

PENGGUNAAN MEDIA KANTONG AJAIB DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Mira Ulfa¹, Taat Kurnita Yeniningsing², Khoiriyah³, Yuhatriyati⁴
Siti Naila Fauzia⁵

Universitas Syiah Kuala

miraulfa5658@gmail.com¹, taatkurnita@usk.ac.id², khoiriyah25@usk.ac.id³
yuhatriyati@usk.ac.id⁴, fsitinaila@usk.ac.id⁵

Submit: Januari 2026

Proses Review: Mei 2026

Diterima: Juni 2026

Publikasi: Juni 2026

Abstract

The low ability of children aged 4-5 years in recognizing numbers in Nanggroe Pidie Jaya State Kindergarten is the background for this research. This research aims to improve children's ability to recognize numbers through the use of magic bag media. The method used is Classroom Action Research (CAR) or Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model which is implemented in three cycles, where each cycle includes the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 15 children consisting of 6 boys and 9 girls. Data collection techniques were carried out through observation and documentation to see the development of children's abilities in naming, showing, and pairing numbers 1-10. The results of the study showed that children's ability to recognize numbers experienced a gradual increase, namely from 28.88% in the pre-cycle stage to 39.44% in Cycle I, increasing to 58.37% in Cycle II, and reaching 83.88% in Cycle III with the criteria of Very Good Development (BSB), thus exceeding the success indicator of 75%. Thus, the use of magic bag media has proven effective in improving the ability to recognize numbers in children aged 4-5 years at Nanggroe Pidie Jaya State Kindergarten.

Keywords: Magic pouch media, Number recognition skills, and Errly childhood.

Abstrak

Rendahnya kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal angka di TK Negeri Nanggroe Pidie Jaya menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak melalui penggunaan media kantong ajaib. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi untuk melihat perkembangan kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, dan memasang angka 1–10. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka anak mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu

dari 28,88% pada tahap prasiklus menjadi 39,44% pada Siklus I, meningkat menjadi 58,37% pada Siklus II, dan mencapai 83,88% pada Siklus III dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Dengan demikian, penggunaan media kantong ajaib terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun di TK Negeri Nanggroe Pidie Jaya.

Kata Kunci: *media kantong ajaib, kemampuan mengenal angka, anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan anak karena pada masa ini berbagai aspek perkembangan, khususnya kemampuan kognitif, mulai dibangun secara fundamental. Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan mengenal angka sebagai dasar bagi pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks pada tahap pendidikan selanjutnya (Kalsum et al., 2023). Kemampuan mengenal angka meliputi kemampuan menyebutkan lambang bilangan, membilang secara berurutan, serta menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda konkret (Rahman et al., 2022).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini masih sering mengalami kendala. Beberapa anak kesulitan membedakan lambang bilangan yang memiliki bentuk hampir sama, seperti angka 6 dan 9, serta belum mampu menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda secara tepat (Tai et al., 2021). Kondisi tersebut seringkali dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memanfaatkan media yang menarik bagi

anak. Padahal, anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui aktivitas bermain dan manipulasi objek konkret.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mencoba mengatasi permasalahan tersebut melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Handina dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak secara signifikan. Fitriani dkk. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dan alat permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar anak dalam memahami konsep bilangan. Selain itu, Kalsum dkk. (2023) juga menegaskan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran matematika dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, sebagian besar penelitian masih menggunakan media permainan umum atau alat peraga konvensional. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas media kantong ajaib sebagai media manipulatif visual-interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4–5 tahun masih relatif terbatas. Oleh karena

itu, diperlukan penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 8 April 2025 di TK Negeri Nanggroe Pidie Jaya, ditemukan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A masih tergolong rendah. Beberapa anak belum mampu menyebutkan angka 1–10 secara berurutan maupun acak, serta masih sering tertukar dalam membedakan angka yang memiliki bentuk serupa seperti angka 6 dan 9 atau angka 1 dan 7. Selain itu, sebagian anak menunjukkan kurangnya minat belajar ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional seperti penggunaan papan tulis, gambar angka, atau lembar kerja anak (LKA).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan penggunaan media kantong ajaib sebagai inovasi media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif. Media ini memungkinkan anak belajar melalui aktivitas bermain dengan memasang stik angka ke dalam kantong-kantong angka sehingga konsep bilangan yang abstrak dapat dipahami secara lebih nyata dan menyenangkan.

Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggunaan media kantong ajaib sebagai media manipulatif yang dirancang secara interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan

media pembelajaran kreatif serta memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media kantong ajaib di TK Negeri Nanggroe Pidie Jaya. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan secara bertahap dan berulang melalui beberapa siklus untuk memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Utomo dkk. (2024), penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus yang dilakukan secara sistematis untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana, karena data yang diperoleh berupa hasil observasi perkembangan anak yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase perkembangan kemampuan mengenal angka. Subjek penelitian berjumlah 15 anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi untuk mengetahui

perkembangan kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, dan memasang angka 1–10.

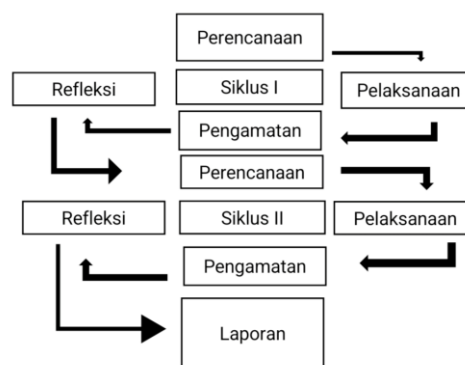
Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklusnya mengikuti alur model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Alfatikhah et al., 2025).

Lokasi penelitian ditetapkan di TK Negeri Nanggroe Pidie Jaya dengan waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sasaran penelitian atau subjek penelitian ini adalah anak didik pada Kelompok A yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan, yang dipilih karena menunjukkan rendahnya kemampuan dalam mengenal angka. Sebagai penelitian kualitatif berjenis tindakan kelas, kehadiran peneliti di lapangan bersifat mutlak sebagai instrumen utama sekaligus praktisi yang memberikan tindakan, dengan dibantu oleh seorang guru kelas sebagai kolaborator yang bertugas mengamati proses pembelajaran dan membantu melakukan refleksi di setiap akhir siklus.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Penggunaan tiga siklus dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara berulang hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Menurut Arikunto dkk.

(2019), pelaksanaan siklus dalam PTK dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sampai diperoleh perbaikan serta peningkatan hasil belajar sesuai target yang diharapkan.

Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Pelaksanaan tiga siklus dilakukan karena pada siklus sebelumnya kemampuan mengenal angka anak belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga perlu dilakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui observasi terstruktur dan dokumentasi kegiatan. Instrumen yang dikembangkan berupa lembar observasi yang memuat indikator kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, dan memasang angka 1-10. Media utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kantong ajaib dengan spesifikasi bahan meliputi papan alas berbahan hardboard atau styrofoam yang dilapisi

kain flanel warna-warni, serta sepuluh kantong kain yang ditempelkan secara berurutan. Alat pendukung lainnya mencakup stik angka yang terbuat dari kayu halus dengan tempelan angka berbahan spon ati berwarna kontras guna memastikan ketajaman visual bagi anak. Penggunaan bahan-bahan yang bervariasi secara tekstur dan warna ini bertujuan untuk menstimulasi sensorik anak sekaligus memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik.

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan PTK, yang mendeskripsikan setiap aktivitas di kelas melalui kata-kata. Data yang dianalisis bersumber dari hasil observasi yang berlangsung pada setiap proses pembelajaran (Millah et al., 2023).

Teknik analisis data dilakukan dengan cara melihat secara langsung perkembangan anak pada saat menggunakan media kantong ajaib. Aktivitas ini bertujuan untuk melihat bagaimana proses perkembangan yang terjadi selama tindakan. Media kantong ajaib berfungsi sebagai alat untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini dengan cara menyebutkan angka, dan memasangkan angka dengan angka. Selain itu, media ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik pada tahap awal maupun inti, seperti memperkenalkan tambahan konsep berupa angka, serta melatih anak dalam mendukung perkembangan mereka, khususnya dalam aspek perkembangan kognitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pra Siklus

(Tahap prasiklus merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengetahui kondisi kemampuan anak dalam mengenal angka sebelum diberikan tindakan menggunakan media kantong ajaib. Pada tahap ini, proses pembelajaran masih menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru di kelas, seperti menghitung dengan jari, menuliskan angka di papan tulis, serta menggunakan gambar angka.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Ketika guru meminta anak untuk menyebutkan angka secara berurutan dari angka satu sampai sepuluh, beberapa anak masih terlihat ragu-ragu bahkan ada yang tidak mampu menyebutkannya dengan benar.

