

PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA TANJUNG RAJA

Oktariana Corissa¹, Syafdaningsih², Rukiyah³

PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

e-mail: Rissachacha44@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan 1-20 Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B TK ABA Tanjung Raja". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui permainan konstruktif. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan yang menerapkan permainan konstruktif. Pada setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu *planing*, *acting*, *observing* dan *reflecting*. Teknik pengumpulan data dengan tes perbuatan tentang konsep bilangan. Subjek penelitian adalah anak berusia 5-6 tahun yang berjumlah 12 orang. Berdasarkan hasil analisis data penelitian terjadi peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II secara berturut-turut. Terdapat jumlah anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan pada pra siklus sebanyak 2 anak (17%), pada siklus I sebanyak 8 anak (66%), dan pada siklus II sebanyak 11 anak (92%). Hal ini terlihat dari indikator yang dominan muncul dari hasil pengamatan anak dapat mengurutkan angka 1-20, menunjukkan lambang bilangan 1-20, menghitung jumlah benda. Sedangkan indikator yang kurang muncul adalah mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan.

Kata-kata kunci: *konsep bilangan, permainan, konstruktif, Anak usia dini.*

ABSTRACT

A classroom action Research entitled " Improved Ability of Introduction to The Concept of Numbers 1-20 Through Constructive Games In Children Group B TK ABA Tanjung Raja". This study aims to improve the ability of the concept of numbers through constructive game. The study consisted of 2 cycles, each cycle consisting of 3 meetings that implemented constructive game. Each meeting consists of 4 stages there are: planing, acting, observing and reflecting. Technique of collecting data with action test about concept of number. Research subjects were children aged 5-6 years, amounting to 12 people. Based on the results of analysis the research data there was an increase in the pre cycle, cycle I, and cycle II in a row. There were number of children who got the score with minimum criteria developed as expected in the pre cycle of 2 children (17%), in the first cycle of 8 children (66%), and in cycle II were 11 children (92%). This can be seen from the dominant indicator that emerged from the observation of the child can sequence numbers 1-20, shows the symbol number 1-20, count the number of objects. While the less obvious indicator is matching the number with the number of symbol.

Key words: *The Concept of Numbers, Constructive Games, Early Childhood Education*

1. Pendahuluan

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada anak-anak usia 5-6 tahun di TK ABA Tanjung Raja Ogan Ilir, Hasil Observasi di lapangan yakni; (1) kesesuaian antara bilangan dengan benda yang diambil, penulisan angka dengan jumlah gambar yang ada. (2) sebagian anak masih banyak yang keliru dalam mengenal konsep bilangan terutama dalam mengenal lambang bilangan, (2) metode yang digunakan tidak bervariasi, (3) terlalu banyak melakukan intervensi (campur tangan) di dalam pembelajaran (*teacher centered*) dengan terfokus pada Lembar Kerja Anak (LKA seperti majalah, gambar yang difoto copy) sehingga kreativitas anak tidak berkembang, (4) kegiatan pembelajaran monoton dan tidak bervariasi seperti terpusat pada LKA membuat anak jadi bosan atau jenuh, (5) pengetahuan guru dalam menciptakan dan menerapkan permainan kreatif dan kurangnya bimbingan dan arahan dalam kegiatan bermain, misalnya ketika bermain balok yang terlihat anak hanya sekedar bermain biasa saja tanpa diberikan *treatment* ketika kegiatan bermain dan tidak melihat perkembangan anak terkait dan memberikan anak untuk merefleksikan pikiran dan perasaannya dalam proses membuat atau membangun suatu bangunan.

belajar melalui bermain di mana anak menciptakan, membuat, membentuk, dan membangun sesuatu, produk, karya atau kreasi dengan menggunakan objek-objek fisik seperti balok-balok, krayon, batu bata, plastisin, *dough* (adonan

tepung), tanah liat, pasir, lego, cat, krayon dan spidol dengan merepresentasikan simbolis gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran anak.

