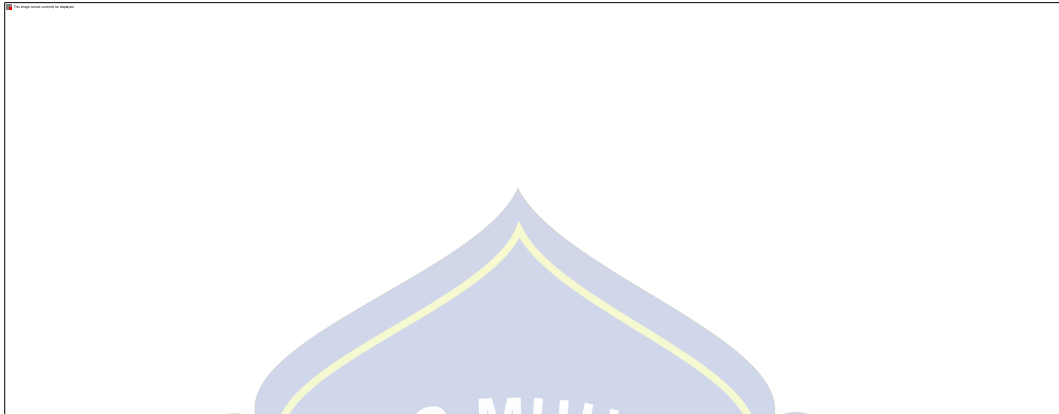
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak-anak dari usia enam hingga enam tahun, juga dikenal sebagai masa keemasan. Anak-anak saat ini mengalami masa pertumbuhan dan perkembangannya yang sangat cepat. Berbagai komponen, termasuk perkembangan moral, agama, kognitif, fisik, motorik, emosional, dan sensorik, memengaruhi perkembangan dan kematangan seorang anak (Susanto, 2018).

Masa usia dini adalah periode yang paling penting dalam kehidupan manusia karena merupakan dasar dari kepribadian seseorang, dan pengalaman yang mereka alami sebagai anak akan menentukan pengalaman anak yang lain. Anak-anak memiliki potensi untuk menjadi lebih unggul seiring bertambahnya usia, tetapi mereka dapat mencapainya jika mereka menerima rangsangan, bimbingan, bantuan, dan perilaku yang sesuai dengan potensi dan tahap perkembangannya.

Menurut Pasal 1 Ayat 14 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut."



Untuk memastikan bahwa pendidikan anak usia dini berkembang dengan baik, orang tua harus memberikan instruksi kepada anak secepat mungkin. Karena semakin cepat anak mendapatkan stimulasi dan rangsangan, semakin baik hasil yang dicapainya. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak tumbuh dan berkembang secara fisik dan mental sehingga mereka siap untuk melanjutkan sekolah. Semua aspek perkembangan anak harus ditingkatkan melalui pendidikan anak usia dini. Perkembangan kognitif anak adalah salah satu aspek yang harus ditingkatkan.

Guru TK harus mempelajari aspek perkembangan kognitif sebagai pendidik anak usia dini. Kemampuan untuk memahami konsep bilangan anak dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, yang merupakan komponen perkembangan yang sangat penting. Salah satu dari delapan standar yang ditetapkan oleh PERMENDIKBUD RI Nomor 137 Tahun 2014 adalah standar isi, yang mencakup tingkat pencapaian perkembangan anak untuk berbagai kelompok B usia 5-6 tahun.

Untuk anak usia lima hingga enam tahun, lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir

simbolik. Mereka juga memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan, seperti membilang banyak benda dari satu hingga sepuluh, memahami konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Meskipun demikian, PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 mencantumkan indikator berpikir simbolik yang mengajarkan anak-anak untuk mengaitkan objek konkret dengan lambang bilangan 1 hingga 10.

Terkait dengan judul penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan anak usia lima hingga enam tahun untuk memahami konsep bilangan dari satu hingga sepuluh melalui permainan bilangan, kemampuan ini sangat penting bagi anak usia dini. Mengetahui konsep lambang bilangan dapat membantu dalam berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Ini karena anak-anak sering menggunakan lambang bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, mereka membilang benda, merapikan mainannya, membaca angka atau lambang pada jam untuk mengetahui waktu, ditanya tentang usia sehingga mereka dapat menyebutkan angka, menghitung jarak dari rumah ke sekolah, bermain jual beli sehingga mereka belajar membaca angka atau nol pada uang, mengetik.

Fokus penelitian ini adalah aspek kognitif dari perkembangan anak usia dini. Menurut Sugiyanto (2014), perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuan persepsi mereka berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang utuh dan komprehensif. Oleh karena itu, perkembangan kognitif anak harus distimulasi karena mereka belajar tentang warna, bentuk, ukuran, pola, dan konsep matematika seperti lebih banyak-lebih sedikit, sama-sama, dan lebih besar-lebih

kecil. Konsep bilangan adalah dasar matematika yang mencakup menghitung bilangan, hubungan satu ke satu, jumlah, membandingkan, dan menganalisis simbol yang terkait dengan jumlah. Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B adalah sebagai berikut : 1.) Menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2.) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3.) Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, 4.) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, 5.) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda gambar yang diikuti tulisan).

Media kantong ajaib adalah media pembelajaran yang dibuat dari kain atau kertas dan dibentuk seperti kantong. Di dalam kantong terdapat berbagai benda konkret yang dapat digunakan anak untuk belajar konsep bilangan.

Memahami konsep bilangan dapat menjadi masalah karena perkembangan kognitif anak usia dini yang tidak berkembang. Perkembangan kognitif setiap anak berbeda-beda; misalnya, anak-anak tertentu mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep abstrak seperti bilangan daripada anak lain. Hal ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan kognitif, yang dapat berkontribusi pada perubahan pada anak-anak dan orang dewasa. Ketika anak-anak mengalami ketidaknyamanan kognitif, itu menunjukkan bahwa ada sesuatu yang tidak sesuai dengan pemahaman dunia yang mereka miliki saat ini. Guru lebih banyak menggunakan pendekatan belajar seperti bercerita, menggambar bebas, dan mewarnai. Ini mungkin kurang dapat menunjukkan perkembangan kognitif anak usia dini dan dapat menyebabkan masalah dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. Mereka mungkin kesulitan mengikuti

percakapan, memahami aturan permainan, dan berhubungan dengan orang lain. Hal ini dapat membuat mereka merasa sendirian dan meningkatkan risiko depresi dan kecemasan.

Ketidakmatangan kognitif disebabkan oleh medeling anak yang meniru cara orang tua, guru, atau orang dewasa di sekitarnya mengelola emosinya. Selain itu, seorang anak juga dapat belajar sendiri untuk memanipulasi dan menggunakan keterampilan ini sampai dewasa, seperti keinginannya untuk sesuatu dapat dipenuhi dengan tantrum saat masih kecil. Ini menunjukkan bahwa saat anak diantar ke sekolah, dia tidak ingin tinggal di sana jika ibunya tidak hadir. Oleh karena itu, selama pembelajaran, anak hanya bergaul dengan ibunya dan tidak ingin bermain dengan teman-temannya.

Harus diselesaikan karena akan menyebabkan anak kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal perhitungan, dan kesulitan untuk menempuh sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Metode pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak TK Islam Nurul Harfiyah. Metode ini sangat menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan apa yang dikatakan di atas, bermain dengan konsep bilangan dan berhitung memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, bermain dengan konsep bilangan dan berhitung memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kemampuan kognitif anak. Bermain dengan konsep angka memungkinkan anak berpikir tentang bagaimana menyusunnya sesuai dengan urutan simbol angka yang ada di dalam kantong ajaib.

Hasil observasi awal di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar pada tanggal 20 Agustus 2024 menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan yang rendah. Sebagian dari anak-anak belum mampu mengucapkan konsep bilangan atau simbol secara sukarela. Mereka juga mengalami kesulitan membedakan bentuk, melihat, dan memahami konsep bilangan. Ini terbukti dalam kegiatan pembelajaran di mana guru menggunakan pohon angka dan kartu angka serta lebih sering mengajarkan anak menyanyi daripada berhitung.

Selain itu, perlu dicatat bahwa anak-anak kurang terlibat dalam aktivitas bersosialisasi, kurang berminat dalam belajar, dan kurangnya kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Hal ini dapat menunjukkan berbagai masalah pada anak, seperti rasa persaingan yang kuat, atau empati terhadap sesama anak. Jadi, sangat akan membantu di TK Islam Nurul Harfiyah, terutama untuk anak-anak usia dini, dengan menggunakan media kantong ajaib ini.

Dibutuhkan media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman anak tentang konsep bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Matematika menggunakan kantong flanel atau kartu bekas adalah salah satu kegiatan di TK Islam Nurul Harfiyah. Konsep bilangan ini bukan hanya pengalaman, tetapi juga kesempatan untuk membangun pengetahuan sendiri.

Mereka belajar dalam setiap langkah untuk memasukkan barang ke dalam kantong atau mengambil barang yang ada di dalamnya sesuai dengan lambang angka yang ada di kantong ajaib. Untuk mengisi kantong ajaib, mereka membuat potongan kain flanel atau kardus bekas berbentuk gambar sesuai dengan tema.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian tertarik untuk mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Islam Nurul Harfiah Kota Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum dan setelah menggunakan media kantong ajaib?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum dan setelah menggunakan media kantong ajaib.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis :

1. Manfaat Teoritis dari Penelitian ini adalah sebagai media pemberian informasi pembelajaran terkait permainan konsep bilangan untuk lebih menarik di kalangan anak didik. Sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Serta dapat menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya. Dan dapat berkontribusi serta manfaat bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar. Terkhususnya untuk mahasiswa prodi pendidikan guru pendidikan anak usia dini fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.
2. Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah untuk dapat memberikan pemecahan masalah pada permainan konsep bilangan untuk penulis dengan hal dapat di jadikan sebagai bahan pemberian informasi terkait permainan konsep bilangan serta dapat bermanfaat untuk penulis.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

"Medium", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar," berasal dari bahasa Latin. Segala sesuatu yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, serta alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut disebut media oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) (Nurfadhillah, 2021). Media pendidikan adalah sumber belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam konteks situasi tertentu. Pendidikan sebagai figure sentral atau model dalam proses pendidikan interaktif juga merupakan alat pendidikan yang harus dipertimbangkan selain alat berupa benda yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pendidikan (Wibawanto, 2017).

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua komponen penting: pesan atau informasi yang dibawa (software atau informasi) dan perangkat keras atau peralatan. Informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa disebut perangkat lunak, sedangkan perangkat keras atau perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar tersebut. Media pembelajaran berfungsi sebagai wadah untuk pesan yang ingin disampaikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran,

dan perasaan siswa selama kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, ada enam fungsi utama media pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017), di antaranya:

- a. Penggunaan media belajar adalah bagian penting dari proses belajar mengajar secara keseluruhan, dan bukan fungsi tambahan.
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian penting dari situasi belajar secara keseluruhan, dan
- c. Penggunaan media belajar sangat berkaitan dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan sekadar alat hiburan atau pelengkap.
- e. Media belajar sangat penting dalam pengajaran karena mereka mempercepat proses belajar mengajar dan membantu anak memahami apa yang diberikan guru.

Menurut Levie dan Lentz (Kustandi & Dermawan, 2020), media visual melakukan empat tugas: atensi; afektif; kognitif; dan kompensatoris.

- a) Tujuan utama dari atensi media visual adalah untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka fokus pada materi pelajaran yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi

pelajaran. Sering kali, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau tidak menyukainya sehingga mereka tidak memperhatikannya.

- b) Nilai afektif media visual dapat dilihat dari seberapa senang anak-anak belajar atau membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mempengaruhi perasaan dan sikap anak, seperti informasi tentang masalah ras atau sosial.
- c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa lambang atau gambar membantu anak-anak yang lemah dan lambat menerima memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
- d) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran membantu anak-anak yang lemah dan lambat menerima memahami materi yang disajikan secara verbal atau teks.

Menurut Umar (Purba dkk., 2020), beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memungkinkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa selama kegiatan belajar;
2. Meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk mendorong kegiatan belajar sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.
3. Menumbuhkan keinginan dan minat peserta didik untuk belajar sehingga mereka dapat memfokuskan perhatian mereka pada materi pelajaran yang diajarkan guru.

4. Memberikan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar sehingga pelajaran lebih mudah diingat.
5. Memberikan pengalaman nyata yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan mandiri.

Diputuskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan terintegrasi dalam setiap proses pembelajaran.

Hal ini karena peranannya yang sangat penting dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Sudjana & Rivai (Widyastuti & Pangabea, 2022) :

- 1) Pembelajaran akan menarik lebih banyak minat anak untuk meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- 2) Bahan ajar akan lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan lebih baik dan memungkinkan mereka untuk menguasai dan mencapai tujuan belajar mereka.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, bukan hanya komunikasi verbal guru, agar peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehilangan energi, terutama jika guru mengajar setiap pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, bertindak, dan sebagainya.

