



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PLAYMAT EDU* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sania Fadliya Nur Azizah*, Upik Elok Endang Rasmani, Adriani Rahma Pudyaningtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: saniefadliya@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah pemahaman seseorang mengenai lambang bilangan, perhitungan, seberapa banyaknya benda, dan hubungan satu lawan satu. *Playmat Edu* adalah media yang bertujuan untuk media bermain dan belajar anak. Media *Playmat Edu* adalah media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menerapkan media *Playmat Edu* pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan MC Taggart yang menerapkan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan selama 2 siklus. Masing-masing siklus penelitian ini meliputi 4 kali pertemuan yang tersusun dari tahap perencanaan, tindakan & observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun sejumlah 12 anak, menerapkan teknik pengumpulan data tes, observasi, wawancara serta dokumentasi. Teknik uji validitas data yang diterapkan yakni validitas data kuantitatif dengan menggunakan *expert judgment*, dan validitas data kualitatif menggunakan triangulasi data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar, dan Teknik analisis data kualitatif menggunakan analisis interaktif sesuai pendekatan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun dengan mendapat nilai ketuntasan yaitu pada tahap pra tindakan 16,7%, siklus I sebesar 41,7% dan siklus II sebesar 83,3%. Berdasarkan dari hasil tindakan penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media *Playmat Edu* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: anak usia 4-5 tahun; Konsep Bilangan; *Playmat Edu*

ABSTRACT

The ability to recognize the concept of numbers was an individual's understanding of number symbols, calculations, quantity of objects, and one-to-one correspondence. *Playmat Edu* was a medium aimed at facilitating children's play and learning activities. The *Playmat Edu* media was used to improve children's ability to recognize the concept of numbers. This study aimed to determine the improvement in the ability to recognize number concepts by applying the *Playmat Edu* media to children aged 4–5 years. This research applied the classroom action research model developed by Kemmis and McTaggart, implementing both quantitative and qualitative approaches conducted over two cycles. Each cycle of the research consisted of four meetings, including the stages of planning, action & observation, and reflection. The subjects of this study were 12 children aged 4–5 years. Data collection techniques included tests, observations, interviews, and documentation. The data validity tests used were quantitative data validity through expert judgment and qualitative data validity using data triangulation. The quantitative data were analyzed using a formula to determine the level of learning mastery, while the qualitative data were analyzed using an interactive analysis approach developed by Miles and Huberman. The final results of the study showed an improvement in the ability to recognize number concepts in children aged 4–5 years, with learning mastery scores increasing from 16.7% in the pre-action stage, to 41.7% in cycle I, and 83.3% in cycle II. Based on the results of the research actions, it was concluded that the use of *Playmat Edu* media improved the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4–5 years.

Keyword: children 4-5 years old; number concept; *playmat edu*

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, mengungkapkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini mencakup

kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan ini terdiri dari pengenalan dan penggunaan konsep bilangan, pengenalan huruf abjad, serta kemampuan merepresentasikan berbagai benda dan imajinasi berbentuk visual. Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan salah satu komponen penting yang memerlukan stimulasi optimal dalam masa perkembangan anak. Cahyaningrum dkk. (2022) menemukan kemampuan mengenal konsep bilangan didefinisikan sebagai kapasitas anak dalam memahami dan mengidentifikasi bilangan serta melakukan operasi perhitungan dasar terkait dengan benda-benda nyata di sekitarnya.

Kemampuan mengenal konsep bilangan yakni kecakapan anak dalam memahami kuantitas objek serta aspek-aspek yang terkait dengan konsep jumlah serta perhitungan. Kemampuan ini meliputi pemahaman anak mengenai kuantitas, penghitungan, hubungan satu lawan satu, dan penulisan simbol bilangan. Penguasaan terhadap konsep ini sangat penting dan perlu diperkenalkan sejak usia dini untuk mendukung keberhasilan anak, baik dalam aktivitas harian maupun aktivitas jangka panjang (Cahyaningrum dkk. 2022). Konsep bilangan selalu berkaitan dengan aktivitas yang melibatkan hubungan antara benda-benda dan lambang bilangan (Remaini, 2019). Triharso (dalam Hayati & Fitri, 2016) mengemukakan konsep bilangan yakni satu diantara aspek penting dalam matematika yang sebaiknya diajarkan sejak usia dini. Konsep ini meliputi pengembangan pemahaman bilangan, pemahaman akan kuantitas, serta pemahaman tentang kesesuaian satu lawan satu. Sood & Mackey (2015) juga mengatakan konsep bilangan penting dikenalkan dan dipelajari oleh anak usia dini, disebabkan pembelajaran konsep bilangan akan memudahkan anak memahami konsep dan keterampilan matematika, sehingga hal ini juga akan mencegah kegagalan matematika anak pada masa yang akan datang.