Senada dengan penelitian Dewi dkk pada tahun 2016 dalam jurnal "Penerapan Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Taman Kanak-Kanak". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal melalui penerapan permainan konstruktif pada anak Kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 20,67%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kecerdasan interpersonal anak pada siklus I sebesar 67,75% dengan kriteria sedang menjadi sebesar 88,42% pada siklus II yang berada pada kriteria tinggi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berharap dengan permainan konstruktif akan dapat mengatasi permasalahan yang ada di TK ABA Tanjung Raja. Maka dari itu penulis mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan 1-20 Melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B TK ABA Tanjung Raja"

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu Apakah kemampuan Konsep Bilangan 1-20 dapat ditingkatkan Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B TK ABA Tanjung Raja. Tujuan penelitian ini untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-20 Melalui permainan Konstruktif di Kelompok B TK ABA Tanjung Raja. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua

pihak. Adapun diantaranya sebagai berikut
Bagi siswa : Anak lebih tertarik dalam bermain mengenal konsep bilangan, Bagi guru : Untuk menambah wawasan guru dalam pembelajarannya, terutama dalam mengenalkan konsep bilangan dengan permainan konstruktif, Bagi sekolah : Memberikan sumbangan yang positif untuk kemajuan sekolah sehingga mempunyai kesempatan untuk berkembang lebih maju.

Suatu yang sangat digemari oleh anak-anak adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Bilangan merupakan suatu konsep dalam matematika yang digunakan untuk menyatakan nilai suatu satuan. Untuk menyatakan nilai satuan tersebut, digunakanlah lambang bilangan berbentuk tulisan yang disebut angka (yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, dan 9). Angka-angka ini tidak memiliki nilai satuan apapun (berbeda dengan bilangan, yang telah memiliki nilai satuan). Salah satu keterampilan yang diperlukan anak dalam memahami konsep matematika adalah mengenal konsep angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang "berapa jumlahnya atau berapa banyak" termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Pemahaman konsep bilangan ini akan mempermudah anak dalam menguasai keterampilan menghitung. Keterampilan berhitung harus dimiliki oleh setiap orang karena keterampilan berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dasar dari keterampilan berhitung adalah mengenal lambang bilangan dan memahami konsep lambang bilangan

untuk kemudian dapat mengucapkannya dalam kepentingan menghitung Menurut Coopley dikutip Apriliani dkk (2014)

Dari beberapa teori dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan adalah rancangan pengetahuan dalam memahani kumpulan angka yang dapat memberikan sebuah pengertian yang selalu dikaitkan dengan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilanganyang melambangkan serangkaian makna tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak yang menghubungkan dengan lambang bilangan dalam keterampilan berhitung.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif adalah aktivitas belajar sambil bermain dimana anak menciptakan, membuat, membentuk dan membangun sendiri yang ditujukan bagi kegembiraan yang di perolehnya dari membuat.

Media permainan konstruktif diantaranya adalah balok-balok kayu melalui bermain balok dan adonan tepung melalui bermain adonan (*play dough*). Menurut Nielsen dikutip Nursinta dkk (2014) mengatakan bahwa permainan balok kayu memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan berkomunikasi dibuat, terlibat dalam grup sosial, dan bekerja sama dan menerima masukan dari yang lain. Sukreni dikutip Suprismayanti dkk (2015) mengungkapkan bahwa Balok adalah bentuk bentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang) limas, kubus, berupa balok plastik kardus bekas maupun yang berasal dari kayu Menurut Laughlin & Foley dikutip oleh Nursinta dkk 2014 bahwa "*play dough stimulates imagination and creativity and when*

linked to the natural world (outside) stimulates amazing learning". Maksudnya bahwa bermain adonan dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas dan ketika dilibatkan atau dihubungkan dengan dunia alami (luar) merangsang pembelajaran yang menakjubkan. Manfaat dari bermain adonan (*play dough*) dijelaskan oleh Lefebvre & Family Living Agent " *fine motor skills; imagination and creativity; longer attention spans; language development; and emotional development*"

