

Pengaruh Permainan Konstruktif Lego Terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

Nurhikmah¹, Rusmayadi², Syamsuardi³

¹Universitas Negeri Makassar, ²Universitas Negeri Makassar, ³Universitas Negeri

Makassar

nurhikmahbombang5@gmail.com

rusmayadi@unm.ac.id

syamsuardi@unm.ac.id

Abstract

Keywords:

Lego

Constructive

Game

Method;

Number

Concept

Recognition

Ability;

This study aims to see the effect of Lego's Constructive Game on the Ability to Recognize the Concept of Numbers for Children 5-6 Years Old in PAUD DWP LPMP SULSEL. Quantitative approach with Quasi-Experimental research style Research design can be used for research analysis. In this study, children aged 5-6 years were the subjects of this study. Purposive sampling was used in this study. In this study, the experimental group consisted of six children, while the control group consisted of six children. Data was collected using descriptive and non-parametric statistical methods. Based on the research findings, it can be concluded that children in the experimental group have better number concept recognition skills than children in the control group. So it can be concluded that the constructive lego game has a significant influence on the ability to recognize the concept of numbers for children aged 5-6 years in PAUD DWP LPMP SULSEL

Abstrak:

Kata Kunci:

*Metode
Permainan
Konstruktif Lego;
Kemampuan
Pengenal
Konsep Bilangan;*

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Permainan Konstruktif Lego Terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD DWP LPMP SULSEL. Pendekatan kuantitatif dengan gaya penelitian Quasi-Ekperiment Design penelitian dapat digunakan untuk analisis penelitian. Dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun menjadi subjek penelitian ini. *Purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen terdiri dari enam anak, sedangkan kelompok control terdiri dari enam anak. Pengumpulan data dilakukan dengan metode statistic deskriptif dan non parametrik. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa anak-anak pada kelompok eksperimen memiliki kemampuan pengenalan konsep bilangan yang lebih baik daripada anak-anak pada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan permainan konstruktif lego memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di PAUD DWP LPMP SULSEL.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini harus menitikberatkan pada perkembangan dan pertumbuhan anak secara utuh sesuai dengan watak anak dan pertumbuhan masa kanak-kanak. Beradaptasi dengan tahap pengembangan setiap anak memberi stimulasi pendidikan merupakan tahapan awal yang paling penting, dan juga merupakan landasan kehidupan anak selanjutnya sampai tahap akhir perkembangannya. Salah satu ciri anak usia dini adalah masa keemasan, dimana seluruh potensi anak dikerahkan, Sangat berkembang dengan cepat.

Anak usia dini merupakan tahap awal yang paling penting dan mendasar dalam pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Periode ini ditandai dengan berbagai periode penting yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya, hingga tahap akhir perkembangan. Salah satu ciri anak usia dini adalah masa keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan menjelaskan usia emas dini, ketika potensi semua anak berkembang paling pesat.

Strategi pembelajaran pengajaran oleh pendidik dengan bantuan media pembelajaran dapat mengurangi kemonotonan pembelajaran. Jika media yang baik dapat membawa kegembiraan bagi siswa, mereka tidak akan bosan dan lingkungan belajar akan lebih menarik (Arsyad, 2011). Game ini menjanjikan untuk memicu imajinasi anak-anak sehingga pendidik dapat melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak secara langsung (Khadijah, 2016).

Salahsatu cara untuk mengembangkan potensi anak adalah dengan bermain game yang meningkatkan kemampuan kognitif pada anak prasekolah yaitu lego konstruktif (Jalil, 2019). Lego adalah alat permainan pengembangan yang digunakan

menumbuhkan aspek sosial-emosional hubungan dengan seusianya, meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar dan koordinasi, dan meningkatkan perkembangan kognitif, termasuk pengenalan konsep, bentuk, pengetahuan, dan pemetaan karena melalui bermain, anak dapat membawa kepuasan, dan anak-anak lebih eksploratif dan terampil saat bermain lego, Melihat banyak anak yang memiliki pemikiran tersebut, mereka mencoba untuk dibimbing dalam permainan konsep bilangan awal di TK, menjelaskan bahwa konsep bilangan adalah bagian dari matematika dan diharapkan dapat mengembangkan Keterampilan berhitung sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. (Rohmalina et al., 2020)