Menurut Kustandi & Dermawan (2020), beberapa pakar lain mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat berikut:

- a. Media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar, memberikan interaksi yang lebih langsung antara anak dan lingkungannya, dan memberikan kemungkinan bagi anak untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan keinginannya.
- c. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indra, memungkinkan anak untuk belajar sendiri-sendiri.
- d. Media pembelajaran dapat memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan guru, komunitas, dan lingkungannya melalui pengalaman yang sebanding dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

Media pembelajaran juga memiliki manfaat lain dalam proses pembelajaran, seperti berikut:

- a) Proses belajar mengajar yang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna
- b) Mempermudah guru atau pendidik untuk menyampaikan informasi materi kepada siswa
- c) Mempermudah siswa untuk menyerap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pendidik (Purba dkk., 2020).
- d) Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lebih banyak tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik,

- e) Mencegah peserta didik salah memahami atau salah memahami materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat untuk proses belajar. Ada banyak manfaat dari penggunaan media pembelajaran karena membuat kegiatan belajar lebih mudah dan membantu mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Berbagai manfaat dari penggunaan media pembelajaran dirasakan oleh guru dan anak-anak juga.

B. Media Kantong Ajaib

1. Pengertian Media Kantong Ajaib

Kantong yang terbuat dari kain atau kardus bekas digunakan sebagai media pembelajaran. Konsep permainannya mirip dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah dirancang sebelumnya, yaitu gambar dalam jumlah tertentu. Menurut Fidyani (2018), siswa didorong untuk mencari sekumpulan angka mainan yang relevan dengan pembelajaran karena barang yang diambil mengandung bilangan.

Media kantong ajaib adalah alat yang mirip dengan kantong atau kotak dan digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang konsep bilangan. Mereka dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang pengenalan konsep bilangan (Zulaichah, 2014). Semenarik mungkin, memiliki bentuk lambang bilangan (seperti buah, hewan, dll.), dan juga memiliki bentuk yang disesuaikan dengan tema pelajaran.

Media kantong ajaib sangat efektif dan membantu anak-anak memahami konsep bilangan 1-10 dan menghitung jumlah benda dan menyamakan dengan simbol bilangannya dalam penelitian.

Media pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik bagi siswa sehingga mereka tidak tertarik untuk belajar. Salah satu contohnya adalah menggunakan majalah dan menulis angka di papan tulis untuk mengajarkan konsep bilangan kepada siswa.

Di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar, media kantong bilangan ini belum pernah digunakan sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam memahami konsep angka dengan menggunakan kantong ajaib. Diharapkan bahwa ini akan membantu meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam memahami konsep angka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui "apakah ada perbedaan dalam kemampuan anak untuk memahami bilangan sebelum dan setelah menggunakan media kantong ajaib di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar?" dan "bagaimana penggunaan media kantong ajaib berdampak pada kemampuan anak kelompok B untuk memahami bilangan?"

2. Prosedur Untuk Bermain Media Kantong Ajaib

Pada praktek berikutnya, anak-anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok pasangan dan diminta untuk bekerja sama satu sama lain. Satu anak diberi tugas untuk mengambil barang dari katong, melihatnya, dan menghitung jumlah gambar, titik, atau warna yang tercantum dalamnya. Sementara itu, anak lain diberi tugas untuk mencari angka mainan yang sesuai dengan bilangan

tersebut. Setiap kelompok pasangan akan bersaing dengan kelompok lain berdasarkan kriteria kecepatan waktu dan ketepatan menyesuaikan jumlah dengan objek. Menurut Fidyani (2018), permainan kantong ajaib ini dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengurutkan, menambah, mengurangi, dan membilang.

Selain itu, alat permainan media kantong ajaib dapat digunakan sebagai berikut (Wahdini dkk., 2020):

- a. Anak-anak diminta untuk menghitung jumlah bangun berbentuk hewan, bunga, buah-buahan, dan lain-lain pada kantong ajaib.
- b. Setelah mengetahui jumlah masing-masing bangun (bunga, buah-buahan, hewan, dan lain-lain) pada kantong ajaib, kemudian angkat bangun tersebut sesuai dengan jumlahnya.
- c. Kemudian, anak diminta untuk menghitung berapa banyak bangun bentuk (hewan, bunga, buah, dll.) berwarna merah, biru, kuning, dan hijau.

Proses bermain media kantong ajaib adalah sebagai berikut, menurut beberapa sumber yang dikumpulkan oleh peneliti:

1. Bisa dilakukan secara kelompok atau sendirian.
2. Anak-anak diminta untuk menyebutkan bilangan secara urut pada gambar bilangan yang ditempel pada media kantong ajaib.
3. Kemudian mereka diminta untuk membilang satu sampai sepuluh.
4. Setelah melihat dan memahami konsep bilangan 1-10 yang tertera pada kantong ajaib, anak-anak diminta untuk mengambil gambar dari potongan

kertas origami atau kain flanel yang terdapat di dalam kantong secara berurutan.

5. Kemudian, anak-anak diberikan gambar dari potongan kertas warna sesuai dengan tema yang dibuat dari kertas.
6. Kemudian, guru meminta anak-anak masing-masing memasukkan satu gambar dari potongan kertas warna yang mereka miliki ke dalam media kantong ajaib sesuai dengan bilangan yang diberikan.
7. Jika anak-anak sudah memasukkan gambar dengan benar ke dalam kantong yang diberikan, langkah berikutnya adalah memasukkan gambar sesuai dengan jumlah yang diberikan oleh guru.
8. Selanjutnya, anak-anak diminta untuk memasukan gambar ke dalam kantong ajaib dengan jumlah yang lebih kecil dan satu gambar ke dalam kantong ajaib dengan jumlah yang lebih besar untuk melihat seberapa baik mereka dapat mengatur dan membedakan jumlah yang sama dan tidak sama.

3. Alat dan Bahan Media Kantong Ajaib

Untuk membuat media kotak ajaib, dibutuhkan beberapa alat dan bahan berikut:

1. Lem tembak
2. Lem
3. Gunting
4. Penggaris
5. Origami

6. Lem
7. Kardus bekas

Cara pembuatan media konsep bilangan adalah sebagai berikut (Wahdini et al., 2019):

- a. Siapkan kertas asturo dan kardus sebagai bahan utama;
- b. Potong kertas origami menjadi bentuk seperti hewan, bunga, atau buah-buahan, lalu tempelkan ke kertas asturo, yang dikelompokkan sesuai bentuk tetapi dengan warna yang berbeda.
- c. Kemudian potong kardus menjadi potongan persegi, kemudian tulis jumlah bangun geometri pada kantong ajaib.

Untuk membuat media kantong ajaib tahan lama, peneliti juga akan menggunakan bahan utama kertas origami. Proses pembuatannya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan seperti kertas origami, lem tembak, pensil, penggaris, gunting, dan stik es krim.
2. Kemudian potong kertas origami menjadi dasar sesuai kebutuhan.
3. Selanjutnya, potong kertas origami berwarna lain menjadi kantong atau bentuk lain sesuai keinginan Anda.
4. Buat potongan kertas origami berbentuk buah, bunga, wajah hewan, dan bentuk lainnya dari 1 hingga 10
5. Rekatkan potongan kertas origami berbentuk buah, bunga, dan bentuk lainnya pada kantong, kemudian rekatkan pada kantong berbentuk bunga, buah, dan bentuk lainnya di dasar.

6. Selanjutnya, isi kantong dengan bentuk buah, bunga, hewan, atau apa pun yang Anda inginkan sesuai dengan tema yang dituju. Objektif ini terbuat dari kain kertas origamin.

4. Manfaat Media Kantong Ajaib

Media kantong ajaib dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar yang dikemas dalam bentuk permainan yang melibatkan interaksi guru-siswa di kelas. Salah satu manfaat dari media kantong ajaib adalah sebagai berikut (Wahdini dkk., 2021):

1. Bisa meningkatkan perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan mereka untuk mengenal angka dari 1 hingga 10 dan membantu mereka mengenal bentuk geometri (Wahdini dkk., 2021).
2. Meningkatkan kecerdasan logika matematika anak, menjadikannya sebagai sumber informasi yang mudah diakses oleh anak, dan membuat guru lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari. Mengenali bentuk (seperti buah, hewan, bunga, dll.), warna (seperti merah, kuning, biru, hijau, dan jingga), dan angka (1-10). Anak-anak dapat membedakan setiap perbedaan bentuk dengan ciri-ciri dan warna yang menarik.
3. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik
4. Dapat membuat suasana kelas lebih interaktif karena guru dan anak lebih terlibat.

Penggunaan media kantong ajaib ini membantu anak-anak belajar mengenal konsep bilangan, seperti: dapat membantu anak-anak menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam penelitian ini, media kantong ajaib yang dirancang peneliti juga bermanfaat karena dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan membuat suasana kelas yang interaktif. Selain itu, media kantong ajaib yang dirancang peneliti juga memiliki manfaat tambahan, yaitu:

- 1) Meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan membantu mereka berpikir simbolik dengan membilang banyak benda dari satu hingga sepuluh, memahami konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Mereka juga dapat meningkatkan kemampuan anak untuk membedakan warna.
- 2) Dapat membantu perkembangan sosial-emosional anak dengan menunjukkan sikap yang menunjukkan rasa percaya diri, memahami aturan dan disiplin, dan terlibat dalam kegiatan.
- 3) Dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui pemahaman bahasa, seperti menyimak perkataan orang lain dan memahami perintah guru saat menggunakan media kantong ajaib.
- 4) Dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, seperti ketepatan anak saat memasukkan benda ke dalam kantong dan memegang benda yang akan dimasukkan.

5. Kelebihan Media Kantong Ajaib

Kelebihan dari media kantong ajaib dijabarkan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media kantong ajaib mengalihkan perhatian anak kepada guru karena warna dan bentuk yang menarik perhatian anak.
- b. Anak tidak merasa seperti mereka sedang belajar karena pembelajaran dapat diberikan dalam bentuk permainan.
- c. Bahan-bahan ini mudah ditemukan dan aman bagi anak usia dini.
- d. Dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran berulang.

6. Kekurangan Media Kantong Ajaib

Media kantong ajaib memiliki kelemahan, yaitu:

- a) Media kantong Ajaib hanya dapat menggunakan visual dan tidak dapat menggunakan audio, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- b) Karena medianya kecil, sulit digunakan untuk kelompok yang besar atau banyak.
- c) Media kantong tidak praktis dan tidak fleksibel karena diukur sesuai ukuran badan pemiliknya.

C. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir, yang mencakup kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian (Khasanah et al., 2018). Susanto berpendapat bahwa kemampuan kognitif adalah bagian dari otak yang digunakan untuk penalaran,

pengetahuan, pemahaman, dan pengertian. Sejak lahir, anak mulai memahami dunia dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan kognitifnya mencakup belajar tentang orang, objek, keterampilan baru, memperoleh ingatan, dan menambah pengalaman, seperti saat anak-anak beradaptasi dengan lingkungan mereka (Khasanah et al., 2018).

Proses kognitif adalah ketika seseorang dapat meningkatkan penggunaan pengetahuan mereka (Filtru, 2018). Proses berpikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan peristiwa yang terjadi pada seorang anak disebut kemampuan kognitif. Proses kognitif terkait dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang, terutama dalam hal kemampuan ide belajar sendiri (Herman & Rusmayadi, 2018).

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014, perkembangan kognitif terdiri dari tiga komponen:

- a) Belajar dan pemecahan masalah, yang mencakup kemampuan untuk menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru dan dengan cara yang fleksibel dan diterima masyarakat.
- b) Berpikir logis mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, inisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan
- c) Berpikir simbolik mencakup kemampuan untuk mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, dan mampu menciptakan gambar dari berbagai objek dan imajinasinya.

Sugiyanto (Isnawanti & Marlina, 2018) mengatakan perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk menggunakan apa yang dilihat, didengar,

dan dirasakan untuk membuat pemahaman yang lengkap. Karena itu, perkembangan kognitif anak harus distimulasi dengan mempelajari konsep seperti warna, bentuk, ukuran, pola, dan angka dan bilangan, serta konsep sains seperti menghitung dan klasifikasi.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan dari bagian otak yang mencakup kemampuan untuk berpikir dan memahami akibat dari peristiwa. Perkembangan kognitif ini sangat penting untuk dikembangkan pada anak-anak karena akan berdampak pada perkembangan mereka di kemudian hari.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Jean Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif menjadi empat periode:

a. Periode Sensori Motor (usia 0-2 tahun)

Pengalaman diperoleh oleh anak-anak yang berada pada tahap ini melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Suatu objek ada saat dia melihatnya pada awal pengalaman itu bersatu dengan dirinya. Dalam perkembangan berikutnya, mereka mulai berusaha untuk mencari objek yang terlihat pada awalnya, kemudian menghilang dari pandangannya, dan kemudian mencari objek yang hilang saat perpindahannya tidak terlihat lagi. Konsep objek dalam struktur kognitifnya mulai dikatakan matang ketika mereka mulai terpisah dari dirinya sendiri. Ia mulai dapat mengubah objek fisik menjadi simbol, seperti meniru suara kendaraan, binatang, dll.

b. Periode persiapan operasi (dari dua hingga tujuh tahun)

dari perspektif logis, sehingga jika dia melihat sesuatu yang tampaknya berbeda, dia akan mengatakan sesuatu yang berbeda. Anak-anak masih dalam tahap pra-operasi dan belum memahami konsep kekekalan (conservation), seperti kekekalan materi, panjang, dan luas, dll. Mereka juga belum memiliki kemampuan untuk memahami dan memikirkan dua aspek sekaligus.

c. Periode Operasional Konkret: Anak-anak usia 7 hingga 11 tahun biasanya telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkret. Memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan, dan serasi, serta kemampuan untuk memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objektif adalah semua bagian dari kemampuan ini. Tahap ini disebut sebagai tahap operasional konkret karena anak-anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika.

d. Waktu Operasi Formal (dari 11 tahun hingga dewasa)

Pada titik ini, anak-anak sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan logika dan hal-hal yang abstrak. Tidak perlu lagi menggunakan benda-benda konkret. Anak-anak belajar bernalar tanpa harus berhadapan dengan hal-hal yang terjadi. Sebagai bagian dari struktur kognitifnya, penalaran hanya dapat dilakukan melalui simbol-simbol, ide-ide, astraksi, dan generalisasi. Ia memahami konsep promosi

dan dapat melakukan operasi yang menunjukkan hubungan antara hubungan.