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan anak tentang mengenal konsep bilangan 1-20 melalui permainan konstruktif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilakukan dengan cara kolaborasi antara guru dengan peneliti. Dimana guru yang melaksanakan pembelajaran dan peneliti sebagai pengamat. Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan di Tk ABA kelurahan Tanjung Raja kecamatan Tanjung Raja Kab. Ogan Ilir Sumatera Selatan pada semester genap 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK B di TK ABA Tanjung Raja pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Jumlah anak di TK ABA berjumlah 12 anak, anak laki-laki 7 orang dan anak perempuan 5 orang. Prosedur penelitian Secara garis besar, penelitian ini terdiri dari empat tahapan yang dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan) dan refleksi.

Teknik analisis data observasi Pada lembar observasi yang akan diamati dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara anak melalui metode bercakap-cakap berbantuan media gambar yang dilakukan dari data observasi yang diperoleh akan dihitung dengan aktivitas yang dilakukan anak, kemudian menghitung persentasenya. Hasil observasi yang akan dibuat interval menjadi beberapa kategori berdasarkan skor minimal dan skor maksimal

Rumus

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

(Arikunto, 2014: 236)

Rumus Persentase Keberhasilan:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Arikunto, 2014: 236)

Keterangan :

F = Hasil yang dicapai anak didik

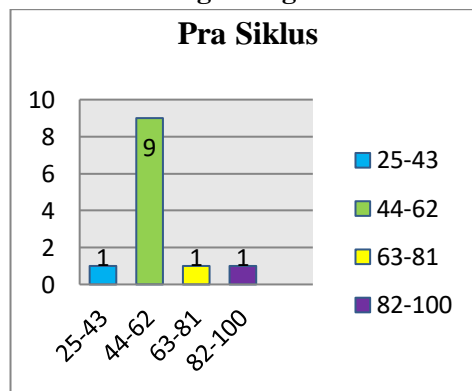
N = Jumlah anak didik

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Peneliti mengumpulkan data dan mempersentasikan kemampuan konsep bilangan anak pada Kriteria sesuai dengan raport anak semester sebelumnya. Penelitian ini dilakukan pada bulan maret 2017. Peneliti melakukan persiapan pra siklus, yaitu melakukan pengumpulan data tentang kemampuan konsep bilangan anak kelompok B melalui hasil raport semester 1 yang diperoleh anak. Pada data hasil

semester 1 yang diperoleh dari 12 anak ada 1 anak (8,33%) yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), Ada 1 anak (8,33%) yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Ada 9 anak (75%) yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB), dan ada 1 anak (8,33%) yang berada pada kriteria Belum Berkembang (BB). Dapat divisualisasikan pada diagram berikut

Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Pra Siklus



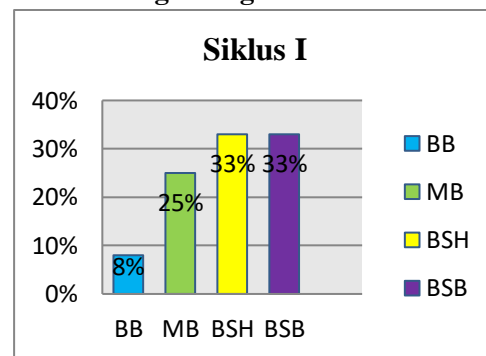
Gambar 3.1 diagram Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan

Diagram Batang pada pra siklus di atas terlihat bahwa kemampuan konsep bilangan pada semester sebelumnya. Terlihat bahwa kemampuan konsep bilangan cukup rendah. Dari diagram diatas lebih dari 50% belum berhasil mencapai kriteria yang telah di tentukan maka, peneliti melakukan siklus I.