Bermain konstruktif terjadi ketika anak berpartisipasi dalam menciptakan atau membangun produk atau memecahkan masalah yang diciptakan sendiri. Dapat bermain secara konstruktif memperkuat belajar kemampuan akademik, kemampuan menalar, kecakapan memecahkan masalah. Pembelajaran anak usia dini harus menjadikan anak lebih berkesan dan efektif spontan melewati sasaran dengan objek dan pengalaman konkret dengan berbagai media dan sumber belajar. Pengalaman langsung anak dibandingkan dengan sekadar menyuruh anak membayangkan suatu kegiatan (Herman & Rusmayadi, 2018). Banyak profesional pendidikan merencanakan kegiatan kelas yang menggabungkan humor, mendorong permainan imajinatif, dan mendorong kreativitas. Menurut Bergin, permainan konstruktif adalah salah satu hal yang biasa digunakan dalam permainan di taman bermain prasekolah. Ini memiliki banyak keuntungan bagi anak-anak. Misalnya, Anda dapat mengembangkan keterampilan kreativitas (kreativitas), melatih keterampilan motorik halus, mengembangkan fokus motorik, daya tahan.

Dalam Kurikulum 2013 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut Permen 137 Tahun 2014 bahwasanya pada usia 5-6 tahun itu anak sudah bisa menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan konsep bilangan untuk berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: a). Membilang, menyebutkan urutan bilangan berdasarkan urutan, b). Membandingkan kelompok benda banyak sedikit, c). Mencocokkan lambang bilangan dengan benda (Isnawanti, 2018)

Pada saat mereka berusia empat atau lima tahun, anak-anak telah mengenali urutan hingga sepuluh angka. Lalu pada usia 5-6 tahun anak dapat mengucapkan urutan hingga 100 angka. Mempelajari angka adalah Langkah pertama untuk memahami apa arti angka. Ketika anak-anak mulai berhitung anak-anak membangun kekuatan melalui penambahan, pengurangan, dan demonstrasi.

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan di keterampilan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun masih kurang dikarenakan guru yang terlalu sering memberikan LKPD dan tidak memberikan variasi mengajar khususnya dalam pengenalan angka, selain itu anak diberi permainan lego balok TK terungkap yaitu kemampuan hanya satu dua orang anak yang mampu menyelesaikannya itupun berdasarkan arahan guru . hal tersebut menunjukkan bahwa anak dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan masih kurang. Hal itu yang mendasari peneliti tertarik mengkaji "*Pengaruh permainan konstruktif lego terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan anak*".

II. METODE

PAUD di PAUD DWP LPMP SULSEL digunakan dalam penelitian ini untuk jenis kuasi eksplorasi semu. Analisis membagi subjek atau subjek yang disurvei menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen memainkan permainan Lego tiga kali, dan kelompok kontrol menggunakan gambar untuk kegiatan kartu angka. Dalam penelitian ini, desain penelitian eksperimen adalah purposive sampling. Berjumlah 12 anak berusia lima sampai enam tahun PAUD DWP LPMP SULSEL diperiksa untuk menarik kesimpulan penelitian ini, 6 anak berada di kelompok eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol. Dan sebelum dan sesudah setiap kelompok menerima permainan Lego, keterampilan pengenalan konsep bilangan mereka diuji. Selain itu, kemampuan anak untuk mengenal angka diuji sebagai bentuk terapi setelah menyelesaikan permainan lego yang konstruktif. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei hingga Juli 2022.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi kategorisasi kemampuan pengenalan konsep bilangan kategori eksperimen dapat diperhatikan pada tabel berikut ini :

4.1 Tabel Distribusi Frekuensi Keterampilan memahami Konsep Bilangan Anak pada Kelompok Eksperimen

N	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	17 - 18	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	19 - 20	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3	21 - 22	Berkembang Sesuai Harapan (B)	3	55%
4	23 - 24	Berkembang Sangat Baik (BS)	3	40%
Jumlah			6	100%