Tujuan dari kemampuan mengenal konsep bilangan menurut Latifah & Windasari (2023) adalah menstimulasi kemampuan supaya anak mampu mengenal lambang bilangan. Berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional (SA dkk. 2023) tujuan kemampuan mengenal konsep bilangan bagi anak usia dini adalah 1) kemampuan mengenal konsep bilangan yang diberikan kepada sejak dini bisa membuat anak dapat berfikir secara logis dan sistematis, lewat observasi pada objek-objek nyata, angka maupun gambar yang berada di sekeliling anak, 2) anak bisa beradaptasi serta ikut pada kehidupan sosial sehari-hari yang membutuhkan keterampilan berhitung, 3) Anak dapat mempunyai persepsi terkait definisi ruang dan waktu dan anak bisa memperhitungkan rangkaian suatu peristiwa yang terjadi di sekelilingnya, 4) Anak mampu kreatif dan imajinatif dalam menghasilkan sesuatu secara langsung.

Kemampuan mengenal konsep bilangan berkontribusi positif bagi anak usia dini. Jihad (dalam Hayati & Fitri, 2016) mengatakan kemampuan mengenal konsep bilangan memberikan aspek yang bermanfaat bagi anak usia dini, karena membantu anak berpikir secara logis dan terstruktur. Kemampuan mengenal bilangan, anak dapat meningkatkan keterampilan melalui observasi terhadap benda, angka serta gambar yang ada di sekitar anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan juga memberikan manfaat bagi anak, yaitu membantu mereka memahami suatu objek memiliki hubungan dengan suatu lambang bilangan, menghitung sesuai urutan yang tepat, meminimalisir kesalahan saat menghitung benda, serta memudahkan anak dalam penghitungan dan pengurutan bilangan secara alami (Dewi & Ainin, 2019). Manfaat mengenal konsep bilangan menurut Febriana dkk. (2023) pada anak usia dini yakni menuntun anak belajar konsep matematika yang tepat dengan cara menyenangkan lewat kegiatan bermain. Pengenalan bilangan dan angka sangat perlu dipelajari anak sejak usia dini untuk menghadapi pendidikan saat duduk di bangku sekolah dasar. Ketika anak

memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, anak akan berhadapan dengan konsep berhitung, termasuk penjumlahan dan pengurangan (Trisia dkk. (2024)

Latar belakang yang berbeda merupakan permasalahan anak usia dini terkait kemampuan mengenal konsep bilangan. Contoh permasalahan yang dikemukakan oleh Amalia dkk. (2019) adalah anak hanya mampu menyebutkan angka tanpa mengetahui secara pasti seperti apa lambang bilangan yang disebutkan dan anak masih kesulitan mengurutkan lambang bilangan yang dimaksud. Permasalahan tersebut didukung pernyataan oleh Putri dkk. (2022), yang menyatakan permasalahan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yakni anak sering kurang tepat dalam mengucapkan lambang bilangan, anak masih terbatas pemahamannya akan pengurutan bilangan, anak sering kurang tepat dalam menulis lambang bilangan, anak belum memahami bentuk simbol bilangan, dan anak masih kurang tepat dalam menghubungkan simbol angka dengan benda.

Temuan awal ditemukan data masih ditemukan sejumlah anak yang kurang tepat dalam kemampuan mengenal konsep bilangan, diantaranya adalah anak masih kurang tepat dalam menunjuk lambang bilangan, anak kurang tepat dalam menghitung jumlah benda, anak melakukan kesalahan saat menghubungkan lambang bilangan dengan benda, dan anak masih salah dalam mengidentifikasi perbedaan konsep banyak dan sedikit. Faktor yang menyebabkan anak belum dapat mencapai kemampuan mengenal konsep bilangan dibedakan menjadi dua, yakni faktor internal serta faktor eksternal pada anak. Faktor internal pada anak yaitu ketidakmampuan psiko-fisik anak dalam kognitif seperti kecerdasan pada anak, dan ketergangguan psikomotor anak seperti gangguan pendengaran dan penglihatan. Faktor eksternal pada anak yaitu dapat dilihat dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, serta lingkungan sekolah akibat dari kondisi serta fasilitas guru yang kurang memadai (Hasanah dkk. 2021). Temuan awal selanjutnya saat peneliti lakukan observasi adalah ditemukan bahwa faktor belum tercapainya keberhasilan dalam kemampuan mengenal konsep bilangan, yaitu media pembelajaran belum memadai. Guru yang mengajar hanya menerapkan media pembelajaran yang telah disiapkan di sekolah.