Hasil akhir setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 Terlihat adanya peningkatan pada pada prasiklus ke siklus I, persentase anak yang berhasil (anak yang termasuk dalam kategori BSB) ada 4 anak (33%), Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 4 anak (33%), untuk kategori mulai berkembang (BB) ada 3 anak (25%) dan untuk kategori belum berkembang (BB) ada 1 anak (8%) Untuk memperoleh persentase akhir, peneliti menjumlahkan ketiga hasil persentase

awal hingga akhir pertemuan (tiap kategori) dan dibagi 3 (dari tiga kali pertemuan), sehingga diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebanyak 33% dalam kategori BSB, 33% dalam kategori BSH, 25% dalam kategori MB, dan 8% dalam kategori BB. Sehingga pada siklus I diperoleh persentase anak yang berhasil ada sebanyak 66%. Kemampuan konsep bilangan anak pada siklus I peneliti visualisasikan pada diagram di bawah ini:

Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Siklus I



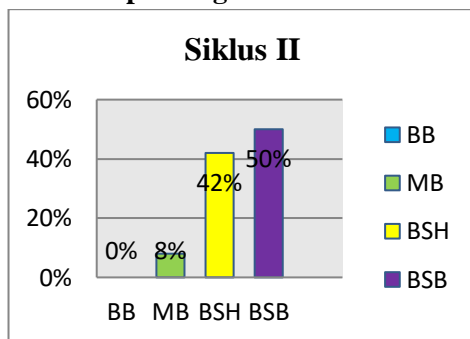
Gambar 3.1 diagram Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan

Diagram Batang tersebut diketahui bahwa persentase rata-rata keseluruhan sebanyak 33% dalam kategori BSB, 33% dalam kategori BSH, 25% dalam kategori MB, dan 8% dalam kategori BB. Sehingga pada siklus I diperoleh persentase anak yang berhasil ada sebanyak 66%. Terlihat pada diagram siklus 1 adanya peningkatan kemampuan konsep bilangan melalui permainan konstruktif, meningkat dari pra siklus yang diambil dari observasi. Namun peningkatan anak belum meningkat maksimal jadi peneliti dan guru melanjutkan ke siklus II.

Observasi yang telah dilakukan pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan dari persentase awal. Untuk memperoleh persentase akhir, penulis menjumlahkan ketiga hasil persentase awal (tiap kategori)

dan dibagi tiga kali pertemuan, sehingga diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebanyak 42% dalam kategori BSB, 58% dalam kategori BSH, 8% dalam kategori MB, dan 0% dalam kategori BB. Maka persentase anak yang berhasil adalah 92%. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan konstruktif pada siklus II peneliti visualisasikan pada diagram di bawah ini:

Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Pada Siklus II



Gambar 3.1 diagram Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan

Diagram Batang tersebut diketahui bahwa persentase rata-rata keseluruhan sebanyak 47% dalam kategori BSB, 45% dalam kategori BSH, 8% dalam kategori MB, dan 0% dalam kategori BB. Sehingga persentase anak yang berhasil (kategori BSB dan BSH) ada 11 anak (92%). Maka penelitian ini dinyatakan telah selesai dan tidak ada siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil persentase pada hasil penelitian terdapat perubahan pada pra siklus ke siklus I dan ke siklus II, konsep bilangan melalui permainan konstruktif anak menjadi lebih meningkat dari siklus ke siklus. Artinya melalui permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Raja Ogan Ilir yang dilakukan peneliti selama penelitian.

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa 28 Maret 2017 dengan tema air udara api subtema udara. Indikator yang digunakan yaitu mengurutkan lambang bilangan 1-20 dan menunjukkan lambang bilangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa ada 5 anak (42%) yang mendapat nilai 82-100 yaitu AF, MF, TG. Ada 3 anak (25%) yang mendapat nilai pada rentang 63-81 yaitu DS, MF dan MR yang dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang mendapat nilai pada rentang 44-62 ada 3 anak (25%) yaitu MC, WFI dan AS yang dikategorikan mulai berkembang (MB). Anak yang mendapat nilai pada rentang 25-43 ada 1 anak (8%) yaitu RS yang dikategorikan belum berkembang (BB).

Tahap pelaksanaan siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu tanggal 29 Maret 2017 dengan tema air udara api subtema api. Indikator yang digunakan yaitu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I siklus 2 dengan berpedoman pada deskriptor dan indikator pada lembar observasi. Pada pertemuan 2 yaitu mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, hampir semua mencocokkan hanya ada 4 orang anak yang belum bisa menghitung jumlah benda dengan sendiri. Hasil observasi menunjukkan bahwa ada 4 anak (33%) yang dikategorikan berkembang sangat baik (BSB) dan mendapat nilai pada rentang 82-100 yaitu AD, TR, MZ, AF. Ada 4 anak (33%) yang mendapat nilai pada rentang 63-81 yaitu MF, DS, MFR, MR dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang mendapat nilai pada rentang 44-62 ada 4 anak (33%) yaitu AS, MC, WFI

dikategorikan mulai berkembang (MB). Anak yang mendapat nilai pada rentang 25-49 sudah tidak ada lagi. Untuk itu penulis dapat melihat kekurangan yang ada pada pertemuan 2 dan menjadi bahan rencana lanjutan pada pertemuan 3 dalam proses meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui permainan konstruktif.

Pada pertemuan ketiga dilaksanakan hari senin tanggal 30 Maret 2017 dengan tema yang digunakan air, udara, api dengan sub tema air. Indikator yang digunakan yaitu menghitung jumlah benda. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP yang terdiri dari tiga tahap utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ada 5 anak (42%) yang mendapat nilai 82-100 AD, TR, MZ, TR, AF, DS, sudah mampu menghitung jumlah benda 1-20 dengan sendiri. Ada 4 anak (33%) yang mendapat nilai pada rentang 63-81 yaitu MR, MF, WFI, MF dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang mendapat nilai pada rentang 44-62 ada 3 anak (25%) yaitu M C, AS, RS dikategorikan mulai berkembang (MB). Anak yang mendapat nilai pada rentang 25-43 sudah tidak ada lagi yang dikategorikan belum berkembang (BB). Untuk itu penulis dapat melihat kekurangan yang ada pada pertemuan 3 dan menjadi bahan rencana lanjutan pada siklus II pertemuan 1 dalam proses meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui permainan konstruktif.

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama Tahap pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari senin tanggal 03 April 2017 dengan tema alam semesta subtema benda-benda alam yang ada di bumi (batu). Indikator yang mengurutkan lambang bilangan,

menunjukkan lambang bilangan, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, dan menghitung jumlah benda. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP yang terdiri dari tiga tahap utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir

Hasil observasi menunjukkan bahwa ada 6 anak (50%) yang mendapat nilai 82-100 yaitu AD, Tegar, MR, MZ, AF, MFR yang dikategorikan berkembang sangat baik (BSB). Ada 4 anak (33%) yang mendapat nilai pada rentang 63-81 yaitu DS, WFI, MFR, MC, dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang mendapat nilai pada rentang 44-62 ada 2 anak (17%) yaitu AY dan RV dikategorikan mulai berkembang (MB). Dan tidak ada lagi anak yang mendapat nilai atau kategorika belum berkembang .

Tahap pelaksanaan siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari selasa tanggal 4 April 2017 dengan tema adalah alam semesta subtema benda-benda langit (bintang). Indikator yang digunakan yaitu mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa ada 6 anak (50%) yang mendapat nilai 82-100 yaitu AD, TR, MZ, AF, MF, MFR. Ada anak 5 (42%) yang mendapat nilai pada rentang 63-81 yaitu AS, MR, DS, WFI, MC dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang mendapat nilai pada rentang 44-62 ada 1 anak (8%) yaitu Revina yang dikategorikan mulai berkembang (MB). Anak yang mendapat nilai pada rentang 25-43 sudah tidak ada lagi ada yang dikategorikan belum berkembang (BB).