Dari tabel di atas, terlihat jelas bahwa dari enam anak pada kelompok eksperimen, 0 anak memiliki skor 17-18 dengan presentase 0. Skor 120 menunjukkan bahwa tidak ada anak dalam sampel, ternyata tiga anak dengan nilai BSH 21-22 termasuk 50% siswa yang dapat mengidentifikasi angka 1-20 secara acak dan berurutan, Dinomori berdasarkan jumlah objek, anak mampu menampilkan himpunan dengan jumlah yang sama, berbeda, lebih banyak dan lebih sedikit objek sesuai warna untuk memasukkannya ke dalam kategori greenfield (BB) dengan skor 17 - 18. Ada 0 anak dengan persentase kemampuan 0% Anak tidak dapat mengidentifikasi angka 1-20 secara berurutan dan acak, anak tidak dapat menemukan angka berdasarkan jumlah benda, anak tidak dapat menunjukkan yang sama, berbeda, lebih banyak, lebih banyak dengan bantuan guru Sebuah benda yang sedikit cocok dengan warna, sehingga termasuk dalam kategori Awal Berkembang (MB) dengan skor 19-20. 4 anak berkemampuan 50% Anak dapat mengidentifikasi angka 1-20 secara berurutan dan acak, anak dapat menemukan angka

berdasarkan jumlah benda tanpa bantuan guru, anak dapat menemukan angka tanpa bantuan guru warna menunjukkan kumpulan objek yang sama, berbeda, lebih banyak dan lebih sedikit, sehingga termasuk dalam kategori dikembangkan sesuai harapan (BSH) dengan skor 21-22. Dengan 2 50% anak mampu mengidentifikasi angka 1-20 secara berurutan dan acak, anak mampu mencari angka berdasarkan jumlah benda, anak mampu menunjukkan himpunan benda yang sama, berbeda, lebih, kurang berdasarkan warna. Tidak ada guru yang membantu, dan memperoleh bantuan teman maka dari itu ditempatkan pada kategori tumbuh sangat baik (BSB) dengan skor 23-24.

Distribusi kategoris kemampuan pengenalan konsep bilangan anak kelompok kontrol yang menjejaki pengkajian melalui kegiatan permainan kartu bergambar ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan pengenalan konsep bilangan Anak pada Kelompok Kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	17 - 18	Belum Berkembang (BB)	2	33,33%
2	19 - 20	Mulai Berkembang (MB)	2	33,33%
3	21 - 22	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	33,33%
4	23 - 24	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah			6	100%

Dari enam anak pada kelompok control, 33,33% anak kurang mengetahui urutan bilangan acak dari 1 sampai 20, kumpulan benda angkanya sama, berbeda, lebih banyak, lebih sedikit tergantung warnanya, sehingga masuk dalam kategori greenfield (BB) dengan skor 17-18. Ada 2 anak yang secara acak mengidentifikasi bilangan 1-20 sesuai dengan prporasi 33,33%. anak dapat menemukan bilangan sesuai dengan banyaknya benda. Anak dapat menampilkan himpunan sama, berbeda, lebih banyak, lebih sedikit dengan bantuan guru, terdaftar masuk kategori awal berkembang (MB) dengan skor 19-20. Dengan 2 anak, presentase 33,33% mampu mengidentifikasi angka 1-20 secara berurutan dan acak, dapat menemukan angka berdasarkan angka objek, mampu menampilkan yang sama, berbeda menurut warna, kumpulan objek yang lebih banyak dan lebih sedikit, sehingga termasuk dalam kategori As Expected Development (BSH) dengan skor 21-22. Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak terdapat anak dalam kategori dapat mengidentifikasi angka 1-20 secara berurutan dan acak. Anak dapat mencari angka berdasarkan jumlah benda, anak dapat menunjukkan sekelompok benda yang mirip, berbeda, melimpah, lebih minim sesuai dengan warna. Tanpa bantuan seorang guru, dan mampu membantu teman-temannya, ia ditempatkan dalam kategori perkembangan sangat baik (BSB) dengan skor 23-24.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen memiliki 3 anak dan kelompok control memiliki 0 anak meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada kategori perkembangan yang diharapkan (BSH), tiga anak terdapat pada kategori eksperimen dan 2 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Perkembangan Dini (MB), kelompok eksperimen memiliki 0 anak dan kelompok memiliki 2 anak control.