Media pembelajaran yakni satu diantara unsur penting dalam proses kegiatan belajar. Umumnya fungsi media pembelajaran bagi tenaga pendidikan adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, yang bertujuan supaya siswa lebih fokus, termotivasi serta mudah memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran berfungsi pula guna meningkatkan ketertarikan anak didik terhadap materi yang diberikan serta supaya tidak mudah bosan dengan penyampaian yang diberikan (Wulandari dkk. 2023). *Playmat* merupakan media yang dirancang untuk tujuan bermain dan belajar anak (Putri & Afrianti, 2023). Permainan *playmat* yakni jenis permainan yang memiliki bentuk matras atau semacamnya. Tidak hanya sebagai sarana untuk bermain, *playmat* berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang kecerdasan anak-anak. *Playmat* menjadi favorit anak-anak karena tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu mengembangkan kecerdasan anak (Hilmi, 2017). Penggunaan *playmat* dapat merangsang enam aspek perkembangan sekaligus dalam satu waktu (Zakiyah & Tristiyo, 2022).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hasanah dkk. (2025) menyatakan bahwa *playmat* efektif untuk memperkenalkan angka kepada anak-anak. Ketika anak diberikan media tersebut, anak mampu menuliskan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai, melengkapi urutan angka, serta menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana selama kegiatan pembelajaran. Putri &

Afrianti (2023) juga menyatakan *playmat edu* yang dikembangkan oleh penelitian tersebut sangat berpengaruh dan efisien guna meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. Anak sangat antusias saat bermain *playmat*, hal ini dapat disimpulkan ketika anak bermain menggunakan *playmat* dengan perasaan senang. Penelitian sebelumnya oleh Melindah & Mawardah (2023) juga mengatakan setelah diberikan media *playmat* anak lebih fokus dan mengerjakan tugas sesuai arahan guru, emosi lebih terkontrol, walaupun masih perlu bimbingan guru setidaknya anak tidak bergantung pada orang tua, serta anak lebih rapi dalam mengerjakan tugas.

Playmat biasanya digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik, namun *playmat* juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif. Hilmi (2017) menyatakan *playmat* dapat digunakan untuk mendorong perkembangan kognitif anak. Hasanah dkk. (2025) juga mengatakan *playmat* efektif dalam memperkenalkan konsep dasar matematika seperti angka kepada anak-anak. Zakiyah & Tristiyono (2022) menyatakan pula penggunaan *playmat* dapat merangsang enam aspek perkembangan sekaligus dalam satu waktu, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media *Playmat Edu* pada anak usia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis MC Tagart yang meliputi 2 siklus. Setiap siklusnya terdapat 4 pertemuan meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Data yang dikumpulkan dari penelitian antara lain : data kuantitatif serta data kualitatif. Data kuantitatif yakni data penelitian berupa angka-angka sebagai alat uji perhitungan, yang menunjukkan hasil proses pembelajaran anak tentang kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menerapkan media *Playmat Edu* sesuai dengan ketuntasan keberhasilan belajar yang telah ditentukan. Target presentase pada penelitian ini mencapai 75%, apabila anak mencapai presentase 75% maka anak dinyatakan tuntas. Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat ketuntas belajar tersebut menurut Aqib (dalam Indrawati, 2013) sebagai berikut :