Tahap pelaksanaan siklus II pertemuan ketiga dilakukan pada hari senin tanggal 5 April 2017 dengan tema alam semesta subtema benda-benda langit

(bintang). Indikator yang digunakan yaitu mencocokkan benda dengan lambang bilangan. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP yang terdiri dari tiga tahap utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Ketiga tahapan ini terangkum ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Hasil observasi pada pertemuan ini menunjukkan bahwa 5 anak (42%) yaitu AD, TR, MZ, AF, DS yang dikategorikan berkembang sangat baik (BSB). Masih ada 7 anak (58%) yaitu AS, MR, RS, WFI, MFR, MF dan MC yang dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH)

Penelitian ini didukung oleh Hasil penelitian yang dilakukan Ida Ayu Sri Susanti Atma Sari dkk yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Pengukuran melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar ” (vol.4 No.2 tahun 2016). Terdapat Peningkatan Kemampuan Pengukuran melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar dengan media balok sebesar 15,25% ini terlihat pada rata-rata persentase kemampuan pengukuran anak pada siklus I sebesar 67,33% yang berada pada kategori sedang menjadi sebesar 82, 58% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan konstruktif dapat meningkatkan konsep bilangan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Raja Ogan Ilir. Berdasarkan hasil analisis data penelitian terjadi peningkatan pada siklus I

dan siklus II secara berturut-turut. Terdapat jumlah anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan (BSH) pada siklus I sebanyak anak 9 (69%) sedangkan pada siklus II sebanyak 12 anak (92%) pada siklus II. Hal ini dibuktikan semua indikator muncul dari hasil pengamatan pada akhir siklus II semua anak dapat mengurutkan lambang bilangan 1-20, menunjukkan lambang bilangan 1-20, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, dan menghitung jumlah benda.

5. Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra, Syafdaningsih, M.Pd dan Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing dalam penulisan jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Prof. Sofendi, M.A, Ph.D. Dekan FKIP Unsri , Dr. Sri Sumarni, M.Pd, sebagai ketua jurusan Ilmu pendidikan . Dra. Syafdaningsih, M.Pd, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan ini .

Daftar pustaka

- Asmani, Jamal ma'mur.2011. *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*.Jogjakarta. Laksana
- Dimiyati, Johni.2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.Jakarta. Kencana
- Aqib. (2010). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia.

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gunarti, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka
- Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. PT.Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Susanto, Ahmad.2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana
- Yamin, & .Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Gaung Persada
- Yus, Anita. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Antari. *Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Konsep Bilangan* (Volume 4. No. 1 - Tahun 2016)
- Dewisantri.2015. *Pengenala Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan phonon Hitung Pada Anak Kelompok B DiTK DI TK SITI MASSITA 1 Desa Passi 1 Kec.passi Barat.Kab Bolaang Mongondow*.
- Sri Nur Indahwati.2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Gambar Pada KELOMPOK B DI TK NURUL HUDA*. Surabaya
- Istadinata.2015. *Upaya Meningkatkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran, dan Pola Melalui Permainan Make A Match Pada Anak Kelompok A TK AISIYAH 2*. Sukoharjo
- Indahwati. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok B di TK NURUL HUDA*. Surabaya
- Dewi DKK. *Penerapan Permainan konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan interpersonal Anak Taman Kanak-Kanak*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 1 - Tahun 2016).
- Holis Ade. *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut. 2016
- Maulida dan Santoso. *Permainan Konstruktif Kuntuk Meningkatkan Kemampuan Multiple Intelligence (Visual-Spasial dan Interpersonal)*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam Vol. 02, No. 01, 2012.

Putri dkk. *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A2 Rabaitulmutaallim Tegalinggah Singaraja. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 4. No. 3 - Tahun 2016).

ABA Tanjung Raja.