Pada tahap perkembangan kognitif praoperasional, yang terjadi pada rentang usia lima hingga enam tahun, penelitian ini berada. Pada titik ini, anak-anak menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Mereka sudah mengenali berbagai simbol dan tanda, seperti bahasa dan gambar, dan mereka juga mampu bermain permainan simbolis. Tahap ini dicirikan oleh ketidakmampuan anak untuk mengembangkan konservasi dan cara berpikir yang memusat, sehingga fokusnya hanya pada satu dimensi.

3. Faktor yang Berpengaruh pada Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan bagaimana cara berpikir mereka berkembang. Perkembangan ini dipengaruhi oleh beberapa hal. Perkembangan sosial-emosi anak dan interaksi orang tua adalah beberapa komponen perkembangan kognitif, menurut Prartitis (Faizatun, 2018).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah sebagai berikut (Kurniandari, 2016):

- a. Kematangan: perkembangan sistem saraf pusat, otak, koordinasi motorik, perubahan fisiologi, dan anatomi sangat memengaruhi perkembangan kognitif anak.
- b. Pengalaman Fisik: Anak akan mendapatkan pengalaman fisik saat berinteraksi dengan lingkungannya. Anak-anak dapat mengembangkan aktivitas dan gaya otak melalui pengalaman fisik ini, yang kemudian dapat berkembang menjadi logika matematika. Pengalaman fisik dapat

berasal dari hal-hal seperti meraba, memegang, melihat, dan mendengar, dan kemudian berkembang menjadi berbicara, membaca, dan berhitung.

- c. Pengetahuan sosial: Anak memperoleh pengetahuan sosial ketika mereka terlibat dalam interaksi sosial. Interaksi sosial dapat berupa berbicara dengan teman sebaya, menerima perintah dari orang yang lebih tua atau dewasa, membaca, atau kegiatan lainnya. Sifat egosentris anak secara bertahap akan berkurang ketika mereka berinteraksi dengan orang lain. Mereka akan mulai menyadari bahwa ada banyak cara untuk memahami dan mendekati suatu gejala. Anak akan mendapatkan pengalaman mental yang luar biasa dari berbicara dengan orang lain. Pengetahuan sosial juga sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan konsep-konsep penting seperti kejujuran, etika, moral, dan kerendahan hati, antara lain. Pengalaman mental inilah yang membantu otak mereka mengembangkan metode baru untuk menyelesaikan masalah.
- d. Keseimbangan: Anak memerlukan keseimbangan untuk mencapai tingkat kognitif tertinggi. Mereka akan dapat mencapai keseimbangan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses mendapatkan informasi dari lingkungan dan menggabungkannya dengan bagan struktur konsep yang sudah ada. Di sisi lain, akomodasi adalah proses mengubah bagan struktur konsep untuk menerima informasi baru. Selama proses, stimulus yang diterima anak dari

lingkungannya dapat mengganggu keseimbangan. Namun, anak dapat mengembalikan keseimbangan melalui respons melalui proses asimilasi dan akomodasi.

- e. Adaptasi Anak sebagai hasil adaptasi dengan lingkungannya akan mengarah pada interaksi yang lebih rasional dengan lingkungannya.

D. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan adalah kemampuan, kekuatan, atau kemampuan seseorang untuk berusaha sendiri. Menurut kamus bahasa Indonesia, "mengenal" berarti mengetahui, tahu (akan), dan kenal. sementara ide adalah bentuk, lambang, atau angka. Menurut jurnal (Syukur & Fallo, 2019), Nama, urutan, lambang, dan jumlah adalah komponen penting dari bilangan, yang didefinisikan sebagai bilangan.

Pemahaman atau kepekaan terhadap angka dikenal sebagai konsep bilangan (Charlesworth & Lind, 2010). Membuat hubungan antara berhitung dan kuantitas dikenal sebagai kepekaan bilangan. Memahami konsep angka akan membantu anak-anak berhitung dan menggunakan angka dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk memahami konsep bilangan sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Ini dilakukan untuk mempersiapkan anak untuk belajar matematika di tingkat yang lebih tinggi dan melanjutkan studi mereka. Anak usia dini harus memahami konsep bilangan bukan hanya mengenal lambang bilangan, tetapi mereka juga harus memahami makna bilangan. Romba, S. S., & Latif, F. (2021) menyatakan bahwa konsep berhitung

pada pendidikan pada anak usia dini sangat diperlukan untuk membangun pengetahuan dasar matematika yang akan digunakan pada pendidikan selanjutnya.

Belajar pada anak usia dini sangat bermanfaat untuk kehidupan anak dimasa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Amri, N. A., & Rahmat, M. Y. (2023) yang menyatakan bahwanya belajar dan pemecahan masalah pada anak didik bisa membantu pada kehidupan sehari-hari anak untuk memecahkan masalah yang sering ditemui di kehidupan sehari-hari ketika sedang bermain, karena pada saat usia dini kemampuan kognitif anak berkembang sangat pesat sehingga bisa distimulasi dengan baik dan maksimal.

Konsep bilangan, menurut Sutan dalam (Nurhayati, 2012), adalah kumpulan angka atau objek yang dapat memberikan pengertian. Konsep bilangan ini selalu terkait dengan hubungan antara benda dan lambang. Pengembangan kepekaan pada konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang paling penting yang dipelajari anak usia dini. Kemampuan untuk memahami konsep bilangan didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami bentuk (lambang), nama, urutan, dan bilangan (angka). Kemampuan untuk memahami konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting untuk proses pembelajaran (Syukur & Fallo, 2019). Selain itu, kemampuan anak untuk memahami konsep bilangan termasuk kemampuan mereka untuk mengetahui berapa banyak suatu benda. Kemampuan ini terkait erat dengan jumlah dan penghitungan. Mengetahui konsep sangat penting untuk dikembangkan karena bilangan sering dilihat oleh anak-anak dan membantu

mereka memahami konsep matematika di sekolah (Cahyaningrum et al., 2022).

Kemampuan anak usia 5-6 tahun untuk mengenal konsep bilangan termasuk kemampuan mereka untuk menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, kemampuan mereka untuk menunjukkan urutan benda 1-10, kemampuan mereka untuk mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan, dan kemampuan mereka untuk membilang 1-10 dalam penelitian (Anak et al., n.d.).

Kemampuan mengenal konsep bilangan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dalam bidang pengembangan kognitif konsep lambang bilangan dan huruf, terdapat pada poin (b) Membilang banyak benda 1 sampai 10. Menurut Slamet Suyanto angka yaitu simbol dari kuantitas dimana anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka 1 sampai 10 merupakan simbol matematika dari banyaknya benda (Suyanto, 2015). Teori tentang mengenal konsep bilangan 1 sampai 10 juga diperkuat oleh Piaget, dalam tujuan pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini umur 4 sampai 6 tahun adalah dengan menyebutkan beberapa angka dan huruf diantaranya angka 1 sampai 10 (Piaget, 2020).

Penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran karena media merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Salah satu media yang dapat membantu anak kelompok B memahami konsep bilangan adalah kantong ajaib.

Jika anak-anak memiliki pemahaman dasar tentang bilangan sejak usia dini, mereka akan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan

memperoleh pengetahuan tentang konsep matematika lainnya yang akan mereka pelajari dalam aktivitas sehari-hari. Dari informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman dasar tentang bilangan adalah keahlian dasar yang diperlukan untuk menguasai konsep matematika di tingkat yang lebih lanjut, seperti mempelajari nama.

2. Tahap Penguasaan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Karakteristik anak terkait dengan penguasaan konsep bilangan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun berada di masa praoperasional, yang berarti mereka membutuhkan benda konkret untuk memahami konsep bilangan dan hitung. Departemen Pendidikan Nasional mengatakan bahwa penguasaan konsep bilangan dan hitung berlangsung dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Konsep/Pengertian: Memahami sesuatu dengan menggunakan benda atau peristiwa yang terbuat dari konkret, seperti mengetahui warna, bentuk, dan menghitung bilangan.
2. Tahap Transisi atau Pengalihan: Peralihan dari konkret ke abstrak melalui benda konkret yang dapat dikenalkan bentuknya. Misalnya, ketika guru menerangkan konsep satu dengan benda, misalnya satu buah pensil, anak-anak dapat menyebutkan konsep lain yang serupa. sekaligus memahami bentuk lambang angka satu.
3. Tahap Lambang Bilangan: Pada tahap ini, anak-anak diberi kebebasan untuk menulis angka secara mandiri. Misalnya, mereka dapat menulis angka 5 untuk menunjukkan jumlah hitungan 5.

Mutiah (Faizatun, 2018) menyatakan bahwa ada tiga tingkat pemahaman konsep bilangan:

1. Tingkat Pemahaman Konsep Anak akan memahami konsep dengan bermain atau bekerja dengan benda konkret. Untuk melakukan kegiatan ini, Anda dapat mengucapkan bilangan mulai dari satu hingga sepuluh, membilang dengan menunjuk pada kelompok benda, menghitung sejumlah benda, dan mencocokkan benda-benda tersebut satu sama lain.
2. Tingkat Menghubungkan Konsep Konkret Dengan Lambang Bilangan: Setelah anak memahami konsep, pendidik menunjukkan lambang konsep. Tugas guru yang sangat penting adalah menentukan bagaimana konsep konkret berhubungan dengan lambang bilangan.
3. Tingkat Lambang Bilangan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang mereka ketahui. Ini juga memberi mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkret hingga mereka dapat melepaskannya sendiri. Anak-anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang angka dari satu hingga sepuluh, serta mengurutkan tempat angka melalui pengamatan, pengelompokan, dan percakapan. Dengan menyebut urutan angka 1–10, mencocokkan dengan himpunan, dan mengisi lambang angka yang dikosongkan, Anda dapat melakukan tugas tersebut.

Susanto (2011) mengatakan bahwa ada tiga tahap dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak-anak:

- a) Yang pertama adalah tahap konsep dan pengertian, di mana anak-anak melihat dan mencoba menghitung semua benda yang dapat dihitung.
- b) Yang kedua adalah tahap tradisi, di mana anak-anak beralih dari konkrit ke lambang.
- c) Pada tahap ini, anak-anak memiliki kebebasan untuk menulis sendiri, menggunakan lambang, bentuk, dan jalur dalam permainan mereka.

3. Manfaat Mengenal Konsep Bilangan

Mengajarkan anak-anak logika matematika dapat membantu mereka belajar banyak hal, seperti melatih daya ingat mereka dan mengenal angka yang akan mereka temui sepanjang hidup mereka (Diyenti, 2021). Mengajarkan anak-anak logika matematika juga dapat membantu mereka belajar berpikir logis dan perhitungan.

Menurut Jihad (Hayati & Fitri, 2016), manfaat mengenal konsep bilangan pada anak usia dini adalah memungkinkan anak-anak untuk berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan benda-benda, gambar, dan angka yang ada di sekitar mereka. Sementara itu, menurut Triharso (Hayati & Fitri, 2016), manfaat mengenal konsep bilangan pada anak usia dini adalah membantu anak-anak menghindari ketakutan terhadap matematika sejak dini, dan membantu mereka memahami konsep matematika. Kemampuan untuk memahami konsep bilangan juga dapat membantu anak-anak belajar berpikir logis dan sistematis pada usia dini. Mereka juga dapat mempelajari dasar-dasar bilangan untuk belajar bilangan di tingkat selanjutnya (Mawaddah, 2020).

Menurut beberapa ahli, pemahaman dasar tentang bilangan pada usia dini sangat penting dan bermanfaat untuk kehidupan jangka panjang anak.

4. Faktor-Faktor Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Mengenalkan materi bilangan kepada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui simbol angka yang kongkrit, sehingga minat anak tumbuh sendiri dengan bermain. Montessori mengatakan bahwa dengan bermain, anak-anak dapat belajar memahami konsep dan bilangan secara alamiah tanpa dipaksakan. Tahap enaktif mempelajari matematika dengan memanipulasi benda atau objek konkret, dan tahap simbolik mempelajari matematika dengan memanipulasi lambang atau simbol.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, antara lain:

- a. Faktor Internal
 - a. Kematangan kognitif anak sangat berpengaruh pada kemampuan mereka dalam memahami konsep bilangan. Setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda dalam mencapai kematangan kognitif.
 - b. Minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar akan lebih mudah menguasai konsep bilangan dibandingkan anak yang kurang berminat.
 - c. Gaya belajar

Setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Pemahaman konsep bilangan akan lebih mudah jika metode pembelajaran sesuai dengan gaya belajar anak.
- b. Faktor Eksternal
 - a. Lingkungan keluarga Dukungan dan stimulasi dari orang tua serta pola asuh yang diterapkan dalam keluarga sangat berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.
 - b. Lingkungan sekolah

Metode pembelajaran, media pembelajaran, serta kualitas guru sangat berpengaruh pada kemampuan anak dalam menguasai konsep bilangan. c. Lingkungan masyarakat yang kaya akan aktivitas yang melibatkan konsep bilangan, seperti jual beli, akan membantu anak dalam memahami konsep bilangan.