$$p = \frac{Nt}{N} \times 100\%$$

Keterangan :s

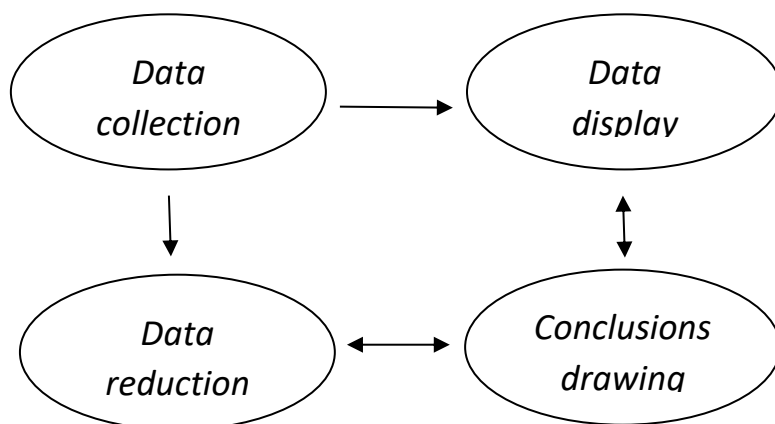
p = Presentase ketuntasan belajar

Nt = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa keseluruhan

Data kualitatif adalah data yang berisi informasi kondisi anak selama dilakukannya tindakan, yang berbentuk foto, narasi, gambar, dan bagan. Data kualitatif pada penelitian ini didapatkan dari hasil observasi pada anak selama diberikan tindakan, wawancara kepada guru kelas, serta dokumen. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data kualitatif interaksi Miles dan Huberman, tersusun dari tiga komponen yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data adalah proses seleksi data penelitian untuk dirangkup pada hal penting, penyajian data adalah proses penyusunan informasi secara sistematis agar dapat dipahami oleh peneliti maupun pembaca, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

Berikut Teknik analisis interaktif menurut Miles dan Huberman :



Gambar 1. Teknik Analisis Interaktif Miles dan Huberman

Sumber data yang diterapkan oleh peneliti yaitu data primer serta data sekunder. Data primer pada penelitian ini diperoleh melalui penelitian secara langsung yang dilakukan oleh peneliti kepada anak usia 4-5 tahun. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari guru kelas serta didukung dari dokumentasi. Peneliti menerapkan beberapa Teknik pengumpulan data antara lain yaitu observasi lapangan, wawancara, dokumentasi, dan tes yang dirancang untuk mengeksplorasi variabel penelitian. Observasi lapangan dilakukan dengan mengamati proses belajar, dan tes dilakukan dengan menggunakan loosepart. Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada penelitian ini yaitu menunjuk lambang bilangan 1-10, membilang dengan benda 1-10, mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda, menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan, dan membedakan konsep banyak dan sedikit.

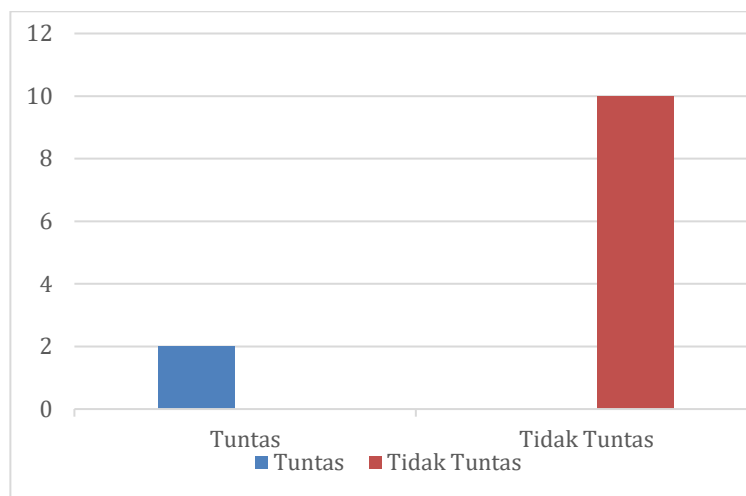
Peneliti menggunakan teknik uji validitas data yang menjadi dua bagian, yaitu validitas data kuantitatif dan validitas data kualitatif. Validitas data kuantitatif yang diuji adalah instrumen penelitian, yang dilakukan menggunakan pendapat para ahli atau *expert judgment* dibidang Pendidikan Anak Usia Dini. Teknik yang diterapkan guna validitas data kualitatif menerapkan teknik triangulasi data, yakni Triangulasi Sumber serta Triangulasi Metode. Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti melalui proses perbandingan antara hasil wawancara dengan dokumen yang berkaitan langsung data yang memiliki hubungan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan media *Playmat Edu*. Triangulasi metode dalam penelitian ini adalah dengan proses membandingkan data yang diperoleh dari hasil tes ditriangulasikan dengan hasil dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas sebagai usaha untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan mengenal konsep bilangan menggunakan media *Playmat Edu* ini dilakukan melalui 2 siklus dengan masing-masing 4 pertemuan, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan kegiatan, pengamatan, dan refleksi hasil. Peneliti melakukan tes pratindakan guna untuk melihat tingkat capaian kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum dan sesudah penerapan media *Playmat Edu*,

sebagai pendukung informasi mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan. Berikut hasil data pratindakan yang diperoleh :