Selain itu, ketika guru menunjukkan kartu angka secara acak, sebagian anak masih keliru dalam menyebutkan angka yang ditunjukkan. Kesalahan yang paling sering terjadi adalah tertukarnya angka yang memiliki bentuk hampir sama, seperti angka 6 dengan angka 9 serta angka 1 dengan angka 7. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih belum mampu membedakan bentuk lambang bilangan dengan baik.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, beberapa anak terlihat kurang memperhatikan penjelasan

guru. Bahkan ada anak yang lebih memilih berbicara dengan teman di sebelahnya dibandingkan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tahap prasiklus, diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak masih berada pada kategori belum berkembang.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Mengenal Angka Anak pada Tahap Prasiklus

No	Aspek yang Dinilai	%	Kategori
1	Menyebutkan angka 1-10	27%	Belum Berkembang
2	Menunjukkan lambang angka	30%	Belum Berkembang
3	Memasangkan angka dengan benda	29%	Belum Berkembang
Rata-rata		28,88%	Belum Berkembang

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan anak dalam mengenal angka hanya mencapai 28,88%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih sangat rendah sehingga perlu dilakukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Hasil Siklus I

Pada siklus I peneliti mulai menerapkan media pembelajaran kantong ajaib dalam kegiatan mengenal angka. Media ini berupa papan yang dilengkapi dengan beberapa kantong yang terbuat dari kain flanel. Pada setiap kantong ditempelkan lambang angka tertentu, sedangkan anak diberikan stik es krim yang telah ditempelkan angka. Tugas anak adalah memasukkan stik angka ke dalam

kantong yang sesuai dengan lambang bilangan yang tersedia.

Pada awal kegiatan, guru terlebih dahulu memperkenalkan media kantong ajaib kepada anak-anak. Guru menjelaskan cara bermain menggunakan media tersebut serta memberikan contoh bagaimana cara memasangkan angka dengan benar. Setelah itu anak-anak diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung.

Selama kegiatan berlangsung terlihat bahwa anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Mereka tampak lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam memasangkan angka dengan tepat.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Mengenal Angka Anak pada Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1	Menyebutkan angka 1-10	38%	Mulai Berkembang
2	Menunjukkan lambang angka	41%	Mulai Berkembang
3	Memasangkan angka dengan benda	39%	Mulai Berkembang
Rata-rata		39,44%	Mulai Berkembang

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Persentase kemampuan anak meningkat menjadi 39,44%. Meskipun demikian, hasil ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil Siklus II

Pada siklus II peneliti melakukan beberapa perbaikan terhadap proses pembelajaran. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan variasi warna yang lebih menarik pada stik angka agar anak lebih mudah membedakan angka yang digunakan. Selain itu guru juga memberikan motivasi dan arahan yang lebih jelas kepada anak selama kegiatan berlangsung.

Pada siklus ini anak terlihat lebih aktif dan percaya diri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka mulai mampu memasang angka dengan lebih tepat serta terlihat lebih fokus selama kegiatan berlangsung.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Mengenal Angka Anak pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Persen tase	Kategori
1	Menyebutkan angka 1–10	55%	Berkembang Sesuai Harapan
2	Menunjukkan lambang angka	60%	Berkembang Sesuai Harapan
3	Memasang angka dengan benda	60%	Berkembang Sesuai Harapan
Rata-rata		58,37%	Berkembang Sesuai Harapan

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka mengalami peningkatan yang cukup baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Hasil Siklus III

Pada siklus III kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode permainan yang lebih menarik. Guru mengajak anak-anak untuk bermain secara berkelompok dan memberikan tantangan

berupa permainan memasang angka menggunakan media kantong ajaib. Metode permainan ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hampir seluruh anak sudah mampu mengenal angka dengan lebih baik serta dapat memasang angka dengan benar.