- c. Faktor Pendekatan Pembelajaran a. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak dapat membantu anak dalam memahami konsep bilangan secara lebih konkret.
- d. Metode pembelajaran yang berpusat pada anak, melibatkan aktivitas bermain, dan memberikan pengalaman langsung akan lebih efektif dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak. c. Peran guru Keterampilan dan kreativitas guru dalam mengajarkan konsep bilangan kepada anak sangat berpengaruh pada pemahaman anak terhadap konsep tersebut.

5. Indikator Kemampuan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

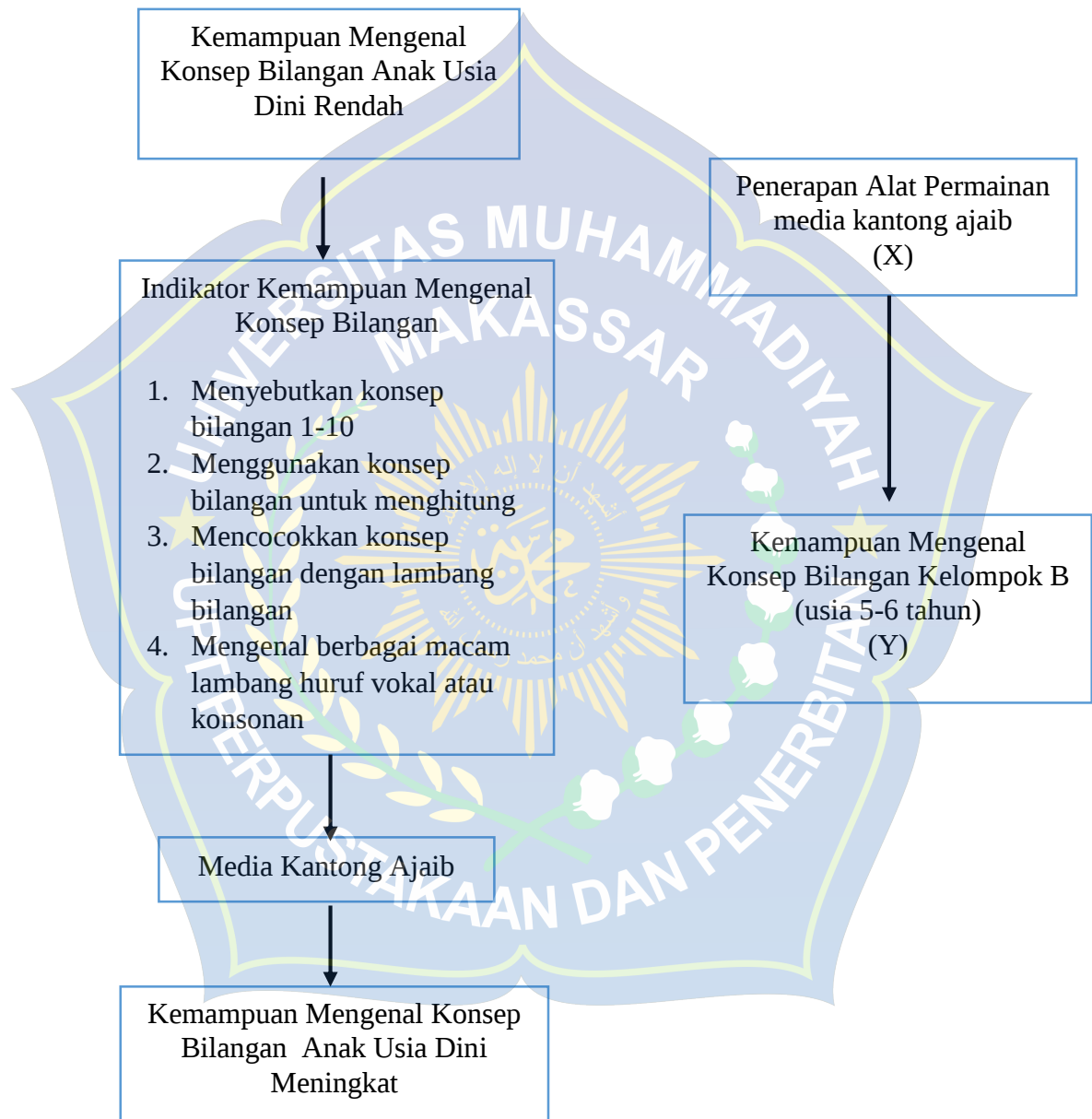
Menurut peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, serta peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, indikator kemampuan mengenali konsep angka adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Variable	Aspek	Indikator
Kemampuan mengenal konsep bilangan	Kognitif	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini adalah :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi awal tentang penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan kerangka teoritis berikut, penelitian ini dibangun atas hipotesis

Ha: Tidak ada pengaruh media kantong ajaib pada kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar untuk memahami konsep bilangan.

Ha: ada pengaruh media kantong ajaib pada kemampuan anak kelompok B untuk memahami konsep bilangan.

G. Penelitian Relevan

Untuk menghindari kesamaan, peneliti menyelidiki penelitian sebelumnya. Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa penelitian terkait dengan masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Penelitian pertama oleh Desni Yuniarni DKK pada tahun 2014 berjudul "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kantong Ajaib Usia 4-5 Tahun DI PAUD Sejahtera". Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa kegiatan di PAUD Sejahtera Pontianak, seperti mendapatkan kotoran, meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 4-5 tahun dengan bantuan media kantong ajaib, telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan matematika mereka. Studi yang dilakukan oleh Desni Yuniarni DKK menunjukkan bahwa anak-anak berusia 4-5 tahun dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika mereka dengan menggunakan media kantong ajaib.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Yulia pada tahun 2019 dengan judul "Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Pendekatan Scientific Di PAUD Permata Bunda" menemukan bahwa penerapan pendekatan scientifique pada media pembelajaran kantong ajaib dapat membantu anak-anak berusia 4-6 tahun meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka melalui pembelajaran kognitif. Namun, penelitian ini meneliti kemampuan mengenal angka pada usia lima hingga enam tahun.

3. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Sri Fidayanti DKK pada tahun 2018 berjudul "Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dari Siklus I hingga Siklus II dari PAUD Nur Mishqi mampu meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan menggunakan media kantong ajaib. Dengan menggunakan media kantong ajaib, anak-anak tersebut mulai belajar menghitung dan

Sebagai hasil dari analisis penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa persamaannya terletak pada media yang digunakan. Perbedaannya terletak pada bagaimana mereka digunakan. dimana dalam penelitian pertama, media kantong ajaib digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini pasti akan mempelajari keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Tujuan dari penelitian kedua adalah untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui penggunaan media kantong ajaib. Dalam penelitian

kedua, Desni Yuniarni et al. ingin melihat kecerdasan logika dalam pelajaran matematika untuk anak-anak berusia 5-6 tahun. Namun, penelitian skripsi ini menggunakan kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai tahap awal pendidikan, yang sangat penting untuk anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Akibatnya, penelitian sebelumnya yang menggunakan kantong ajaib sebagai media penelitian menunjukkan hasil yang berbeda.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah "sesuatu" yang diterapkan pada subjek selidik berdampak pada mereka. Dengan kata lain, penelitian eksperimen mencoba mengetahui apakah ada atau tidak hubungan antara sebab dan akibat. Menurut Sugiyono, penelitian eksperimental adalah proses pengumpulan informasi atau data tentang hasil tindakan, perawatan, atau perlakuan tertentu. Dalam penelitian ini, desain post-test terbaik digunakan. Dalam desain ini, satu kelompok digunakan sebagai variable dependen yang diukur (*pre-test*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan kemudian variable dependennya yang diukur kembali (*post-test*). Tidak ada grup pembandingan digunakan.

2. Jenis Penelitian

Menurut Wiersma (Emzir, 2014) definisi eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen model satu kelompok *pretest-posttest* (*The One Group Pretest-Posttest*). Sebuah situasi penelitian yang mengandung sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental, secara sengaja diubah oleh para peneliti. Dengan menghilangkan variabel kausal, tujuan penelitian eksperimental adalah untuk menetapkan hukum sebab-akibat. Penelitian eksperimental hanya dapat menguji hipotesis hubungan kausal (sebab akibat), kata Gay (Emzir, 2014). Studi

eksperimental melibatkan perubahan minimal satu variabel, pengendalian variabel lain yang terkait, dan pengamatan dampak atau pengaruh variabel tersebut terhadap satu atau lebih variabel terikat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar untuk memahami konsep bilangan. Dimana hasil penelitian ini menggunakan angka untuk melihat bagaimana variabel media kantong ajaib berdampak pada kemampuan anak untuk memahami angka.

Tabel 3.1 Desain Penelitian (*One-group Pre-test Post-test Design*)

<i>PRE-TEST</i>	<i>TREATMENT</i>	<i>POST-TEST</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X = Perlakuan (*Treatment*) terhadap kelompok eksperimen yaitu menggunakan media kantong ajaib

O_2 = Tes akhir (*Post-test*) setelah perlakuan

Pencarian dilakukan secara bertahap hingga hasilnya dicapai. Penggunaan media kantong ajaib adalah variabel bebas penelitian ini, dan kemampuan untuk memahami konsep bilangan pada anak usia dini adalah variabel terikat.

B. Variabel Penelitian

Sugiono (2014) mendefinisikan dua kategori variabel dalam penelitian: variabel bebas (independen), atau variabel perlakuan, dan variabel terikat (dependen), atau variabel yang dipengaruhi.

1. Variabel Bebas (Independen)

Media kantong ajaib adalah variabel bebas dalam penelitian ini.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Dalam penelitian ini, kemampuan anak-anak kelompok B untuk memahami konsep bilangan adalah variabel terikat. Kemampuan manipulatif anak-anak ini akan diukur baik sebelum maupun sesudah bermain permainan konsep bilangan. Tingkat kegiatan eksperimen diukur melalui lembar observasi yang mengukur kemampuan manipulatif anak-anak saat bermain permainan tersebut.

C. Definisi Operasional Variabe

- 1) Berdasarkan beberapa pendapat, permainan konsep bilangan adalah salah satu alat kantong ajaib untuk mengajarkan konsep bilangan kepada anak usia dini. Kantong ajaib ini terbuat dari kain flanel yang berlambangkan angka dari 1 hingga 10 dan konsep permainannya adalah memasukkan sesuatu ke dalam kantong atau mengambil sesuatu yang ada di dalam kantong sesuai dengan lambang angka yang ada pada kantong ajaib. Untuk mengisi kantong, potongan kain flanel berbentuk gambar digunakan.
- 2) Dalam konteks ini, pemahaman tentang konsep bilangan adalah keahlian dasar matematika yang harus dimiliki seseorang sejak usia dini. Ini

mencakup pemahaman tentang bentuk bilangan (lambang), nama, urutan, banyak dan sedikit, serta jumlah sama dan tidak sama.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Penelitian ini melibatkan siswa TK Islam Nurul Harfiyah di Kecamatan Tallo, yang terdiri dari 15 anak didik dalam satu kelas. Populasi juga mencakup semua atribut objek atau subjek yang dipelajari, bukan hanya jumlah yang ada (Sugiyono, 2015).

2. Sampel

Pengambilan sampel Metode Purposive Sampling digunakan untuk memilih sampel dari 15 anak didik di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Jenis instrumen yang digunakan, skala pengukuran yang digunakan, dan proses pengembangan instrumen dijelaskan dalam teknik pengumpulan data penelitian ini.

Alat pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Mencatat hasil pengamatan yang terjadi selama proses implementasi kegiatan dengan instrumen penilaian lembar observasi untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep bilangan anak. Mereka melihat kemampuan anak untuk mengendalikan permainan konsep bilangan, dua observasi yang menunjukkan hasil ceklis, dan penelitian berlangsung selama dua minggu pada tahap pelaksanaan.

2. Tes Perlakuan

Masyud (2012) menyatakan bahwa "tes digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap." Tes perlakuan dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan metode atau model dalam kegiatan pembelajaran.

Percobaan ini terdiri dari soal pre-test dan post-test yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Hasilnya akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Data penelitian ini dikumpulkan dengan melihat langsung anak-anak.

Kemudian temuan ini diubah menjadi berikut (Siregar, 2021):

Nilai	Keterangan
10-29	Sangat Rendah
30-49	Rendah
50-69	Cukup
70-89	Baik
90-100	Sangat Baik

Tabel 3.2 Kriteria untuk Penilaian Kemampuan Memahami Ide Bilangan

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan data yang berasal dari dokumen. Peneliti secara langsung dapat mendapatkan data yang diperlukan, termasuk daftar nama anak didik, dari bahan dokumen yang sudah ada.

F. Instrumen Penelitian

Menurut peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, serta peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini:

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B

Variabel	Aspek	Indikator	Instrumen Penelitian
Kemampuan mengenal konsep bilangan	Kognitif	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada media kantong ajaib
		Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
		Mencocokkan konsep angka dengan lambang angka secara acak	Anak-anak dapat menggabungkan konsep angka dengan lambang angka acak di media kantong ajaib.