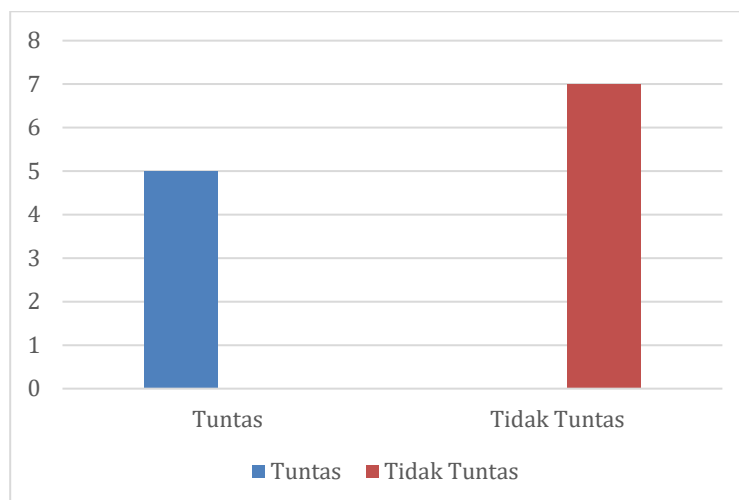
Gambar 2. Data Hasil Pratindakan

Berdasarkan gambar 2 pada diagram tersebut, kemampuan mengenal konsep bilangan pada 12 anak berada dalam kelompok rendah yaitu secara keseluruhan sebesar 16,7% yang berhasil tuntas, dan yang belum berhasil tuntas sebanyak 83,3 %. Faktor penyebab yang menjadikan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam kategori rendah adalah sebab media pembelajaran yang diterapkan oleh guru guna menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak hanya seadanya sehingga media kurang bervariasi. Peneliti mencoba menerapkan media *Playmat Edu* harapannya adalah menciptakan media yang menarik bagi anak, agar anak lebih termotivasi sehingga kemampuan mengenal konsep bilangan dapat distimulasi secara optimal.

Tahap siklus I : pada tahap perencanaan peneliti membuat RPPH, mempersiapkan media *Playmat Edu*, lembar penilaian, dan alat dokumentasi. Tahap pelaksanaan penerapan media *Playmat Edu*, *Playmat Edu* yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan 2 jenis. *Playmat Edu* jenis pertama pada tahap pelaksanaan, Guru memperlihatkan media *Playmat Edu* kepada anak-anak yang menampilkan angka-angka dari angka 1 sampai angka 10 secara berurutan dan secara acak. Guru menjelaskan terkait bilangan, kemudian Guru menunjukkan dan menyebutkan angka-angka kepada anak-anak, selanjutnya guru menjelaskan cara bermain secara terperinci dari *Playmat Edu*, setelah mendengarkan penjelasan dan arahan Guru, anak mempraktikkan kegiatan menggunakan media *Playmat Edu*. *Playmat Edu* jenis kedua, yaitu dilaksanakan dengan Guru memperlihatkan media *Playmat Edu* kepada anak-anak yang menampilkan berbagai angka dan jenis-jenis buah-buahan dengan jumlah yang beragam dari buah yang berjumlah 1 hingga 10. Guru menjelaskan terkait bilangan. Kemudian guru menjelaskan cara bermain dari *Playmat Edu*, setelah mendengarkan penjelasan dan arahan Guru, anak mempraktikkan kegiatan menggunakan media *Playmat Edu* secara berurutan.

Peneliti melakukan tahap observasi untuk melihat pencapaian keberhasilan anak pada setiap indikator yang telah dilakukan. Siklus I peneliti menemukan bahwa anak antusias dan bersemangat untuk bermain dan belajar menggunakan media *Playmat Edu*. Anak selalu menantikan dan tidak sabar untuk mempraktikkan media *Playmat Edu*

setiap akan memasuki kegiatan. Bagian penilaian, anak dinyatakan tuntas apabila presentase ketuntasan mencapai 75%. Berikut hasil observasi pada siklus I :