Tabel 4. Hasil Kemampuan Mengenal Angka Anak pada Siklus III

No	Aspek yang Dinilai	Persen tase	Kategori
1	Menyebutkan angka 1–10	82%	Berkembang Sangat Baik
2	Menunjukkan lambang angka	85%	Berkembang Sangat Baik
3	Memasang angka dengan benda	85%	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata		83,88%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada siklus III.

Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak

Untuk melihat peningkatan kemampuan anak secara keseluruhan dari tahap prasiklus hingga siklus III, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak

Tahap Penelitian	Persentase	Kategori
Prasiklus	28,88%	Belum Berkembang
Siklus I	39,44%	Mulai Berkembang

Siklus II	58,37%	Berkembang Sesuai Harapan
Siklus III	83,88%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka anak mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kantong ajaib mampu membantu anak dalam memahami konsep angka dengan lebih mudah dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Negeri Nanggroe Pidie Jaya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kantong ajaib mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap mulai dari tahap prasiklus hingga siklus III. Pada tahap prasiklus, kemampuan anak dalam mengenal angka masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 28,88%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka, menunjukkan lambang bilangan, serta memasangkan angka dengan benda yang sesuai.

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka pada tahap awal penelitian dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi. Berdasarkan penelitian (Novita, 2019), guru lebih sering menggunakan metode konvensional saat proses pembelajaran seperti menulis angka di papan tulis atau meminta anak menghitung menggunakan jari. Menurut

(Oktariyanti, 2023), meskipun metode tersebut dapat membantu anak memahami konsep bilangan secara sederhana tetapi bagi anak usia dini cara tersebut seringkali kurang menarik sehingga anak mudah merasa bosan. Akibatnya, perhatian anak terhadap kegiatan pembelajaran menjadi berkurang dan kemampuan mengenal angka belum berkembang secara optimal.

Setelah dilakukan tindakan melalui penggunaan media kantong ajaib pada siklus I, kemampuan anak dalam mengenal angka mulai mengalami peningkatan menjadi 39,44%. Meskipun peningkatan yang terjadi belum terlalu signifikan, namun perubahan perilaku belajar anak sudah mulai terlihat. Anak terlihat lebih tertarik dan antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Media kantong ajaib merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada anak (Mappapoleonro & Yuni, 2024). Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ini, anak tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan. Anak diminta untuk memasangkan stik angka ke dalam kantong yang sesuai dengan lambang bilangan yang tersedia. Kegiatan tersebut membuat anak belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan (Syahputri et al., 2023).

Pada siklus II, setelah dilakukan beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran seperti penambahan variasi warna pada stik angka serta pemberian

arahan yang lebih jelas kepada anak, kemampuan mengenal angka mengalami peningkatan yang cukup baik dengan persentase sebesar 58,37%. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu membedakan lambang bilangan dengan lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Anak juga terlihat lebih percaya diri ketika diminta untuk menyebutkan angka maupun memasangkan angka dengan benda yang sesuai.

Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus III, di mana kemampuan mengenal angka anak mencapai persentase sebesar 83,88%. Pada tahap ini sebagian besar anak telah mampu mengenal angka dengan baik, baik dalam hal menyebutkan angka secara berurutan, mengenali lambang bilangan, maupun memasangkan angka dengan benda yang sesuai. Selain itu, anak juga terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui penggunaan media kantong ajaib menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (Monalisa et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat (Muntomimah & Huda, 2025) yang menyatakan bahwa media kantong ajaib merupakan media pembelajaran edukatif yang dirancang secara menarik dengan menggunakan berbagai warna sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Media ini memungkinkan anak untuk belajar mengenal angka melalui kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret juga sangat penting bagi anak usia dini. Pada usia 4 sampai 5 tahun anak masih berada pada tahap perkembangan berpikir yang memerlukan bantuan benda nyata untuk memahami suatu konsep (Amalia et al., 2023). Dengan menggunakan media kantong ajaib, anak dapat melihat secara langsung lambang angka serta melakukan aktivitas memasangkan angka dengan benda yang tersedia. Hal ini membantu anak dalam memahami konsep bilangan secara lebih mudah (Agni et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget. Menurut Piaget dalam (Hermansyah & Mustofa, 2024), anak usia 2 sampai 7 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai mampu menggunakan simbol untuk mewakili suatu objek, namun pemahaman anak terhadap simbol tersebut masih memerlukan bantuan benda konkret. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga atau media pembelajaran sangat diperlukan agar anak dapat memahami konsep yang bersifat abstrak seperti angka.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kantong ajaib, anak tidak hanya diminta untuk menghafal angka tetapi juga melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik seperti mengambil stik angka dan memasukkannya ke dalam kantong yang sesuai. Aktivitas tersebut membantu anak untuk memahami hubungan antara lambang bilangan dengan jumlah benda secara lebih nyata (Danis et al., 2023). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada kemampuan