		Memahami berbagai lambang huruf dan konsonan vokal	Anak-anak dapat memahami berbagai lambang vokal dan konsonan
		Mengenal konsep bilangan yang sama dengan tidak sama	Anak mampu mengenali konsep bilangan yang sama dan tidak sama dengan benar

Skor	Keterangan
1	BB = Menunjukkan bahwa anak belum mampu melakukan kegiatan
2	MB = Menunjukkan bahwa anak mulai berkembang, menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan bimbingan guru saat melakukan kegiatan.
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Anak masih membutuhkan bantuan guru untuk melakukan kebiasaan, tetapi tidak sepenuhnya)
4	BSB = Berkembang Sangat Baik (Anak mampu melakukan tugas secara mandiri)

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Rubrik

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan melakukan pengujian berupa penilaian pretest-posttest dengan melakukan observasi secara langsung dan peneliti mengisi lembar observasi yang menunjukkan kemampuan mereka untuk memahami konsep bilangan sebagai alat ukur yang divalidasi oleh ahli. Dalam penelitian ini, analisis statistik digunakan, sehingga data yang dikumpulkan dari penelitian ini dianggap sebagai data kuantitatif.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sebaran data pada kelompok data atau variabel berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Liliefors, yang diusulkan Sugiono (2013) sebagai berikut:

- a. Untuk menemukan skor baku, gunakan rumus berikut:

$$Z_i = \frac{X_i - X}{S}$$

Keterangan:

Z_i adalah skor baku,

X_i adalah skor hasil,

X adalah rata-rata hasil,

S adalah simpangan baku.

- b. Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku untuk tiap bilangan baku ini, kemudian dihitung peluang dengan rumus: $= P(Z < Z_i)$
- c. Menemukan proporsi Z_1 , Z_2 , dan Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan dalam bentuk $S(Z_i)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2 \dots Z_n < Z_i}{n}$$

Keterangan: n adalah jumlah anak.

- d. Hitung selisi $F(Z_i) - S(Z_i)$, dan kemudian cari harga mutlaknya.
- e. L_0 adalah semut yang mengambil harga tertinggi.
- f. Bandingkan L_0 dengan harga kritis L dalam tabel dengan $\alpha = 0,05$; jika L_0 kurang dari L , maka skor hasil berdistribusi normal, dan jika L_0 lebih dari L , maka skor hasil tidak berdistribusi normal.

2. Analisis Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah subjek populasi homogen. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa sampel yang diambil benar-benar representatif. Sampel yang benar-benar dapat mewakili seluruh populasi disebut representatif. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian dalam kelompok sampel adalah homogen. Menurut Sugiyono (2013), uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

- 1) Setelah mengetahui variansi dari masing-masing data, gunakan rumus berikut untuk menghitung harga $F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variasi terkecil}}$
- 2) Dengan dkpembilang = $n_1 - 1$ dan dkpenyebut = n_2 , harga F_{hitung} harus dibandingkan dengan F_{tabel} distribusi normal jika harga F_{hitung} lebih rendah dari F_{tabel} .
- 3) Kriteria pengujian adalah bahwa jika F_{hitung} lebih rendah dari F_{tabel} , maka kedua varian akan homogen.

Setelah itu, uji normalitas menggunakan uji Lilliefors dan uji homogenitas menggunakan uji F, dan kemudian uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengevaluasi signifikansi kelompok tersebut.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis dilakukan. Ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t uji parametrik untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan untuk memahami konsep bilangan. Namun, jika data yang akan dianalisis tidak berdistribusi normal atau homogen, uji statistik non parametrik akan digunakan. Dalam penelitian ini, uji hipotesis didasarkan pada data yang menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk memahami konsep bilangan telah meningkat. Desain *pre-test* dan *post-test* satu kelompok digunakan untuk menguji hipotesis, dan uji t digunakan untuk menguji hipotesis. Arikunto (2016) menjelaskan rumus yang digunakan untuk *tes paired t*:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{\sum S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}} \quad 2r \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)$$

Keterangan:

X1 = Sampel rata-rata sebelum perlakuan;

X2 = Sampel rata-rata setelah perlakuan.

S1 = Simpangan baku sebelum perlakuan S1

N1 = Simpangan baku setelah perlakuan N1

N2 = adalah jumlah sampel sebelum dan setelah perlakuan.

Tes statistik yang dikenal sebagai uji t digunakan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya pengaruh media kantong ajaib pada kemampuan anak-anak di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar untuk mengenal konsep bilangan. Rumus untuk mengetahui besar pengaruhnya adalah berikut: *Size of effect* adalah ukuran yang menunjukkan seberapa besar efek suatu variabel terhadap variabel lain, perbedaan, dan hubungan, tanpa terpengaruh oleh ukuran sampel. *Rumus Cohen's d* digunakan untuk menghitung ukuran efek uji Wilcoxon (Saputra, 2018).

$$\text{Nilai } d = \frac{\text{Nilai rata - rata Posttest} - \text{Nilai rata - rata Pre - test}}{\text{Nilai Standar Deviasi}}$$

Keterangan :

Besarnya pengaruh chon d = d

Nilai Rata-Rata Hasil Posttest

Nilai Rata-Rata Hasil Pretest

Hasil Rata-rata Hasil Posttest Standar Deviasi

Hasil dari Simpangan Baku

<i>Cohen's Standard</i>	<i>Effect Size</i>	<i>Persentase (%)</i>
Tinggi	2,0	97,7
	1,9	97,1
	1,8	96,4
	1,7	95,5
	1,6	94,5
	1,5	93,3
	1,4	91,9
	1,3	90
	1,2	88
	1,1	86
	1,0	84
	0,9	82
	0,8	79
Sedang	0,7	76
	0,6	73
	0,5	69
	0,4	66
Rendah	0,3	62
	0,2	58
	0,1	54
	0,0	50

Tabel 3.5 Kriteria untuk Menginterpretasikan Nilai Cohen d

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 September 2024 hingga 5 September 2024. Data penelitian berasal dari observasi dari 15 anak didik, terdiri dari 6 anak didik laki-laki dan 9 anak didik perempuan. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana penggunaan kantong ajaib berdampak pada kemampuan anak usia dini di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar untuk memahami konsep bilangan. Konsep permainannya adalah anak berbicara tentang lambang bilangan saat memasukkan stik ke dalam kantong. Stik yang dimasukkan ke dalam kantong ajaib terdiri dari angka yang telah ditetapkan di dalam kantong ajaib dan gambar seperti bunga, buah, kelinci, kucing, dll. dengan angka yang ditetapkan.

Di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar, hasil penelitian dikumpulkan sebelum penelitian (*pre-test*), selama perlakuan (*treatment*), dan setelah perlakuan. Data yang diperlukan untuk penelitian ini adalah kemampuan untuk memahami konsep bilangan sewaktu di kelas. Dalam penelitian ini, ada tiga tahap. Data *pre-test* dikumpulkan, pengaruh penggunaan media kantong ajaib dipelajari, dan data *post-test* dikumpulkan. Setelah *pre-test*, perlakuan diberikan, dan data *post-test* dikumpulkan untuk mengetahui konsep bilangan anak.

1. Hasil Pretest

Hasil Pretest: Sebelum menerima perlakuan, subjek penelitian diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Saat penelitian melihat secara

langsung dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran Peneliti mengisi lembar observasi, yang mengandung indikator kemampuan mengenal konsep bilangan, untuk mendapatkan data *pre-test*. Hasil pretest berikut:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest*

No	Nama Anak	Skor (Pretest)	Skor Ideal	Nilai (Pretest)	Kategori
1	Athaya	10	20	50	Cukup
2	Fayyad	8	20	40	Kurang
3	Jihan	5	20	25	Sangat Kurang
4	Fatiyyah	10	20	50	Cukup
5	Fatimah	16	20	80	Baik
6	Fatir	13	20	65	Cukup
7	Hanifa	10	20	50	Cukup
8	Anna	7	20	35	Kurang
9	Aulia	8	20	40	Kurang
10	Maryam	11	20	55	Cukup
11	Rofi	11	20	55	Cukup
12	Uwais	17	20	85	Baik
13	Rayhan	12	20	60	Cukup
14	Shakell	8	20	40	Kurang
15	Zahra	8	20	40	Kurang
	Mean:	10,27		51,33	

Berdasarkan data, nilai kemampuan untuk memahami konsep bilangan anak dapat dijelaskan dalam deskripsi analisis data yang dihitung menggunakan SPSS 26 sebagai berikut:

Deskripsi

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	10.27	.842
	95% Confidence Interval For Mean	Lower Bound	8.46
		Upper Bound	12.07
	5% Trimmed Mean	10.19	
	Median	10.00	
	Variance	10.638	
	Std. Deviation	3.262	
	Minimum	5	
	Maximum	17	
	Range	12	
	Interquartile Range	4	
	Skewness	.695	.580
	Kurtosis	.300	1.121

Tabel 4.2 Deskripsi Data Statistik Kemampuan Memahami Konsep Bilangan

Anak Pretest

Nilai total 154 didapat dari data *pretest*, dengan rata-rata 10,27, nilai tertinggi 17 dan nilai terendah 5, dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 3,26.

2. Hasil Posttest

Sebuah *post-test* diberikan setelah subjek menerima perlakuan. Dalam pelaksanaan *post-test* penelitian, menjawab lembar observasi tentang kemampuan anak usia dini untuk memahami konsep bilangan. Hasil penelitian *post-test* adalah sebagai berikut:

No	Nama Anak	Skor (Posttest)	Skor Ideal	Nilai (Posttest)	Kategori
1	Athaya	17	20	85	Baik
2	Fatimah	16	20	80	Baik
3	Fatiyyah	13	20	65	Cukup
4	Hanifa	17	20	85	Baik
5	Maryam	20	20	100	Sangat Baik
6	Fatir	20	20	100	Sangat Baik
7	Jihan	17	20	85	Baik
8	Rofi	13	20	65	Cukup
9	Shakell	17	20	85	Baik
10	Uwais	18	20	90	Sangat Baik
11	Rahyan	18	20	90	Sangat Baik
12	Fayyad	20	20	100	Sangat Baik
13	Zahra	18	20	90	Sangat Baik
14	Aulia	15	20	75	Baik
15	Anna	18	20	90	Sangat Baik
	Mean :	17,13		85,7	

Tabel 4.3 Hasil *Posttest*

Berdasarkan data nilai, kemampuan untuk memahami konsep bilangan anak usia dini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Deskripsi

Posttest	Mean	17.13	.568
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	15.92
		Upper Bound	18.35
	5% Trimmed Mean		17.20
	Median		17.00
	Variance		4.838
	Std. Deviation		2.200
	Minimum		13
	Maximum		20
	Range		7
	Interquartile Range		2
	Skewness	-.613	.580
	Kurtosis	.038	1.121

Tabel 4.4: Deskripsi Data Statistik Kemampuan Memahami Konsep Bilangan Anak Setelah Tes

Nilai total 257 diperoleh dari data *pretest*; rata-ratanya adalah 17,13, nilai tertinggi adalah 20, nilai terendah adalah 13, dan simpangan baku, atau standar deviasi, adalah 2,20.

Deskripsi	Skor Observasi		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Rata-rata Skor	10,27	17,13	6,86

Tabel 4.5 Menunjukkan perbandingan rata-rata sebelum dan sesudah tes.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa nilai anak-anak meningkat dalam hal pencapaian dan kemampuan mereka antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai total sebanyak 154, nilai tertinggi 17, nilai terendah 5, dan nilai rata-rata 10, 27. Hasil dari kedua tes *pre-test* dan *post-test*

menunjukkan bahwa kemampuan untuk memahami bilangan anak telah berkembang secara signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya sebelum penerapan media kantong ajaib. Skor rata-rata *pre-test* adalah rendah, sedangkan skor rata-rata *post-test* adalah 6,86. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa hasil perhitungan setelah perawatan (*treatment*) menunjukkan bahwa 7 anak berada dalam kategori sangat baik, 6 anak berada dalam kategori baik, dan 2 anak berada dalam kategori cukup. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

No	Subjek	Skor Observasi		
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	Selisih
1	Athaya	10	17	7
2	Fatiyyah	8	16	8
3	Fatimah	5	13	8
4	Fatir	10	17	7
5	Maryam	16	20	4
6	Rofi	13	20	7
7	Hanifa	10	17	7
8	Jihan	7	13	6
9	Rahyan	8	17	9
10	Fayyad	11	18	7
11	Uwais	11	18	7
12	Shakell	17	20	3
13	Zahra	12	18	6
14	Aulia	8	15	7
15	Anna	8	18	10
Jumlah		154	257	106
Rata-rata Kelas		10,27	17,13	6,86

Tabel 4.6 Data Hasil Penelitian sebelum dan setelah tes

B. Pengujian Prasyarat Analisis

Rancangan penelitian menetapkan penggunaan analisis statistik, yaitu analisis perbedaan uji t; sebelum uji t, uji normalitas dan uji homogenitas varians harus dilakukan.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah sebaran data pada sebuah variabel atau kelompok data berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan untuk uji normalitas ini dilakukan dengan uji Lilliefors. Hasil diproses menggunakan program SPSS 26 dengan $\text{sig} > 0,05$.

Keterangan :

- Nilai residual berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, dan
- Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pre	.156	15	.200*	.939	15	.369
post	.209	15	.076	.900	15	.096

* Ini adalah batas bawah signifikansi asli menurut koreksi Lilliefors.