Rata-rata kemampuan pemahaman konsep anak kelompok eksperimen sebelum dan sesudah menerima kegiatan bermain konstruktif lego mengungkapkan dari table berikut ini :

Tabel 4.10 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics^a

	posttest eksperimen - pretest eksperimen
Z	-2.232 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.026

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Jelas dari tabulasi-id="0"> 4.9 hasil uji coba Wilcoxon keahlian motorik lirik guna golongan pengkajian menampakkan kalau Zhitung sebesar -2,232 serta poin sig. sebesar 0,26 < 0,05, jadi sanggup disimpulkan kalau ada divergensi keahlian pengertian skema kategori anak golongan pengkajian saat sebelum serta sesudah diberikannya perlakuan..

Selepas itu, uji coba Wilcoxon pada golongan pengawasan guna mengamati cengkeraman dari perlakuan yang diberikan yakni melakukan lembar kegiatan dengan menyamakan serta mengamati divergensi antara data pretest serta post-test. seterusnya hasil uji coba Wilcoxon keahlian bahasa reseptif pada golongan pengawasan,

Tabel 4.10 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Kelompok Kontrol

Test Statistics^a

	postes kontrol - pretest kontrol
Z	-2.207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada diagram 4.10 hasil tes Wilcoxon keterampilan introduksi rancangan kadar buat regu pemantauan menampakkan jika Zhitung sebesar -2,207an poin sig. terbilang 0,27 mendominasi dari 0,05, maka bisa dijawab jika tidak tampak distingsi keterampilan motorik lirik anak regu pemantauan saat mula serta sesudah diberikannya perlakuan.

Berdasarkan output perhitungan yg dilakukan, nilai dalam grup eksperimen sehabis perlakuan tampak lebih tinggi dibandingkan dalam grup kontrol Sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan pretest dalam ke 2 grup tadi. Hasil posttest tadi menampakkan bahwa homogen-homogen posttest grup eksperimen lebih tinggi dibandingkan menggunakan homogen-homogen posttest grup kontrol.

Berdasarkan output penelitian uji Wilcoxon masih ada disparitas yg signifikan antara kemampuan sosialisasi konsep sapta anak yg mengikuti aktivitas permainan konstruktif lego & anak yg mengikuti pembelajaran kartu nomor bergambar. Dalam hal ini, homogen-homogen output skor kemampuan sosialisasi konsep sapta anak dalam grup eksperimen lebih tinggi dibandingkan homogen-homogen output skor kemampuan sosialisasi konsep sapta anak dalam grup kontrol. Dengan adanya disparitas tadi, maka bisa dicermati bahwa aktivitas permainan konstruktif lego menaruh sumbangsih dalam peningkatan kemampuan sosialisasi konsep sapta anak.

Tahapan perkembangan kognitif anak dicirikan oleh dua tahap: berpikir dalam hal objek realistik dan berpikir simbolis atau sistematis dalam hal simbol seperti huruf dan angka (Nasional, 2007). Berdasarkan Keller, Hart & Martin (2001), perkembangan kognitif anak dirangsang sejak dini dengan mengenalkan simbol huruf dan angka sehingga dapat mengolah dan menggunakan makna simbol tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Simbol bilangan merupakan dasar pembelajaran matematika yang dapat diajarkan kepada anak sejak dini (Rohmalina et al., 2020) .

Alat permainan edukatif harus memenuhi persyaratan keselamatan (Tidak bagian yang tajam, rapuh, mudah rusak), ukuran dan berat harus sesuai untuk anak-anak, desain harus memiliki dimensi yang dapat diatur, memiliki atau harus memiliki susunan dan warna tertentu serta maksud dan tujuan yang pasti dan fungsi yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Soetjiningsih,2013) dalam (Setyaningsih & Wahyuni, 2021). Penggunaan media di dalam kelas merupakan suatu keniscayaan yang tidak dapat diabaikan mengingat proses pembelajaran yang dialami siswa diarahkan pada berbagai kegiatan, menambah pengetahuan dan wawasan untuk bekal hidup mereka sekarang dan yang akan datang (Wardanni et al., 2022)