menghafal angka tetapi juga pada pemahaman konsep bilangan.

Perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak juga merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang sangat penting. Menurut (Sufa et al., 2023), perkembangan kognitif pada anak usia dini meliputi kemampuan berpikir, mengingat, menalar, serta memecahkan masalah. Kemampuan mengenal angka merupakan salah satu bentuk perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik.

Pada usia 4 sampai 5 tahun, anak mulai mampu memahami simbol-simbol sederhana seperti huruf dan angka. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengenalan simbol bilangan perlu dilakukan secara bertahap dan menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Nafsia et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti kantong ajaib dapat membantu anak memahami simbol angka secara lebih mudah (Munafiah et al., 2025).

Selain itu, Khadijah dkk. (2024) menyatakan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi. Melalui kegiatan mengenal angka, anak belajar untuk berpikir logis serta memahami hubungan antara simbol dan objek yang diwakilinya. Proses ini merupakan bagian dari perkembangan intelektual anak yang berlangsung secara terus-menerus melalui interaksi dengan lingkungan.

Dalam proses perkembangan kognitif, anak memperoleh pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses di mana anak

mengintegrasikan informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya, sedangkan akomodasi merupakan proses penyesuaian struktur pengetahuan tersebut agar sesuai dengan informasi baru yang diperoleh. Kedua proses ini terjadi secara terus-menerus sehingga kemampuan berpikir anak semakin berkembang (Alfadhilah, 2025).

Ketika anak bermain menggunakan media kantong ajaib, anak secara tidak langsung melakukan proses asimilasi dan akomodasi. Anak mencoba memahami hubungan antara angka yang terdapat pada stik dengan angka yang terdapat pada kantong. Ketika anak berhasil memasangkan angka dengan benar, maka pemahaman anak tentang konsep bilangan akan semakin kuat (Kurnia et al., 2023).

Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, penggunaan media kantong ajaib juga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena anak belajar paling efektif melalui kegiatan bermain (Muntomimah & Huda, 2025).

Kegiatan bermain yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka secara bebas. Anak dapat mencoba memasangkan angka berkali-kali hingga menemukan jawaban yang benar. Proses ini membantu anak untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media kantong ajaib tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat anak lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Guru perlu memilih media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui tiga siklus di TK Negeri Nanggroe Pidie Jaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran **kantong ajaib** mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A usia 4–5 tahun. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran yang dilakukan.

Pada tahap prasiklus, kemampuan anak dalam mengenal angka masih tergolong rendah dengan persentase capaian sebesar **28,88%** yang berada pada kategori **Belum Berkembang (BB)**. Setelah dilakukan tindakan pada **Siklus I**, kemampuan anak mulai mengalami peningkatan dengan persentase **39,44%**, meskipun sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan

lambang bilangan yang memiliki bentuk hampir sama. Pada **Siklus II**, setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan variasi warna dan pendekatan bermain yang lebih menarik, kemampuan anak kembali meningkat menjadi **58,37%** dengan kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada **Siklus III**, di mana kemampuan mengenal angka anak mencapai **83,88%** dan sebagian besar anak telah berada pada kategori **Berkembang Sangat Baik (BSB)**.

Proses pembelajaran menggunakan media kantong ajaib dilakukan melalui kegiatan bermain yang melibatkan anak secara aktif, seperti menyebutkan angka, menunjukkan lambang bilangan, serta memasang stik angka ke dalam kantong sesuai dengan lambang bilangan yang tersedia. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi anak sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media kantong ajaib dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, khususnya pada aspek perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

DAFTAR PUSTAKA

Agni, S., Natalia, N., Kustiawan, U., & Astuti, W. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Media Dadu Putar “Kantong Ajaib” dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia

- 4-5 Tahun. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36-47.
- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 94-111.
- Alfatikhah, F., Fardani, M. A., & Hamim, N. (2025). Penerapan TGT Berbantuan Media Ukaso untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD 2 Medini. *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)*, 7(1), 50-60.
- Amalia, A., Amini, A. A. K., Khasanah, A. F., & Hasanah, L. (2023). Pengenalan Konsep Pengukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Donat Susun. *JURNAL CIKAL (Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini)*, 3(2).
- Danis, A., Trinovika, A., Fadillah, N., & Mutiara, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kantong Ajaib Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pokok Bahasan Magnet Pada Siswa Kelas V SDN 068474 Medan Labuhan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 27-32.
- Fitriani, N., Marni, S., Rapena, R., Mbera, A. A., Amir, F., & Nasir, N. (2025). Efektifitas Alat Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini (4-5 Tahun). *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 7(2), 141-152.
- Handina, S., Sahidun, N., & Popiliani, E. (2023). Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 49-58.
- Hermansyah, Y. A., & Mustofa, M. A. (2024). Model Perkembangan Kognitif dalam Penguasaan Keterampilan Membaca Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 52-67.
- Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R. A., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94-113.
- Khadijah, K., Saragih, N. A., & Nasution, F. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan loose parts melalui pembelajaran STEAM di TK A Khairun Amala. *Jurnal Raudhah*, 12(1), 33-48.
- Kurnia, A., Nursihah, A., & Suryani, L. (2023). Hubungan Antara Bermain Media Kantong Ajaib dengan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *ABNA Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2).
- Mappapoleonro, A. M., & Yuni, Y. (2024). Implementasi Media Kantong Ajaib: Memahami Bangun Datar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Cerlang PG PAUD*, 1(1), 1-9.
- Millah, Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Monalisa, W., Imran, R. F., & Haryono, M. (2023). The Improving Children's Cognitive Development Through Use Media Bilangan Socks in Group B. *Early Childhood Research and Practice*, 3(02), 17-20.
- Munafiah, N. U., Uminar, A. N., Pralikka, T. P., & Munir, M. (2025). Implementasi Alat Permainan Edukatif Melalui Media Kartu Angka dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Quantum Edukatif: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 11-17.
- Muntomimah, S., & Huda, C. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah

- Melalui Bermain Kantong Ajaib Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 141-152.
- Nafsia, A., Tai, M. Y., Lama, M., & Enem, N. (2025). Upaya Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Melalui Media Papan Angka Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Cahaya Baru. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(3), 299-307.
- Novita, A. (2019). Inovasi Guru dalam Metode Pembelajaran Berhitung untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis di TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 21-36.
- Oktariyanti, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan 1-10 Dengan Kartu Angka Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Didik Kelompok B TK Bakti Mulia Tlepokkulon. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 95-104.
- Rahman, T., & Enita, E. (2022). Pengembangan Media Papan Angka Berpasangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 135-146.
- Sri, M., Dewi, M. S. A., Manik, G., Wulandari, L., Agustin, N., Fadilah, W., & Apriani, P. (2025). Perbedaan dan Kesenjangan Akses serta Kualitas Pembelajaran SD Perkotaan dan Perdesaan. *Jurnal Limit Multidisiplin*, 2(3), 63-71.
- Sufa, F. F., & Widyahening, C. E. T. (2023). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3819-3830. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3646>
- Syahputri, N., Safira, D., Wahyuni, D., Dani, R., & Lestari, P. A. (2023). Penerapan Media Kantong Berhitung Untuk Mengembangkan Kecerdasaan Logika Matematika Pada Anak Usia 5 Tahun di TK UMMI ERNI. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 207-212.
- Tai, M. A., Meka, M., & Rawa, N. R. (2021). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 323-333.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.