Tabel 4. 7 Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* 0,200 lebih besar dari 0,05, dan nilai signifikansi *post-test* 0,076 lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hasil nilai residual dianggap berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji statistik F digunakan untuk menguji homogenitas variansi. Dengan $n_1 = 15$, $n_2 = 15$, S^2_{12} data tes awal = 10,63 dan S^2_{22} data tes akhir = 4,83, S^2_{12} memperoleh F_{hitung} total 2,19 dengan $F_{tabel} = 2,48$. Hasil uji homogenitas ditunjukkan dalam tabel berikut:

Kelas	Jumlah Sampel	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Keterangan
Tes Awal	15	2,19	2,48	Homogen
Tes Akhir	15			

Tabel 4.8 Uji Homogenitas

Tabel di atas menunjukkan bahwa semua data tes awal dan akhir memiliki $F_{hitung} = F_{tabel}$. Hasilnya adalah bahwa data yang dikumpulkan dari penelitian ini menunjukkan variansi yang homogen. Untuk mengetahui tingkat perbedaan, uji-t dapat digunakan. Akibatnya, uji-t dapat digunakan untuk melanjutkan uji hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Studi ini menggunakan desain *pretest* dan *posttest* satu kelompok, dan uji hipotesis menggunakan *uji paired t*. Salah satu jenis uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan adalah *uji paired t*. Studi ini menggunakan *uji paired t* untuk menentukan apakah variabel X (media kantong ajaib), memiliki pengaruh

terhadap variabel Y (kemampuan mengenal konsep bilangan).

Keterangan :

- Jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, itu menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada bagaimana masing-masing variabel diperlakukan.
- Jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05, itu menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir; dengan kata lain, itu menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang bermakna bahwa masing-masing variabel diberikan perlakuan yang berbeda.

Paired Sample Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	10.27	15	3.262	.842
	Posttest	17.13	15	2.200	.568

Tabel 4.9 Paired Samples Statistic

Paired Samples Test

		Paired Differences						
		Std.	Std.	95% Confidence				Sig. (2-
		Deviati	Error	Interval of the		t	df	tailed)
		on	Mean	Lower	Upper			
Pair 1 pre – post	-6.86667	1.72654	.44579	-7.82279	-5.91054	-15.403	14	.000

Tabel 4.10 Paired Samples Test

Berdasarkan tabel di atas, data *uji paired sampel test* berpasangan diperoleh dengan menggunakan program SPSS 26. Nilai yang diperoleh adalah $(0,00) < 0,05$. Keputusannya adalah bahwa terjadi perbedaan yang signifikan dalam kemampuan untuk mengenal konsep bilangan setelah dan sebelum tes. Hasilnya menunjukkan bahwa media kantong ajaib meningkatkan pemahaman bilangan. Selanjutnya, pengambil keputusan menemukan bahwa nilai *t* hitung, yang sebesar 15,403, lebih besar dari *t* tabel 2,145, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ada kesimpulan bahwa variabel *Y* dipengaruhi oleh variabel *X*. Rumus *Cohen's* berikut digunakan untuk mengukur ukuran efek pada *uji paired sampel test* berpasang-pasangan.

d

$$= \frac{\text{Jumlah skor rata - rata posttest dibagi dengan skor rata - rata pre - test}}{\text{Standar Deviasi}}$$

$$d = \frac{17,13 - 10,27}{8,26} = 0,83$$

Berdasarkan perhitungan pengaruh besar menggunakan rumus Cohen, pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah 79 persen. Sementara kriteria interpretasinya berdasarkan tabel masuk dalam kategori pengaruh yang kuat.

C. Pembahasan

Tempat penelitian adalah TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari 15 kelas anak didik, atau kelas eksperimen. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih kurang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Akibatnya, kecerdasan dalam memahami konsep bilangan pada anak kurang berkembang juga disebabkan oleh kurangnya aktivitas atau kegiatan yang melibatkan interaksi sosial saat belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan media kantong ajaib berdampak pada kemampuan anak untuk memahami konsep bilangan. Karena permainan itu menarik bagi anak-anak, mereka secara tidak langsung berusaha serius untuk menyelesaikan berbagai tahapan sesuai dengan instruksi guru agar konsep permainan dapat diterapkan dengan baik.

Kemampuan untuk memahami konsep bilangan didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami bentuk (lambang), nama, urutan, dan bilangan (angka). Kemampuan untuk memahami konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting untuk proses pembelajaran (Syukur & Fallo, 2019). Kemampuan anak untuk memahami konsep bilangan juga berkaitan dengan jumlah dan perhitungan. Karena bilangan sering dilihat oleh anak-anak dan merupakan landasan untuk menguasai konsep matematika di kelas selanjutnya, pemahaman konsep bilangan sangat penting untuk dikembangkan (Cahyaningrum et al., 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di kelompok B di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar mengalami pengaruh penggunaan kantong ajaib. Untuk menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini, diperlukan diskusi. Salah satu konsep dasar matematika yang dipelajari oleh anak-anak adalah kemampuan untuk memahami konsep bilangan, yang berkaitan dengan jumlahkan dan berhitung. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikatakan oleh Charlesworth & Lind (2010) bahwa pemahaman bilangan atau kepekaan bilangan adalah definisi bilangan. Membuat hubungan antara berhitung dan menjumlahkan kuantitas dikenal sebagai kepekaan bilangan.

Media kantong ajaib adalah alat yang terdiri dari kantong yang dapat ditempel yang digunakan untuk membantu anak belajar tentang konsep bilangan. Dengan menggunakan media kantong ajaib, anak-anak dapat membilang 1-10, mengurutkan 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak, dan memahami konsep bilangan. Penggunaan media kantong ajaib ini juga sangat efektif dalam membangun pemahaman anak tentang bilangan. Ini juga dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh pendapat yang menyatakan bahwa media kantong ajaib membantu anak-anak memahami konsep angka. dimana anak-anak dapat memahami konsep bilangan dari 1 hingga 10 dan menghitung jumlah benda dan menyamakan jumlah tersebut dengan simbol bilangannya.

Belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik adalah tiga lingkup perkembangan kognitif, menurut Permendikbud 137 tahun 2014. Untuk anak-anak berusia lima hingga enam tahun, mereka memiliki kemampuan untuk memahami konsep bilangan, membilang banyak benda dari satu hingga sepuluh, dan memahami konsep dan lambang bilangan.

Selain dapat digunakan secara individual, media kantong ajaib kata ini dapat digunakan secara berkelompok untuk melatih keterampilan kognitif anak. Misalnya, anak dapat belajar membilang benda, merapikan mainannya, membaca lambang bilangan atau angka pada jam untuk mengetahui waktu, atau ditanya tentang usia dan anak mampu menyebutkan angkanya. Jika konsep bilangan dikombinasikan dengan nama benda yang memiliki berbagai simbol dan konsonan, pembelajaran anak-anak pasti akan lebih aktif.

Pada beberapa sesi permainan, anak menunjukkan lambang bilangan saat memasukkan stik ke dalam masing-masing kantong sesuai dengan konsep bilangan yang ada pada media kantong ajaib. Anak menghitung jumlah stik yang akan dimasukkan ke dalam masing-masing kantong, kemudian memasukkan stik ke dalam kantong ajaib, sehingga konsep bilangan yang telah ditetapkan pada masing-masing kantong ajaib. Tujuan anak adalah untuk mengelompokkan konsep bilangan ke dalam kelompok yang berbeda.

Dalam beberapa proses pelaksanaan, anak-anak mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan di dalam media kantong ajaib. Misalnya, mereka mencari pasangan angka di dalam media kantong ajaib dan

mencocokkan konsep bilangan dengan jumlah bola pada kertas kardus yang berbeda. Kemudian, mereka memasukkannya kembali ke dalam media kantong ajaib sesuai dengan angka yang telah ditetapkan. Setelah itu, anak-anak menyempurnakan konsepnya.

Kegiatan bermain telah dikembangkan berdasarkan tahapan, tugas dan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun ternyata mampu mengoptimalkan aspek kreativitas khususnya produk dan proses, menggunakan pendekatan yang berpusat pada anak, yang ditandai dengan interaksi dinamis antara guru dengan anak atau anak dengan anak lainnya (Rahma & Widyasari, 2023).

Dengan menggunakan media kantong ajaib ini, anak-anak pasti akan lebih mudah memahami konsep bilangan. karena kemampuan untuk memahami konsep bilangan sangat penting untuk dikembangkan dan dilatih sejak dini, karena ini berkaitan dengan kehidupan sosial anak dan interaksinya dengan masyarakat ketika mereka dewasa. bersikap kooperatif dengan keadaan saat permainan sedang berlangsung sehingga anak menjadi lebih aktif dan semangat ketika belajar karena penggunaan media kantong ajaib ini merupakan proses belajar sambil bermain sehingga terasa menyenangkan di kalangan anak-anak yang tidak membuat mereka merasa cepat bosan.

Pengaruh media kantong ajaib terhadap anak usia 5-6 tahun: Anak-anak belajar melalui observasi dan imitasi; media kantong ajaib dapat mempengaruhi perilaku anak dengan menampilkan karakter yang positif dan negatif, hal ini dijelaskan oleh Piaget, J. (2010). Anak-anak membangun pengetahuan melalui

pengalaman dan interaksi; dan media ini dapat membantu anak memahami konsep dan nilai.

Anak-anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman. Pengaruh media kantong ajaib dapat membantu anak memahami konsep dalam konteks kehidupan nyata dan membangun kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran kontekstual dan berbasis masalah.

Anak-anak membutuhkan bimbingan dan dukungan untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Media kantong ajaib dapat membantu anak dalam mengembangkan pemikiran mereka, mengembangkan rasa percaya diri, dan mengembangkan emosi dan sosialisasi. Media kantong ajaib dapat mempengaruhi anak melalui pesan yang mereka sampaikan. Anak-anak menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan minat mereka.

Anak-anak belajar melalui penguatan dan hukuman. Media "Kantong Ajaib" dapat mempengaruhi perilaku anak dengan memberikan penguatan positif. Anak-anak membutuhkan pengalaman positif untuk mengembangkan kepribadian, dan media ini dapat membantu anak mengembangkan kepribadian.

Media kantong ajaib dapat berdampak pada perkembangan sosial anak. Media ini dapat membantu anak memahami norma dan nilai sosial, serta memahami simbol dan makna sosial. Dampak "Media Kantong Ajaib" dari media meningkatkan kemampuan kognitif dan berpikir kritis, meningkatkan emosi dan sosialisasi, membentuk perilaku positif, meningkatkan rasa percaya diri, dan membangun kepribadian.

Saran: Orang tua harus memantau, membantu dan membimbing anak mereka saat menonton media ini. Pastikan untuk memilih konten yang sesuai dengan usia anak. Batas waktu yang dihabiskan untuk menonton media gunakan media sebagai alat pembelajaran yang positif.

Dikatakan bahwa penggunaan media kantong ajaib ini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk memahami konsep bilangan. Hasil perkembangan anak sebelum perawatan menunjukkan bahwa tes awal anak masih sangat rendah, tetapi setelah perawatan, tes akhir anak mulai meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kantong ajaib ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan anak-anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar untuk memahami konsep bilangan.

Proses penelitian ini dilakukan di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar. Para peneliti melakukan tes dua kali sebelum dan sesudahnya. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum perawatan, dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan subjek setelah perawatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media kantong ajaib berdampak pada kemampuan matematika anak kelompok B. Ini dilakukan dengan membandingkan pretest dan posttest dengan *t* tabel di taraf signifikansi 5% dari $(df) = n - 1 = 14$. Jika *t* hitung lebih kecil dari *t* tabel, maka tidak ada perbedaan yang signifikan.

Hasil penjabaran *pretest* dan *posttest* menunjukkan harga thitung total 15,403 dan harga ttabel 2,145, sehingga t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan harga t hitung sebesar 15,403, harga t tabel sebanding dengan $(df) = n - 1$ ($15 - 1 = 14$), menunjukkan bahwa penggunaan media kantong ajaib berdampak pada kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B. Ada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, yang berjumlah 2,145. Ditunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar dipengaruhi oleh penggunaan kantong ajaib, dengan nilai 0.83 yang berada di rentang tinggi 1,00 dengan efek kuat.

Pada indikator pertama, 11 anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) sudah dapat menggunakan lambang bilangan 1-10 dengan benda, sedangkan 4 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada deskriptor kedua, 14 anak dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) sudah dapat menggunakan lambang bilangan 1-10 dengan benda, sedangkan 4 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Anak-anak memiliki kemampuan untuk mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak dengan deskriptor ketiga. Pada deskriptor ini, 7 anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), 6 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak berada pada kategori mulai berkembang (MB). Pada deskriptor keempat, di mana anak-anak dapat memahami konsep angka yang lebih besar dan lebih kecil, terdapat 3 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB), dan 10 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Selanjutnya, berdasarkan indikator kelima,

yang menunjukkan bahwa anak-anak memahami konsep bilangan yang sama dan tidak sama, tiga anak berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), sepuluh anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan dua anak berada dalam kategori mulai berkembang (MB).