Permainan konstruktif LEGO adalah permainan yang meningkatkan semua urutan dimensi anak usia dini, termasuk intelektual, gerak, perkembangan berbicara, dan banyak lagi. Permainan konstruktif LEGO biasa terjadi pada perkembangan anak usia dini sebagai permainan edukatif dengan kegiatan konstruktif berupa mengkonstruksi, mengatur dan mengelola berbagai media di sekitarnya (Alfitri, Nurma, Syamsudi, 2021). Game tersebut sebenarnya merupakan merek produsen game yang konstruktif, yang pernah melanda dunia, namun kemudian menjadi istilah umum untuk game sejenis. Singkatan dari kata leg godt yang artinya bermain dengan baik) berupa seperangkat potongan mainan plastik dengan berbagai ukuran dan warna (Poon 2018). Bentuknya juga bermacam-macam, Tetapi yang utama adalah persegi, sehingga dapat dimasukkan satu sama lain untuk mengatur dan membangun sebuah tema. Kelebihan lainnya adalah Lego dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Dalam keluarga, anak dapat bermain dengan orang tuanya dengan menyatukan pikirannya (Mujiyanti et al., 2019). Permainan LEGO konstruktif berupa balok berbahan dasar plastik merupakan mainan yang dapat merangsang motorik halus dan kemampuan kognitif anak. Karena untuk menjadi sebuah struktur, anak-anak perlu memikirkan bagaimana

membangun fondasi yang kuat dan bentuk Lego seperti apa yang mereka butuhkan. (Putri, 2001) dalam (Asmara, 2017).

Bermain lego dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, menggunakan potongan lego berbentuk balok yang terbuat dari plastik serta dapat dibongkar pasang. Permainan ini memerlukan konsentrasi atau perhatian saat proses bermain, sehingga bermain lego dapat dijadikan media intervensi atau media belajar anak autis dalam meningkatkan konsentrasi pada tugas yang telah dicontohkan sebelumnya. Aktivitas bermain Lego yang digunakan untuk melatih kemampuan konsentrasi pada anak autis dilakukan dengan beberapa perubahan agar anak dapat secara mudah bermain lego (Nur Rohimah Tisnawati, 2020). Sebelum Anda menyadarinya, Anda dapat menggunakan bentuk LEGO dalam kegiatan belajar Anda. Hal ini dilakukan di beberapa sekolah Eropa. LEGO tidak hanya mendorong/mendorong kreativitas siswa dan membangun kolaborasi, tetapi juga memungkinkan guru untuk lebih fokus pada proses pembelajaran. Permainan Lego sangat terkait dengan keterampilan matematika dan sangat efektif dalam memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan matematika (Yuniasih & Watini, 2022).

Berdasarkan hasil perkiraan, nilai untuk kelompok eksperimen setelah perlakuan tampak lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dan kedua kelompok tersebut dilakukan pre-test sebelum perlakuan. Hasil post-test menunjukkan bahwa rata-rata post-test kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata post-test kelompok kontrol.

Bermain adalah suatu cara bagi anak-anak untuk belajar tentang benda-benda dan berhubungan dengan orang lain (Yuliani, 2005:5). Sedangkan menurut Montolalu (2012:19) Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak untuk memecahkan sesuatu permasalahan. Berdasarkan dari pengertian tersebut disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara dan makna yang beragam

Jenis permainan LEGO ini memiliki efek positif untuk anak-anak karena mereka dapat memupuk otak kanan mereka untuk berpikir sambil merampungkan permainan Lego. yang konstruktif (Aristi et al., 2021). Anak-anak bermain dengan mainan nyata dan belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk, ukuran kecil, ringan, kasar dan halus. Anak-anak menang dengan menjelajahi dunia di sekitar mereka, bereksperimen, dan membangun pengetahuan diri (Norhikmah, 2018)

Bermain konstruktif merupakan salah satu dari ragam permainan yang merangsang atau merangsang perkembangan keterampilan motorik fisik anak. Bermain konstruktif mengajarkan anak-anak untuk meningkatkan keterampilan mereka secara alami saat mereka berkembang. Dari segi aktivitas psikomotor, bermain Dengan menekan sebuah tombol, Anda dapat secara konstruktif menyesuaikan pikiran anak-anak dan membimbing mereka untuk menciptakan hal-hal baru untuk tujuan mereka sendiri (Ali, et al, 2018 & Park, 2019). Eksperimen dengan LEGO akan merangsang kreativitas anak melalui desain baru dan memberikan rasa puas pada anak dalam bermain (Casey, Pezaris & Bassi, 2012).