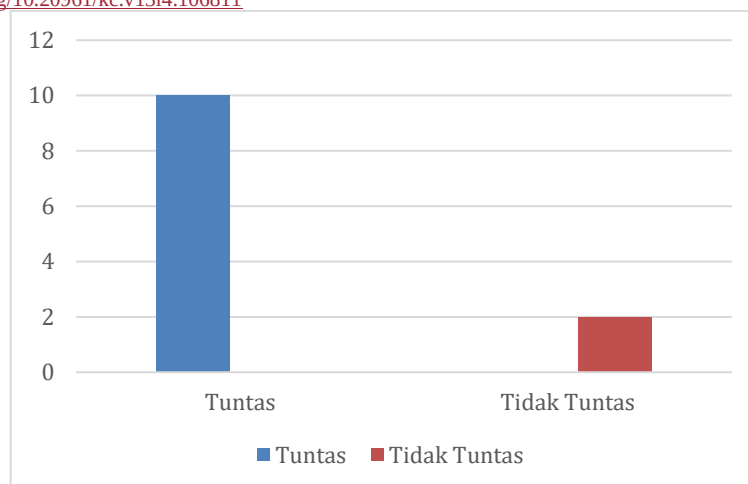


Gambar 3. Hasil Data Siklus I

Diagram 3 memaparkan hasil siklus I mengalami peningkatan secara keseluruhan sebesar 41,7 % dan yang belum tuntas sebanyak 58,3%. Tahap siklus I, ketika anak mempraktikkan kegiatan menggunakan media *Playmat Edu*, masih banyak anak yang kebingungan dan belum terbiasa, selain itu terdapat anak yang masih enggan dan tidak percaya diri, meskipun begitu anak mau untuk menyelesaikan hingga akhir. Pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menerapkan media *Playmat Edu* belum maksimal sehingga pemberian tindakan dilanjutkan ke siklus II.

Tahap siklus II : perencanaan yang dilakukan oleh peneliti yakni membuat RPPH, mempersiapkan media *Playmat Edu*, lembar penilaian, dan alat dokumentasi. Tahap pelaksanaan penerapan media *Playmat Edu*, *Playmat Edu* yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan 2 jenis. *Playmat Edu* jenis pertama pada tahap pelaksanaan, Guru memperlihatkan media *Playmat Edu* kepada anak-anak yang menampilkan angka-angka dari angka 1 sampai angka 10 secara berurutan dan secara acak. Guru menjelaskan terkait bilangan, kemudian Guru menunjukkan dan menyebutkan angka-angka kepada anak didik, kemudian guru menginstruksikan langkah-langkah bermain dari *Playmat Edu*, setelah mendengarkan penjelasan dan arahan Guru, anak mempraktikkan kegiatan menggunakan media *Playmat Edu*. *Playmat Edu* jenis kedua, yaitu dilaksanakan dengan Guru memperlihatkan media *Playmat Edu* kepada anak-anak yang menampilkan berbagai angka dan jenis-jenis buah-buahan dengan jumlah yang beragam dari buah yang berjumlah 1 hingga 10. Guru menjelaskan terkait bilangan, kemudian guru menjelaskan cara bermain dari *Playmat Edu*. Setelah mendengarkan penjelasan dan arahan Guru, anak mempraktikkan kegiatan menggunakan media *Playmat Edu* secara berurutan.

Peneliti melakukan tahap observasi untuk melihat pencapaian keberhasilan anak pada setiap indikator yang telah dilakukan. Siklus II peneliti melihat anak tetap terlihat antusias dan bersemangat untuk bermain dan belajar menggunakan media *Playmat Edu*. Anak mulai terbiasa dengan media *Playmat Edu*, dan masih selalu tidak sabar untuk mempraktikkan media tersebut. Berikut hasil observasi pada siklus II :



Gambar 4. Data Hasil Siklus II

Diagram 4 tersebut memaparkan data bahwa pada siklus II mengalami peningkatan, hasil secara keseluruhan menunjukkan sebesar 83,3 % dan yang belum tuntas sebanyak 16,7%. Tahap siklus II ini ketika anak mempraktikkan kegiatan menggunakan media *Playmat Edu*, anak mulai terbiasa untuk memanfaatkan media tersebut, serta anak yang sebelumnya malu dan tidak percaya diri, mulai menunjukkan kepercayaan dirinya untuk mempraktikkan media *Playmat Edu* tersebut. Siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menerapkan media *Playmat Edu* bisa ditingkatkan secara optimal, sehingga pada siklus II ini memperlihatkan hasil sesuai target ketuntasan belajar, yaitu dengan hasil lebih dari 75%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media *Playmat Edu* bisa meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Upaya penerapan tersebut dilakukan dengan pemberian tindakan selama 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 pertemuan. Kemampuan mengenal konsep bilangan yang meningkat pada anak dibuktikan dari hasil penilaian yang didapatkan disetiap siklusnya yang menunjukkan peningkatan presentase pada setiap indikator. Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan dalam penelitian ini diantaranya yaitu menunjuk lambang bilangan 1-10, membilang dengan benda 1-10, mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda, menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan, dan membedakan konsep banyak dan sedikit.