Hasil perhitungan menunjukkan skor *pretest* rata-rata 10,27, dengan 154 skor, dan skor *posttest* rata-rata 17,13, dengan 257 skor. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan kantong ajaib berdampak positif pada kemampuan mengenal konsep bilangan anak-anak. Anak-anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan yang lebih baik dengan penggunaan media ini. Media kantong ajaib, yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep bilangan, secara langsung melibatkan peserta didik dalam permainan. Tidak hanya guru yang berpartisipasi dalam permainan, tetapi anak-anak juga aktif menggunakannya. Permainan yang dibuat dari bahan yang mudah digunakan, tahan lama, dan aman untuk anak-anak dapat digunakan secara berkelanjutan untuk mengajarkan konsep bilangan kepada anak-anak. Permainan ini juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak-anak yang selaras dengan pendapat mereka.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiyah memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan yang lebih baik setelah diterapi dengan media kantong ajaib pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai t hitung, yaitu 15,403 t hitung, lebih besar daripada t tabel 2,145. Variabel X memiliki pengaruh pada variabel Y , dengan interpretasi kuat dengan nilai 0.83, yang berada pada rentang 79 persen.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diskusi, dan kesimpulan, penelitian ini menyarankan hal-hal berikut:

1. Menggunakan kantong ajaib dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep bilangan.
2. Untuk guru, informasi untuk meningkatkan pemahaman guru tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman bilangan anak. Media kantong ajaib adalah salah satu referensi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman bilangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslindah, A. (2018). *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif* (A. Syaddad, Ed.; 1 ed., Vol. 1). CV. Kaafah Learning Center.
- Astuti, E., & Novianti, R. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulatif Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Alfarizky Kids Kabupaten Kampar. *Jurnal JRPP*, 3(1). <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/>
- Amri, N. A., & Rahmat, M. Y. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PUZZLE TERRIS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PUSAT TUNAS INTI BATURAPPE KECAMATAN BIRINGBULU KABUPATEN GOWA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1316-1323.
- Arum, Y., Nurhenti, H., & Simatupang, D. (2014). *Pengaruh Bermain Bola Warna Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A. 1-5*.
- Anak, P., Tahun, U., Congklak, P., Terhadap, A., & Mengenal, K. (n.d). *Pengembangan Congklak Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Arikunto. (2016). *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234.
- Cahyani, T., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini* (Cetakan ke-1). Kencana.
- Charlesworth, Rosalind & Lind, K Karen. (2010). *Math and Science For Young Children*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Cahyaningrum, W. N., Elok, U., Rasman, E., & Pudyaningtyas, A. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109–119. <https://doi.org/10.20961/KC.V10I2.58458>

- Diyenti, A. K. (2021). Meningkatkan Minat Mengenai Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Jurnal Family Education*, 1(1), 9-18.
- Eliza, D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (Ctl) Berbasis Centra Di Taman Kanak-Kanak. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 93.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Een Nurhayati, -. (2012). *Permainan Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Di Tk Pgri Tunas Alam Darmaraja : Penelitian Tindakan Kelas di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja*. <http://repository.upi.edu>
- Erawati, N. V., & Kahono, S. (2010). Keanekaragaman dan kelimpahan belalang dan kerabatnya (Orthoptera) pada dua ekosistem pegunungan di Taman Nasional Gunung Halimun-Salak. *Jurnal Entomologi Indonesia*, 7(2), 100-100.
- Faizatun, L. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Spidelbox untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan. *Efektivitas Penggunaan Media Spidelbox untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan*, 1.
- 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).
- Fitri, Heleni, dkk. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2).
- Hardani, U., & Andriani. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (1 ed., Nomor April). CV Pustaka Ilmu Grup.
- Hasiana, I. (2021). Pengaruh Media Kardus Angka Terhadap Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. *Pedagogi :*

Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 226–237.
<https://doi.org/10.30651/PEDAGOGI.V7I2.8352>

Hayati, N., & Fitri, R. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain*

Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 TK Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJARAN: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1).

Isnawanti, Y., & Marlina, S. (2018). Improvement Of Ability To Know The Concept Of Number Throught The Smart Game Bag In Al-Hikmah Kindergarten Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2).

Karim, M., Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103–113.
<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v1i2.3554>

Kemampuan, P., Konsep, M., Melalui, B., Kantong, P., Di, P., Al-Hikmah, T. K., Basung, L., Isnawanti, Y., & Marlina, S. (2018). Improvement Of Ability To Know The Concept Of Number Through The Smart Game Bag In Al-Hikmah Kindergarten Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>

Khasanah, & Dra Nurhenti Dorlina, U. S. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka*.

Karim, M., Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak*

Usia Dini, 1(2), 103–113.
<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v1i2.3554>

- Khobir, A. (2020). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif.
- Khoir, N., & Yulia, T. (2019). Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 42–55.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/15978>
- Kurniandari, A. (2016). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Kotak Matematika Kelompok A1 Di Tk Aba Margomulyo Iii.
- Kusumastuti, A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kusuma, A. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Kharisma Diyenti, A. (2021). Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Jurnal Family Education*, 1(1), 9–18.
<https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.11>
- Masriqon. (2012). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Dan Operasinya Melalui Media Kantong Ajaib Di Kelompok Bermain Permata Bunda Braja Selehah Lampung Timur. *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Dan Operasinya Melalui Media Kantong Ajaib Di Kelompok Bermain Permata Bunda Braja Selehah Lampung Timur*.
- Mawaddah, S. (2020). Pengaruh Media Flip Cart Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak ABA III Parangan Kab. Gowa. *Pengaruh Media Flip Cart Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak ABA III Parangan Kab. Gowa*.
- Malik, A. R., Emzir, E., & Sumarni, S. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran

mobile learning dan gaya belajar visual terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA NEGERI 1 MAROS. *Visipena*, 11(1), 194-207.

Maksudi, H., Wiharna, O., & Rohendi, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), 174. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i2.4548>

Nursalam. (2008). Konsep Dan Teori Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Dalam *Salemba Medika*. Salemba Medika.

Nurfadhillah, A. (2021). *Media Pembelajaran*. 138. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

Nuryati, & Talango, S. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence - 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

Permen 137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD + Lampiran - PAUD JATENG. (t.t.). Diambil 2 Oktober 2022, dari <https://www.paud.id/download-permendikbud-137-tahun-2014-tahun-2022-standar-paud>

Prof Dr. Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (Cetakan 8). PT Rajagrafindo Persada.

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

- Piaget, J. (2010). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Romba, S. S., & Latif, F. (2020). Implementasi Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. *Jurnal Pelita Paud*, 6(1), 118-126.
- Rahma, T. D., & Widyasari, C. (2023). *Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kantong Buah Pintar*. 7(2), 2293-2300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4120>
- Sumiharsono, R. dan, & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. *Cetakan Pertama*, 118. <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiCdHlr7fIAhXZiHAKHeRCBhUQ6AEIMjAB#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false>
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana. Kencana, Jakarta. https://books.google.com/books/about/Perkembangan_Anak_Usia_Dini.html?hl=id&id=0qRPDwAAQBAJ
- Syifauzakia, M. P., Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini - Google Books* (Cetakan I). Literasi Nusantara. https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_DASAR_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI/yCgqEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=overview
- Syukur, A., & Fallo, Y. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 1–11.

<https://doi.org/10.21107/pgpaultrunojoyo.v6i1.5365>

- Sri Fidayanji dkk. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nuru Mishqi Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 (No. 1).
- Sugiono. (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja.
- Sugiyonto. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya*. Kencana.
- Suyanto, S. (2015). *Pembelajaran Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Saputra dan Rudyanto. (2018). *Pembelajaran Krijektivitas Untuk Meningkatkan Kererampilan Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas.
- Siregar, I., & Sosrohadi, S. (2021). Analysis of code mixing in jerome polin youtube content “nihongo mantappu”. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(12), 01-08.
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Wahdini, M. R., Yuniarni, D., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Untan, F. (2014). *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kantong Ajaib Usia 4-5 Tahun Di Paud Sejahtera*. Tanjungpura University.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif - Google Play. Dalam *Penerbit Cerdas Ulet Kreatif* (1 ed., Nomor January). Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Widyastuti, ana, & Pangabea, S. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran* (R. (s) Watrianthos, Ed.; Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.

Yuniarni, Desni ddk. (2014). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kantong Ajaib Usia 4-5 Tahun Di PAUD Sejahtera, *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 3, No.8.

Yulia, Nikmahtul Khoir Tri. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Untuk Pembelajaran Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak, Malang: Universitas Negeri Malang.

Zakharia, E. (2016). Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1 - 10 Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(11), 951–952.

Zulaichah, siti. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Tas Angka Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Anak Berkesulitan Belajar Matematika Kelas III. Diakses Pada Tanggal 20 Maret, Pukul 10.59 wib.



Lampiran 1. Lembar Observasi awal

LEMBARAN OBSERVASI AWAL
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ISLAM NURUL HARFIYAH

KOTA MAKASSAR

Kelas : B

Jumlah Anak : 15

Nama Wali Kelas : Nur Khaeriyahnisa Leying

Hari /Tanggal : Rabu, 04 September 2024

No	Nama Anak	Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Fayyad	x	✓	x	x	x
2	Athaya	x	✓	x	x	x
3	Fatimah	x	x	x	x	x
4	Fatiyyah	x	x	x	x	x
5	Maryam	✓	✓	✓	x	x
6	Fatir	✓	✓	x	x	x
7	Jihan	x	✓	x	x	x
8	Hanifa	x	x	x	x	x
9	Rofi	x	✓	x	x	x
10	Uwais	✓	✓	x	x	x
11	Shakell	✓	✓	x	x	x

12	Rayhan	✓	✓	✓	x	x
13	Zahra	x	x	x	x	x
14	Aulia	x	✓	x	x	x
15	Anna	x	x	x	x	x

Keterangan Item :

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

Keterangan Tanda Baca :

1. ✓ : Sudah Berkembang
2. X : Belum Berkembang

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil pengamatan saya dilapangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih rendah, berdasarkan indikator kemampuan mengenal konsep bilangan tersebut ada 5 dari 15 anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar, ada 10 dari 15 anak yang mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan benar, dan hanya terdapat 2 anak yang mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan dengan tepat serta secara keseluruhan anak belum mampu untuk mengenal berbagai macam lambang vokal dan konsonan.

Lampiran 2. Kisi-kisi Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B

KISI-KISI OBSERVASI

KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK

KELOMPOK B

Variabel	Indikator	Anak Usia Dini	Deskriptor	No Item
	Kemampuan mengenal konsep bilangan	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	a. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	BB
			b. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5 dengan benda	MB
			c. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-8 dengan benda	BSH
			d. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda secara tepat	BSB
		2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	a. Anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	BB

			1-10 dengan benda	
			b. Anak hanya mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-5 dengan benda	MB
			c. Anak hanya mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-8 dengan benda	BSH
			d. Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10 dengan benda secara tepat	BSB
		3. Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak	a. Anak belum mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak 1-10 dengan benar	BB

			b. Anak hanya mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-5 secara acak	MB
			c. Anak hanya mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-8 secara acak	BSH
			d. Anak mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar	BSB
		4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	2. Anak belum mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	BB



			3. Anak hanya mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 1-5 dengan bantuan guru	MB
			4. Anak hanya mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dengan bantuan guru	BSH
			5. Anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan lebih sedikit dengan benar	BSB

Lampiran 3. Rublik Penilaian

Rublik Kemampuan Mngenal Konsep Bilangan Anak

Kelompok B

Indikator : 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Skor Penilaian (4-1)		Tingkat Kemampuan Anak
4	BSB	Jika anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda secara tepat
3	BSH	Jika anak hanya mampu menyebutkan lambang bilangan 1-8 dengan benda
2	MB	Jika anak hanya mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5 dengan benda
1	BB	Jika ana belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda

Indikator : 2. Anak menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10

Skor Penilaian (4-1)		Tingkat Kemampuan Anak
4	BSB	Jika anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10 dengan benda secara tepat
3	BSH	Jika anak hanya mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-8 dengan benda

2	MB	Jika anak hanya mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-5 dengan benda
1	BB	Jika anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10 dengan benda

Indikator : 3. Anak mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak

Skor Penilaian (4-1)		Tingkat Kemampuan Anak
4	BSB	Anak mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang secara acak 1-10 dengan benar
3	BSH	Anak hanya mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-8 secara acak
2	MB	Anak hanya mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-5 secara acak
1	BB	Anak belum mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak

Indikator : 4. Anak mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan yang sama dan tidak sama

Skor Penilaian (4-1)		Tingkat Kemampuan Anak
4	BSB	Anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan lebih banyak dan lebih sedikit dengan benar
3	BSH	Anak hanya mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan lebih banyak dan lebih sedikit dengan bantuan guru
2	MB	Anak hanya mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan lebih banyak dan lebih sedikit dengan bilangan 1-5 dengan bantuan guru
1	BB	Anak belum mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan lebih banyak dan lebih sedikit

Lampiran 4. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B

Indikator Utama	Deskripsi	Penilaian				Ket-
		BB	MB	BSH	BSB	
Kemampuan mengenal konsep bilangan	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda			✓		
	2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				✓	
	3. Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak			✓		
	4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan yang sama lebih banyak dan lebih sedikit			✓		

Sumber: PERMENDIKBUD NO. 5 Tahun 2022 dan NO. 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini.