Melihat antusiasme anak-anak terhadap LEGO, maka peneliti memunculkan konsep penggunaan LEGO untuk mengenal angka khususnya angka 1-20, dan mengurutkan angka dengan benar, karena lebih mudah diterima anak ketika sedang senang dan antusias terhadap sesuatu Pengetahuan. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam

memahami dan mengimplementasikan materi selama pembelajaran keterampilan kognitif dasar, terutama pengembangan pengenalan konsep bilangan, dan banyak dari mereka memiliki LEGO brick dengan berbagai ukuran dan bentuk. Lakukan apa, pada akhirnya mereka hanya menyusun lego tanpa mengetahui konsep angka.

Pengenalan konsep bilangan adalah salah satu bidang utama matematika yang diajarkan pada anak usia dini dan merupakan dasar untuk konten yang lebih kompleks. Bilangan merupakan bagian integral dari matematika dalam kehidupan manusia dan merupakan kebutuhan dasar manusia dalam segala bidang kehidupan sehari-hari. Pengetahuan tentang angka harus diajarkan kepada anak sedini mungkin dengan metode dan aturan yang benar. Bilangan adalah konsep yang berarti banyak (Wakiman, 2001). Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, Karakteristik Kognitif Anak TK Kelompok A (Berusia 4-5 Tahun) Terkait Konsep Angka, Simbol Angka, dan Huruf untuk Anak Usia di bawah 4-5 Tahun meningkat. Ciri-ciri tersebut antara lain (1) mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) mengetahui banyak hal dari 1 sampai 10, (3) mengetahui konsep bilangan, dan (4) mengetahui konsep bilangan. Saya tahu simbol untuk (5), dan seterusnya. mengenal huruf (Astuti et al., 2020)

Pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara asal maupun tergesa-gesa, tetapi harus dilakukan secara bertahap mulai dari yang termudah sampai dengan yang tersulit, yaitu mulai dari mengenai konsep bilangan, menghubungkan konsep kelambangbilangan dan mengenalkan lambang bilangan. Melalui tahapan yang benar, maka diharapkan anak dapat mengenal bilangan dengan mudah. Mengingat pentingnya bilangan dalam kehidupan manusia, maka pengetahuan tentang lambing bilangan perlu dikenalkan kepada anak sedini mungkin, dengan cara dan kaidah yang benar. Untuk dapat memperkenalkan dan mengajarkan bilangan kepada anak, maka sebagai guru perlu mengenal dan memahami dengan jelas makna dan konsep lambing bilangan. Pengenalan lambing bilangan dapat memberikan wawasan kepada guru Taman Kanak-kanak untuk menunjukkan bahwa mengenal lambang bilangan dapat menumbuhkan perasaan dan dapat menghargai bilangan sebagai karya besar di bidang matematika (Ariyani et al., 2018)

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010:3) Salah satu pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun adalah perkembangan kognitif. Anak usia 4 sampai 6 tahun sangat peka terhadap rangsangan lingkungan, sehingga ini merupakan waktu yang sangat strategis untuk mengenalkan konsep bilangan, lambang bilangan, dan konsep berhitung. Keingintahuannya terbukti jika ia dirangsang atau dirangsang dan dimotivasi oleh tugas perkembangannya. Tentunya lebih efektif jika kegiatan pengenalan konsep bilangan dilakukan melalui berbagai permainan, karena bermain adalah berlatih dan berpikir bagi anak. Diyakini bahwa anak-anak akan lebih berhasil dalam studi mereka jika apa yang mereka pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuan mereka.

Konsep bilangan adalah kumpulan objekbilangan yang dapat dibentuk persetujuan. konsep bilangan sering dikaitkan dengan aktivitas objek koneksi atau simbol angka (Remaini, 2019, hlm. 4). konsep bilangan merupakan salah satu keterampilan kemampuan matematika dasar termasuk hitungan Tambahkan 1 tambah 1 dan kekuatan pengamatan anak format angka. konsep bilangan diberikan di TK dalam bentuk

Mengenal angka dengan benda konkret, menghitung angka, dll. Hubungkan Angka Angka simbol angka (Hasiana, 2021)

Setelah Anda memahami konsep bilangan ini, Memudahkan anak untuk belajar jumlah keterampilan. fungsi semua orang harus bisa menghitung Keterampilan berhitung selalu Digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dasar-dasar daya komputasi Mengenal simbol bilangan, Memahami konsep lambang bilangan sehingga Anda kemudian bisa mengatakan untuk perhitungan Coupley mengutip Apriliani et al. (2014) dalam (Hrp et al., 2018)

Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian ini Dengan melatih keterampilan anak-anak Saya tahu bahwa konsep bilangan dapat diatordan anak-anak memiliki kesempatan untuk melihat membangun hubungan antar konsep yang ada pada matematika awal oleh masalah yang dihadapi. kasus ini Dikonfirmasi oleh Chin dan Zakharia (2015), didukung oleh penelitian satu melalui permainan pendekatan yang menarik matematika anak-anak. Anak menginvestasikan waktu dan energi kesempatan untuk bermain dan belajar Saat aktivitas permainan berlangsung. kegiatan bermain yang dilakukan (Efendi, 2018)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Maulida, 2017) yang berjudul Hubungan Permainan Lego dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Allrsyad Al-Islamiyyah Jember, yang menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara permainan Lego dengan permainan anak-anak. perkembangan kognitif, artinya ada hubungan. Sejalan menggunakan penelitian Kartini (2018) yg berjudul efek media pembelajaran lego buat mempertinggi kreatifitas anak usia dini pada Taman Kanak-kanak Global Melawi, yg berarti terdapat efek media pembelajaran lego menggunakan kreatifitas anak usia dini. Hasil penelitian pada atas jua pada dukung sang penelitian yg dilakukan sang (Nath & Szücs, 2014) menyatakan bermain konstruksi Lego sangat terkait menggunakan kinerja matematika dalam anakanak & interaksi ini dimediasi sang memori visuospatial. Hasil permainan konstruksi bisa secara efektif dipakai buat melatih & memperkuat keterampilan matematika dalam anak-anak belia & studi masa depan bisa mempelajari memakai permainan konstruksi buat remediasi kesulitan belajar matematika tertentu, misalnya perkembangan diskalkulia.

Dari output penelitian kemampuan sosialisasi konsep sapta anak memperlihatkan bahwa aktivitas permainan konstruktif lego sangat efektif pada menyebarkan kemampuan sosialisasi konsep sapta anak. Pernyataan tersebut diperkuat sang output uji hipotesis yg memakai perhitungan uji statistik dekriptif & uji statistik non parametrik yg mana hasilnya memperlihatkan bahwa homogen-homogen output skor kemampuan sosialisasi konsep sapta anak dalam kelas eksperimen sehabis diberi treatment aktivitas permainan konstruktif lego masih ada peningkatan atau perubahan yg signifikan dibandingkan menggunakan kemampuan sosialisasi konsep sapta anak dalam kelas kontrol. Dengan demikian bisa diketahui bahwa terdapat efek Permainan konstruktif lego terhadap Kemampuan sosialisasi konsep sapta Usia 5-6 Tahun pada PAUD DWP LPMP SULSEL.

IV. KESIMPULAN

1. Mendeskripsikan kemampuan mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. PAUD DWP LPMP SULSEL disugahi dengan kegiatan bermain LEGO konstruktif yang masuk dalam kategori sangat tinggi.
2. Deskripsi PAUD DWP LPMP SULSEL tentang kemampuan mengenal konsep bilangan untuk anak usia 5-6 tercakup dalam kegiatan kartu bergambar yang termasuk dalam kategori Mahir..
3. Kemampuan anak usia 5-6 tahun di PAUD DWP LPMP SULSEL dalam mengenal

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, F., Park, E. O., Kwon, J., & Chae, B. K. (2019). 30 Years of contemporary hospitality management: uncovering the bibliometrics and topical trends. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*.
- Aristi, T. A., Purna, R. S., & Afriwardi, A. (2021). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Konstruktif Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah Usia 5 Sampai 6 Tahun. *Menara Medika*, 3(2).
- Ariyani, P. puspa, Agung, A., & Antara, P. A. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Gane. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 323–332.
<https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15175>
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asmara, B. (2017). Penggunaan Permainan Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ppt Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya. *Education and Human Development Journal*, 2(2), 45–54.
<https://doi.org/10.33086/ehdj.v2i2.1380>
- Astuti, E. M., Novianti, R., & Febrialismanto, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulatif Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Alfarizky Kids

- Kabupaten Kampar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 97-107. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.869>
- Casey, B. M., Pezaris, E. E., & Bassi, J. (2012). Adolescent boys' and girls' block constructions differ in structural balance: A block-building characteristic related to math achievement. *Learning and Individual Differences*, 22(1), 25-36.
- Depdiknas. 2010. Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kemendiknas.
- Efendi, H. (2018). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Untuk Anak Usia Dini Melalui Permainan Biji Sawit Di Taman Kanak-Kanak Qur'Aniah Air Runding Kecamatan Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2), 37-47. <https://doi.org/10.24036/103720>
- Hasiana, I. (2021). Pengaruh Media Kardus Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok a. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1-12. <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7812>
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 35. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5430>
- Hrp, T. A. N., Mesiono, & Lubis, Z. (2018). Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B di RA Sabila Amanda. *Jurnal Raudhah*, 06(01), 1-7. Hrp, T. A. N., Mesiono, & Lubis, Z. (2018). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v6i2.273>
- Haryuni, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 104-118. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.1484>
- Isnawanti, Y. (2018). PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN KANTONG PINTAR DI TK AL-HIKMAH LUBUK BASUNG. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/103716>

- Jalil, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini*. 1, 10. [http://eprints.unm.ac.id/12626/1/ARTIKEL ANDRIYATI JALIL.pdf](http://eprints.unm.ac.id/12626/1/ARTIKEL_ANDRIYATI_JALIL.pdf)
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI.
- Lina, N., Rukiyah, I., & Nurwati, N. (2021). PERKEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI METODE PERMAINAN OUTDOOR DI TK ABA 7 SAMARINDA. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 1(1), 35-48.
- Maulida, D. A., Hendrawajaya, A. T., & Imsiyah, N. (2018). Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 9-11.
- Masturoh, U. (2019). Fenomena Orang Tua Dalam Mengikutsertakan Anak Usia Tk (Usia 4–6 Tahun) Belajar Ekstra Calistung. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2(1).
- Mujiyanti, S., Rismawati, R., & Kramatwatu-Serang, P. (2019). Pengaruh Terapi Aktivitas Bermain Lego terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah (3-6 tahun) Akibat Hospitalisasi. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*. ISSN, 2580-3077.
- Norhikmah, N., & Haida, R. N. (2018). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A di Tk Harapan Masa Banjarmasin. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 4(2), 79-84.
- Nur Rohimah Tisnawati. (2020). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis. *SPECIAL: Special and Inclusive Education Journal*, 1(2), 121-137. <https://doi.org/10.36456/special.vol1.no2.a2781>
- Rahayu, M., & Hidayat, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Apron Hitung terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 616-627.

<https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.7179>

- Rohmalina, R., Aprianti, E., & Lestari, R. H. (2020). Pendekatan Open-Ended dalam Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1409–1418. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.805>
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2021). Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.31596/jcu.v10i2.757>
- Wardanni, H., Nurdalilah, N., Nasution, H. A., Hidayat, H., & Ramadhani, R. (2022). Media Pembelajaran Permainan Lego Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di SMP Swasta Pembangunan. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 57–64. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i1.192>
- Yuniasih, D., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Lego di RA AL Fikri Klari. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1651. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1651-1658.2022>