Media *Playmat Edu* merupakan media yang bisa diterapkan untuk kegiatan belajar dan juga permainan bagi anak usia dini. Media *Playmat Edu* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Hasanah dkk. (2025) menyatakan *playmat* efektif dalam memperkenalkan konsep dasar matematika seperti angka kepada anak-anak. *Playmat Edu* sebagai media yang lebih bervariasi menjadikan anak lebih tertarik untuk berpartisipasi pada kegiatan belajar. Desain visual pada media *Playmat Edu* mampu menarik perhatian anak, hingga anak memiliki jiwa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Khoirotunnisa dkk. (2020) juga menyampaikan media matras yang memiliki warna yang mencolok serta gambar-gambar di dalamnya mampu menarik perhatian anak. Hasanah dkk. (2025) juga mengatakan desain media menjadi faktor penting keberhasilan, *playmat* yang penuh warna dilengkapi angka dan bentuk memberikan stimulasi visual yang kuat sehingga dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar. *Playmat Edu* juga mudah digunakan sehingga pemberian stimulasi dapat dilakukan secara optimal sehingga dapat

meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Rahma & Hidayah (2022) juga mengatakan atmosfer kegiatan belajar yang menjadikan anak senang dan berkesan dapat meningkatkan minat anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, hingga bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. Dunia Pendidikan anak usia dini adalah lingkungan belajar yang mengasyikkan dapat dimaknai sebagai suatu keseluruhan yang mampu membangkitkan rasa senang dan bersuka hati selama mengikuti kegiatan belajar, maka dari itu pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini harus selaras dengan konsep Pendidikan anak usia dini, yaitu proses belajar terjadi secara alami melalui kegiatan yang menyenangkan, menarik, dan bermakna (Sahenda dkk. 2022).

Media *Playmat Edu* mampu menstimulasi indikator-indikator kemampuan mengenal konsep bilangan. Indikator pertama menunjuk bilangan 1-10, dengan memainkan *Playmat Edu* anak mampu menunjuk angka yang tertera pada media *Playmat Edu* secara berurutan maupun acak dengan sembari menyebut angka tersebut dari 1 hingga 10. Indikator kedua membilang dengan benda 1-10 dapat terstimulasi dengan cara pada media *Playmat Edu* terdapat jumlah buah yang berjumlah 1 hingga 10, dengan menghitung menghitung jumlah buah yang tertera pada media *Playmat Edu* anak belajar untuk membilang dengan benda 1 hingga 10. Indikator ketiga mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda dapat terstimulasi dengan cara pada media *Playmat Edu* anak diminta mengurutkan bilangan 1 hingga 10, dengan hal tersebut anak belajar untuk mengurutkan bilangan 1-10. Indikator keempat menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan dapat terstimulasi dengan anak menghitung banyak buah yang tertera pada media *Playmat Edu* dan pada bagian tersebut terdapat lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah buah, hal ini dapat membantu anak untuk memiliki gambaran serta anak dapat belajar bahwa misalnya bilangan 2 memiliki jumlah sebanyak tersebut. Indikator kelima membedakan konsep banyak dan sedikit dapat terstimulasi dengan cara pada media *Playmat Edu* anak diminta untuk memilih jumlah buah mana yang lebih banyak atau yang lebih sedikit, sembari menghitung anak belajar untuk membedakan konsep banyak dan sedikit.

Playmat Edu selain dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan, *Playmat Edu* pun bisa menstimulasi aspek lain seperti membuat anak lebih fokus, lebih semangat, memunculkan sikap membantu orang lain, belajar sabar dan mengantri, sikap percaya diri, dan mandiri. Melindah & Mawardah (2023) juga mengatakan pada penelitiannya sebelum diberikan *treatment* permasalahan anak pada umumnya adalah emosi belum stabil, mudah bosan, dan anak belum mandiri, kemudian setelah diberikan *treatment* emosi anak lebih terkontrol, anak lebih mandiri. Selama tahapan tindakan anak sangat antusias, bersemangat, dan selalu menantikan dan tidak sabar untuk mempraktikkan media *Playmat Edu*. (Hilmi, 2017) menyatakan *Playmat* menjadi favorit anak-anak karena tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu mengembangkan kecerdasan mereka, dan bisa diterapkan guna merangsang perkembangan kognitif pada anak usia dini. Asmariansi (2016) juga menyatakan peningkatan anak dalam memahami suatu materi pembelajaran tidak lepas dari media pembelajaran yang mampu membawa murid dalam suasana senang dan gembira, sebab hal ini dapat menggerakkan semangat anak untuk lebih giat dalam belajar dan memberikan kesan pembelajaran yang lebih hidup.

Akhir pada siklus II penelitian ini terdapat 2 anak yang belum tuntas kemampuan mengenal konsep bilangan. Anak yang belum tuntas dalam kemampuan mengenal konsep bilangan mempunyai permasalahan penyebab masing-masing. Anak sering tidak berangkat sekolah dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Guru mengatakan anak yang belum tuntas kemampuan mengenal konsep bilangan

disebabkan oleh usia anak yang lebih muda, selain itu anak kurang aktif dikelas dan kurang paham perintah dari guru, dan selalu mengharap bantuan guru. Guru dan peneliti memberi solusi yaitu berupa pendampingan khusus yang dilakukan oleh guru. Guru juga berkoordinasi dengan orang tua agar kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat distimulasi secara optimal.

Kelebihan serta kekurangan dalam penerapan *Playmat Edu* ini dapat dilihat dari pelaksanaan penelitian ini. Kelebihan dari *Playmat Edu* yaitu *Playmat Edu* adalah media yang menarik bagi anak, mudah dalam pelaksanaannya, dan inovatif karena belum pernah ada dan belum pernah diterapkan di sekolah ini. Kekurangan dari media *Playmat Edu* adalah kegiatan bermain ini yang membutuhkan waktu cukup lama, sebab dalam pelaksanaannya anak perlu menghitung satu-persatu jumlah benda yang berjumlah 1-10 yang tertera pada gambar dalam *Playmat Edu* tersebut. Nurafifah dkk. (2024) juga menyampaikan satu diantara kekurangan dari matras bermain adalah waktu kegiatan bermain yang cukup lama. Peneliti harap hal tersebut dapat menjadi evaluasi bagi peneliti selanjutnya agar dapat menemukan solusi yang lebih efektif dan efisien sehingga aspek perkembangan anak dapat distimulasi lebih optimal.

.

SIMPULAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media *Playmat Edu* bisa meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian memaparkan temuan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dalam kelompok yang baik, terlihat selalu meningkat disetiap siklusnya. Penerapan media *Playmat Edu* sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta inovasi cocok diterapkan untuk anak usia dini, desain gambar yang penuh warna membuat anak antusias, bersemangat, dan menambah motivasi belajar anak hingga proses pembelajaran lebih menyenangkan, dinamis dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan melakukan kegiatan pembelajaran. Media *Playmat Edu* efektif menjadi instrumen pendukung guru mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Syaodih, E., & Gustiana, A. D. (2019). Meningkatkan Penguasaan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Media Puzzel. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 76–89.
- Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58458>
- Dewi, A. R., & Ainin, I. K. (2019). Metode ABA Bermedia Scrapbook Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 12(3), 1–13.
- Febriana, A., Astawa, I. M. S., Maharani, & Takasun. (2023). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Kelompok A Di TK Rinjani DW UNRAM. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 4(2), 59–66.
- Hasanah, P. M., Martati, B., & Rahayu, A. P. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 116. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6999>

- Hasanah, S. N., Zultiar, I., & Poppyariyana, A. A. (2025). The Effectiveness of Gross Motor Playmat Media on Number Concept Recognition Skills in Children Aged 5 – 6 Years. *Kepompong Children Centre Journal*, 2(2), 19–25
- Hayati, N., & Fitri, R. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal KonsepP Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain. *Jurnal Paud Teratai*, 05(03), 1–5.
- Hilmi, A. (2017). Pemanfaatan *Playmat* Berbahasa Arab Sebagai Media Pengembangan Kecerdasan Bahasa Pada Anak. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa HMJ Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*, 64–78.
- Indrawati, R. M. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran. *Journal of Elementary Education*, 2(1), 15–22.
- Latifah, & Windasari, I. W. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok a Melalui Permainan Kantong Bilangan Di Paud Az-Zahra' Lekok. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 279–294. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i2.1039>.
- Melindah, & Mawardah, M. (2023). Pengaruh Permainan Playmat Dengan Keterampilan Motorik Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 13(02), 472–481.
- Putri, A. M., Hendarwati, E., & Suweleh, W. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v8i1.9401>
- Putri, S. N., Afrianti, N. (2023). Pengaruh Permainan *Playmat Edu* Terhadap Kemampuan Merangkak, Berguling, dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 13–18.
- Remaini. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–13.
- SA, N. F., Yuhatriati, Suhartati, Rizka, S. M., & Nessa, R. (2023). Menstimulasi Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Balok Angka Bagi Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Mina Aceh Besar. *Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 8(2), 10–28.
- Sood, S., & Mackey, M. (2015). Examining the Effects of Number Sense Instruction on Mathematics Competence of Kindergarten Students. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 2(2), 2349.
- Trisia, E., Sartika, I. D., & Murtopo, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Inquiry Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelas A PAUD Berlian Desa Suka Damai Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 6(1), 122–136.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zakiyah, N., & Tristiyono, B. (2022). *Design Requirements & Objectives Playmat Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. 21(2), 71–75.