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Konversi nilai skor dari indikator pengamatan:

BB : 1 BSH : 3

MB : 2 BSB : 4

Lembaran 5. Lembar observasi *Pretest* dan *Posttest*

LEMBARAN OBSERVASI (CHECKLIST)

KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK

KELOMPOK B

No.	Indikator	Item	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda secara tepat				✓	
2	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10 dengan benda	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10 dengan benda secara tepat			✓		
3	Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang	Anak mampu mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak 1-10				✓	

	bilangan secara acak	dengan benar					
4	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan lebih banyak dan lebih sedikit dengan benar					

Lampiran 6. Hasil *Pretest*

No	Nama Anak	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Athaya	2	2	2	2	2	10
2	Fayyad	2	2	1	1	1	8
3	Jihan	1	1	1	1	1	5
4	Fatiyyah	2	2	2	2	2	10
5	Fatimah	3	4	3	3	3	16
6	Fatir	3	3	3	2	2	13
7	Hanifa	2	2	2	2	2	10
8	Anna	2	2	1	1	1	7
9	Aulia	2	2	2	1	1	8
10	Maryam	3	3	3	1	1	11
11	Rofi	3	3	3	1	1	11
12	Uwais	3	3	3	4	4	17
13	Rayhan	2	4	2	2	2	12
14	Shakell	2	2	2	1	1	8
15	Zahra	2	2	2	1	1	8
Total							154

Hasil *Pretest* didapat nilai rata-rata sebesar 10,27 dan Standar Deviasi 3,26 dengan nilai terbaik 17 dan kemampuan terendah 5 dengan rentang 12

Lampiran 7. Hasil *Posttest*

No	Nama Anak	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Athaya	4	4	3	3	3	17
2	Fatimah	3	4	3	3	3	16
3	Fatiyyah	3	4	2	3	3	13
4	Hanifa	4	4	3	3	3	17
5	Maryam	4	4	4	4	4	20
6	Fatir	4	4	4	4	4	20
7	Jihan	4	4	3	3	3	17
8	Rofi	3	4	2	2	2	13
9	Shakell	4	4	3	3	3	17
10	Uwais	4	4	4	3	3	18
11	Rahyan	4	4	4	3	3	18
12	Fayyad	4	4	4	4	4	20
13	Zahra	4	4	4	3	3	18
14	Aulia	3	3	3	3	3	15
15	Anna	4	4	4	3	3	18
Total							257

Berdasarkan hasil *posttest* didapat rata-rata nilai *posttest* sebesar 17,13 dan Standar Deviasi 2,20 dengan nilai terbaik 20 dan kemampuan rendah 13 dengan rentang 7.

Lampiran 8. Distribusi T Tabel

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576



Lampiran RPPH
Pertemuan Pertama

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Rabu, 04 September 2024
 Kelompk/Usia : B/ 5-6 tahun
 Tema/Sub tema : Buah dan lain-lainnya/kemampuan mengenal konsep bilangan
 KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.5 – 4.5 – 4.2 – 3.15 -4.15
 Alat dan Bahan : Media kantong ajaib
 - Stik es kirim
 - bentuk buah, hewan dll
 - Kertas
 - Lem
 - Gunting
 - Kardus Bekas

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang Konsep bilangan
3. Pembelajaran (doa/surat pendek) berdoa sebelum belajar
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak
4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat membilang 1-10 dengan benda pada media kantong ajaib
 - b. Dapat menyebutkan urutan konsep bilangan 1-10 dengan lambang bilangan
 - c. Dapat mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak

Lampiran RPPH

Pertemuan Kedua

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Kamis, 05 September 2024
 Kelompk/Usia : B/5-6 tahun
 Tema/Sub tema : Bunga/ eksperimen bunga mekar
 KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.5 – 4.5 – 4.2 – 3.15 -4.15
 Alat dan Bahan :

- Kertas berbentuk bunga
- Air
- mangko
- Kertas
- Pensil
- pensil warna

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang eksperimen bunga mekar
3. Pembelajaran (doa/surat pendek) berdoa sebelum belajar
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati eksperimen bunga mekar
2. Menebak dan penulis lambang bilangan 1-10 pada eksperimen bunga mekar
3. Menarik tali balon dengan lambang bilangan 1-10 menggunakan pensil warna
4. Mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini

3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat mengamati eksperimen bunga mekar
 - b. Dapat menebak dan menulis lambang bilangan 1-10 pada eksperimen bunga mekar
 - c. Dapat menarik tali balon dengan lambang bilangan 1-10 menggunakan pensil warna atau oil pastel
 - d. Dapat mencocokkan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara acak

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central yellow sunburst with Arabic calligraphy. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, "MAKASSAR" is in the center, and "PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is arched across the bottom. Two yellow stars are on the sides, and a green wreath with white flowers is at the bottom.

LAMPIRAN

OBSERVASI GURU

LEMBAR OBSERVASI KE GURU Pertemuan Pertama

Nama : Nurul Khaeriyahnisa Leying

Kelompok : B

Hari/ Tanggal : Rabu, 4 September 2024

Petunjuk beri tanda ceklis (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah - Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	√			
3	Guru menjelaskan tentang permainan media konsep bilangan	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan cara bermain konsep bilangan	√			
5	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan	√			

Keterangan :

B: baik

C: cukup

K: kurang

LEMBAR OBSERVASI KE GURU Pertemuan Kedua

Nama : Nurul Khaeriyahnisa Leying

Kelompok : B

Hari/ Tanggal : Kamis, 5 September 2024

Petunjuk beri tanda ceklis (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah - Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	√			
3	Guru menjelaskan tentang permainan eksperimen bunga mekar konsep bilangan	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan cara bermain eksperimen bunga mekar konsep bilangan	√			
5	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan	√			

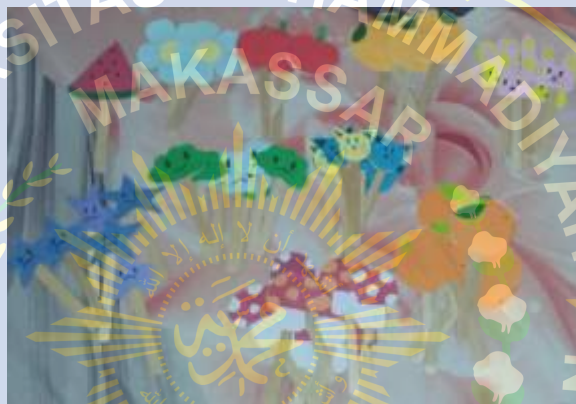
Keterangan :

B: baik

C: cukup

K: kurang





**Dokumentasi Penelitian Pengaruh Penggunaan Median Kantong Ajaib
Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di
TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar**

1. Gambar Pretest (tes awal)





2. Gambar Treatment





**Eksperimen Bunga Mekar Di TK Islam Nurul Harfiyah Kota
Makassar**

3. Gambar Posttest (Tes Akhir)





Melakukan kegiatan observasi langsung dengan berkegiatan mengenal konsep bilangan dengan media yang sudah sediakan







LAMPIRAN

PERSURATAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Ajudidien No. 2095 Makassar
Telp. : 0411-848857/841132 (Fax)
Email : info@umh.ac.id
Web : www.umh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan
Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Nurul
Harriyah Kota Makassar**

Nama : Yaumul Akhrami Rachim
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan dihadapan tim penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Oktober 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0922127903

M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0912098903

Mengetahui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sunan Alauddin No. 299 Makassar
Telp : 0411 899837/899332 (Fax)
Email : fkip@umma.ac.id
Web : www.fkip.umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN BIMBINGAN

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Kantonog Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Nurul Hariyah Kota Makassar**

Nama : **Yuumil Akhraini Rachim**

Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan dihadapan tim penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Oktober 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I



Sri Sudiaty Romba, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0922127903

Pembimbing II



M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0912098903

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 25 Makassar
Telp. : 0411-450017/401132 (P.4)
Email : fkip@umh.ac.id
Web : www.fkipumh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yaumul Akhraini Rachim
Nim : 105451100120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Nurul Harfiah Kota Makassar
Pembimbing : 1. Sri Sufiati Romba, S.Pd., M.Pd
2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	7 Sept 2024	- Perbaiki buku Pedoman - Buat abstrak	
2.	17 Sept 2024	- Buat II. lihat hal 11, teks ada pengisian yang fungsi media - lihat & perbaiki susunan pd hal 11 - 12 fungsi media konsep media 2 - masukkan hasil validasi ahli di lampiran	
3.	23/9/2024		

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
NBM: 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 239 Makassar
Telp : (0411) 865077 / 865152 (Fax)
Email : fkip@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yaumul Akhraini Rachim
Nim : 105451100120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar
Pembimbing : 1. Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd.
2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	23/9/2023	- Iskrumen di perjelas - Hasil penelitian dengan terinci	
2	20/9/2023	- Hasil wawancara dengan nara ya ade - Susunan Daftar pustaka Perbaiki	
3	12/10/2023	- Jurnal di susun dengan hasil yg di lakukan - Balokan plot	
4	17/10/2023	- Lembar lampiran - Lembar ujian	

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
NBM: 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 229 Makassar
Telp : 0411-860037/860132 (Jawa)
Email : fkip@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yaumil Akhraini Rachim
 Nim : 105451100120
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Kelompok B Di TK Islam Nurul Harriyah Kota Makassar

Pembimbing : 1. Sri Sulianti Romba, S.Pd., M.Pd.
 2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
①	Jumat 13 September 2024	→ Dokumentasi 2 lampiran → tampilan halaman 7 → teknik penulisan di kehidri	
②	Senin, 16 Sept 2024	→ Teknik penulisan → Abstrak nya diperbaiki	
③	Selasa, 1 okt 2024	→ tambahkan di bab 2 daftar pustaka menggunakan mendeley	

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
NBM: 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan-Sultan Alauddin No. 29 Makassar
Telp. 0411-469027/mo0132 (Jaw)
Faksim. 0411-469027/mo0132 (Jaw)
Web: www.upm-makassar.ac.id

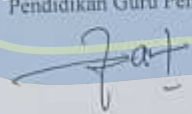
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yaumul Akhrami Rachim
 Nim : 105451100120
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Kelompok B Di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar

Pembimbing :
 1. Sri Suljati Romba, S.Pd., M.Pd
 2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4.	Kamis, 3 okt 2024	Ditika Ir, Seburu dengan halaman yang as dibekukan	
5.	Senin, 7 okt 2024	→ tambahkan kembarannya	
6.	Jumat, 18 okt 2024	→ Sapa Untuk Ujian	

Ketua Prodi
 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
 NBM: 951830


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMHAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp: 0411 465588 Makassar 90221 e-mail: lp3m@pusatmuuh.ac.id

Nomor : 5254/05/C.4-VIII/XI/1446/2024
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

08 November 2024 M
06 Jumadil awal 1446

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 17012/FKIP/A.4-II/X/1446/2024 tanggal 1 Nopember 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

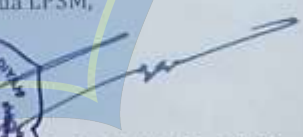
Nama : YAUMIL AKHRAINI RACHIM
 No. Stambuk : 10545 1100120
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 13 Nopember 2024 s/d 13 Januari 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

Ketua LP3M,

 Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
 NBM/1127761



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Telpon : 0411-4400071, 4400072 (2-lini)
Email : keg@umh.ac.id
Web : www.umh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KANTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Yaumul Akhraini Rachim

Nim : 105451100120

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 09 Juli 2024

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1.	4 September 2024	Melakukan Penelitian	
2.	4 September 2024	Pelaksanaan Penelitian	
3.	4 September 2024	Pelaksanaan Pretest	
4.	5 September 2024	Pemberian Perlakuan (Treatment)	
5.	5 September 2024	Treatment di kelompok B	
6.	5 September 2024	Melakukan Pengisian Lembar Observasi	
7.	5 November 2024	Persuratan ke TK Islam Nurul Harfiyah kee Tallo	
8.	6 November 2024	Persuratan Selesainya Penelitian	

Makassar, November 2024

Kepala Sekolah
TK Islam Nurul Harfiyah

Fatimah SP



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat surat: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Telp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 8665488



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Yaumi Akhmini Rachim

Nim : 105451100120

Program Studi : Pendidikan Guru (Pendidikan Anak Usia Dini)

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	7 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	5 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 28 Oktober 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Muruganti, S.Hum., M.I.P.
NPM. 964 591













SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL

Nomor Surat : 3450 / DR / Didaktik / X / 2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KANTONG AJAIB TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ISLAM NURUL HARFIYAH KOTA MAKASSAR** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Yaumil Akhraini Rachim, Sri Sufliati Romba, M. Yusran Rahmat
 Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Penerbitan : Volume 10 No. 4, Desember 2024

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri paling lambat Desember 2024.
 Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Subang, 09 Oktober 2024

Ketua Dewan Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri



Dr. Asep Priatna, M.Pd.
 NIDN. 0422126301

INDEXING



ISSN Cetak : 2477 - 5673 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24775673/JI.3.1/SK.ISSN/2015.12)
<http://u.lipi.go.id/1448663302>
 SSN Online : 2614-722X / (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : SK no. 0005.2614722X/JI.3.1/SK.ISSN/2017.01)
 URL LIPI : <http://u.lipi.go.id/1516404882>

RIWAYAT HIDUP



YAUMIL AKHRAINI RACHIM, lahir di Kabupaten/Kota Makassar Kelurahan/Kode pos 90245 Kecamatan Tamalanrea Sulawesi Selatan, pada tanggal 14 Maret 2001. Penulis biasa disapa yaumil, anak bungsu dari pasangan Ayah Hj Rachim Adhar (Almarhuma)

dan Ibu H. Suhra. Jenjang sekolah yang pertama ditempuh; SD Negeri 28 Balla pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2013; kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Bajo dan diselesaikan pada tahun 2016; pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 5 Luwu dan selesai pada tahun 2019. Kemudian di tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di jenjang perguruan tinggi swasta dan penulis di terima pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Strata 1 (S1), Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH).