

# Penerapan Permainan Kantong Rahasia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Kelompok A di TK Nurul Huda

Iyus Tianawati, Erhamwilda, Dinar Nur Inten

Program Studi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung  
Bandung, Indonesia

tianawaticahya@gmail.com, erhamwilda@gmail.com, dinar\_nurinten@yahoo.com

**Abstract**—This research is motivated by early numeracy skills of children in group A at TK Nurul Huda is still low. Most children are not able to recognize the concept of a lot of little and concept of numbers, not been able to count objects and recognize the emblem numbers 1-10. The purpose of this research to reveal the secret bag game application to improve early numeracy skills of children in group A at TK Nurul Huda. The method used is classroom action research methods. Subject Research as many as 10 children. Data collection technique used observation, documentation and performance, while the class action research data analysis using qualitative descriptive. The result of the application of classroom action research secret pockets in group A at TK Nurul Huda showed an increase in each cycle, the pre-cycle achieve 58% These results demonstrate the ability of children is still low initial count has not reached the indicator of success in charge of 85%. In the first cycle after the implementation of the secret bag game in Group A at TK Nurul Huda get a yield of 74%. To obtain optimal results do the second cycle of the results reached 88%. Thus these results demonstrate the applicability of the secret bag game can improve children's early numeracy skills in group A at TK Nurul Huda. To obtain optimal results do the second cycle of the results reached 88%. Thus these results demonstrate the applicability of the secret bag game can improve children's early numeracy skills in group A at TK Nurul Huda. To obtain optimal results do the second cycle of the results reached 88%. These results demonstrate the applicability of the secret bag game can improve children's early numeracy skills in group A at TK Nurul Huda.

**Keywords**—*Games, Pockets Secret, Early Numeracy Capabilities.*

**Abstract**—Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda masih rendah. Sebagian anak belum mampu mengenal konsep banyak sedikit dan konsep bilangan, belum mampu membilang benda 1-10 dan mengenal lambang bilangan. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui gambaran penerapan permainan kantong rahasia untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek Penelitian yaitu sebanyak 10 anak. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan unjuk kerja, sedangkan analisis data penelitian tindakan kelas ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian tindakan kelas penerapan kantong rahasia pada kelompok A di TK

Nurul Huda menunjukkan peningkatan di setiap siklusnya, pada pra siklus mencapai hasil 58%, hasil ini menunjukkan kemampuan berhitung awal anak masih rendah belum mencapai indikator keberhasilan yang di tetapkan sebesar 85%. Pada siklus I setelah diterapkannya permainan kantong rahasia pada anak Kelompok A di TK Nurul Huda mendapatkan hasil sebesar 74%. Untuk mendapatkan hasil yang optimal dilakukan tindakan siklus II hasilnya mencapai 88%. Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan penerapan permainan kantong rahasia dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda.

**Kata kunci**—*Permainan, Kantong Rahasia, kemampuan Berhitung Awal*

## I. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan anak usia dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kritis, kreatif, inovatif, mandiri percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab [1]. Anak perlu diberikan dan dibimbing khususnya di taman kanak-kanak dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan di taman kanak-kanak yang termasuk pada aspek perkembangan kognitif.

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung awal pada anak usia dini tidak akan berjalan lancar tanpa ditunjang dengan metode yang tepat. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini dimana guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan memainakan suatu permainan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari [2]. Kegiatan bermain dapat membuat anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya, menuangkan emosinya serta tanpa ia sadari ia telah belajar dari kegiatan permainan tersebut. Inovasi yang perlu dilakukan adalah mengkombinasikan permainan dengan metode pembelajaran sehingga dapat diterapkan metode bermain dalam meningkatkan kemampauna berhitung awal anak.

Upaya pengembangan kemampuan berhitung awal dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan permainan kantong rahasia. Permainan kantong rahasia tidak hanya terkait dengan pengembangan kemampuan berhitung awal saja tetapi terdapat aspek nilai-nilai karakter yang diharapkan dapat berkembang seperti rasa ingin tahu, didiplin, jujur, kerja keras dan mandiri. Permainan kantong rahasia agar dapat mencapai kemampuan yang diharapkan harus dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 21-25 Juli 2019 di TK Nurul Huda mengenai kemampuan berhitung awal pada anak kelompok A pada kegiatan berhitung awal yang meliputi mengenal konsep banyak sedikit, mengenal konsep bilangan 1-10, m3mbilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, dari 10 anak terdapat 6 anak belum mampu mngetahui konseo banyak sedikit dan 4 anak mampu mengetahui konsep banyak sedikit. Sejumlah 5 anak belum mampu membilang banyak benda 1-10 dan 5 anak mampu membilang banyak benda 1-10. 7 anak belum mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dan 3 anak mampu dalam mengenal konsep bulangan 1-10. 5 anak belum mampu membilang banyak benda 1-10 dan 5 anak sudah mampu membilang banyak benda 1-10. 4 anak belum mampu mengenal lambang bilangan dan 6 anak mampu mengenal lambang bilangan. Selama empat hari pelaksanaan kegiatan kemampuan berhitung awal hanya satu hari guru menggunakan metode dan media yang sesuai dengan perkembangan anak. selebihnya selama tiga hari guru melaksanakan metode pemberian tugas dengan lembar kerja anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: "Apakah penerapan permainan kantong rahasia dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda?". Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb:

- 1) Untuk mengetahui gambaran kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda sebelum diterapkannya permainan kantong rahasia.
- 2) Untuk mengetahui penerapan permainan kantong rahasia untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda.
- 3) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda setelah diterapkannya permainan kantong rahasia.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Permainan Kantong Rahasia

Bermain adalah dunia anak, setiap anak menyukai bermain dan permainan karena bermain dapat mengekspresikan jiwa anak. Bermain adalah kegiatan yang

menyenangkan bagi anak dan merupakan satu kebutuhan bagi anak [3].

Menurut James Sully (dalam Tedjasaputra, 2001) bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak, karena bermain merupakan kegiatan yang harus menimbulkan rasa senang ditandai dengan oleh tertawa karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan tersebut menentukan apakah orang tersebut sedang melakukan kegiatan bermain atau bukan.

Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri [4].

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat membuat hati menjadi senang sedangkan permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain tersebut. Permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran untuk anak usia dini di taman kanak-kanak tentu haruslah bermakna bagi perkembangan anak, bukan hanya sebatas membuat suasana hati menjadi senang saja.

Bermain dan permainan memiliki manfaat yang besar bagi anak usia dini yaitu dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak seperti aspek nilai moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Khususnya pada perkembangan kognitif bermain bermanfaat untuk memudahkan anak untuk mengenal konsep banyak sedikit, konsep bilangan, bentuk, warna, membilang dan mengenal lambang bilangan dengan rasa senang tanpa ia sadari bahwa sebenarnya ia sedang belajar (Tedjasaputra, 2001).

Permainan kantong rahasia merupakan salah satu permainan dalam rangka mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Permainan kantong rahasia adalah permainan berupa kantong yang terbuat dari kertas, plastik atau kain yang di dalamnya berisi benda-benda yang belum diketahui sebelumnya [5].

[6] tahapan-tahapan permainan kantong rahasia yaitu:

- 1) guru mempersiapkan terlebih dahulu stik es dan kantong rahasia.
- 2) guru mengajak anak untuk meletakkan stik es sesuai dengan nilai tempatnya yang terdapat pada kantong rahasia, misalnya dua stik berada pada kantong dengan lambang bilangan 2.
- 3) anak dibimbing oleh guru untuk melakukan membilang banyaknya stik dimulai dari bilangan 1-10.

Dalam penelitian ini dilakukan inovasi yaitu penggunaan kantong rahasia mengkombinasikan stik es bersimbol lingkaran berwarna, kartu angka. Adapun tahapan permainan kantong rahasia dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) anak akan mendapatkan satu atau dua kantong rahasia yang didalamnya terdapat kartu angka.
- 2) anak harus mencari stik es yang sesuai dengan kartu angka, misal kartu angka terdapat simbol lingkaran biru dengan jumlah tiga dan lambang bilangan tiga maka anak harus mencari stik es

simbol lingkaran biru sejumlah tiga dan stik es angka 3 lalu measukkannya ke dalam kantong.

- 3) guru membimbing anak untuk membilang stik es yang telah dimasukkan ke dalam kantong.
- 4) guru meminta anak untuk membandingkan banyak sedikit jumlah stik dan menunjukkan kumpulan mana yang lebih banyak atau sedikit.
- 5) anak diminta untuk menunjukkna dan menunjukkna lambang bilangan yang terdapat pada stik es dan kartu angka.

**B. Kemampuan Berhitung Awal**

Berhitung merupakan bagian dari matematika. Kemampuan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari –hari terutama mengenal konsep bilangan yang merupakan menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dan kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar [7]. Menurut Sujiono (2008) Berhitung merupakan cara belajar mengenal nama bilangan kemudian menggunakan nama bilangan tersbut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Bagi anak usia dini disebut dengan kemampuan berhitung awal. Menurut Susanto (2011) kemampuan berhitung awal merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenal bilangan dan mengenal jumlah. Karakteristik pengembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Pada anak usia 4 tahun mereka dapat mengenal lambang bilangan sampai sepuluh, sedangkan pada anak usia 5-6 tahun dapat mengenal bilangan sampai seratus.

Menurut Permendiknas No. 137 Tahun 2014 kemampuan berhitung awal anak kelompok A di kurikulum 2013 terdapat pada aspek perkembangan kognitif di bagian lingkup pengembangan berpikir simbolik. Adapun program pengembangan kemampuan berhitung awal sesuai dengan Permendiknas No. 137 Tahun 2014 digambarkan sebagai berikut :

**TABEL 2.** KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL SESUAI PERMENDIKNAS NO. 137 TAHUN 2014

LINGKUP PENGEMBANGAN	STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN ANAK (4-5 TAHUN)
KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL	MENGETAHUI KONSEP BANYAK SEDIKIT
	MENGENAL KONSEP BILANGAN
	MEMBILANG BANYAK BENDA 1-10
	MENGENAL LAMBANG BILANGAN

Aspek-aspek dari kemampuan berhitung awal diatas sejalan dengan teori yang dikemukakan Piaget bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahapan pra operasional, dimana pada tahapan ini anak akan menunjukkan aktivitas kognitif dengan menggunakan tanda-tanda atau simbol-simbol (Ibda, 2015).

**III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas, dimana di setiap tindakan terdapat siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dilanjutkan dengan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mencapai hasil penelitian yang diharapkan (Arikunto, dkk, 2015). Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurul Huda jalan Kliningan no. 29 Kota Bandung dengan subjek penelitian anak kelompok A sebanyak 10 anak. Pengumpulan data menggunakan pedoman observasi yang dikembangkan dari Permendiknas No. 137 Tahun 2014 mengenai kemampuan berhitung awal meliputi mengenal konsep banyak sedikit, mengenal konsep bilangan, membilang benda 1-10 dan mengenal lambang bilangan.

**A. Gambaran Kemampuan Berhitung Awal Sebelum Penerapan Kantong Rahasia**

Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengamati kemampuan berhitung awal anak dengan media puzzle telur. Berdasarkan hasil analisis kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda memperoleh hasil sebesar 58%, secara rinci dari 10 anak terdapat 6 anak mampu dalam kemampuan berhitung awal dan 4 anak belum mampu dalam kemampuan berhitung awal . Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda masih rendah. Hasil refleksi pra siklus menunjukkan beberapa hambatan seperti media yang kurang menarik bagi anak dan jumlah media yang terbatas yang hanya berjumlah satu seri.

**B. Penerapan Permainan Kantong Rahasia**

Melihat hambatan yang ada pada pra siklus, peneliti melakukan perbaikan pada Siklus I yaitu dengan penerapan permainan kantong rahasia. Siklus I dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Adapun langkah-langkah dari penerapan permainan kantong rahasia pada siklus I sebagai berikut:

- 1) guru membagi anak menjadi dua kelompok yang terdiri dari 5 anak setiap kelompoknya. Setiap kelompok akan bermain secara bergiliran
- 2) guru mengenalkan nama permainan dan memberikan contoh.
- 3) anak akan mendapatkan satu atau dua kantong rahasia yang didalamnya terdapat kartu angka.
- 4) anak harus mencari stik es yang sesuai dengan kartu angka, misal kartu angka terdapat simbol lingkaran biru dengan jumlah tiga dan lambang bilangan tiga maka anak harus mencari stik es simbol lingkaran biru sejumlah tiga dan stik es

- angka 3 lalu memasukkannya ke dalam kantong.
- 5) guru membimbing anak untuk membilang stik es yang telah dimasukkan ke dalam kantong.
  - 6) guru meminta anak untuk membandingkan banyak sedikit jumlah stik dan menunjukkan kumpulan mana yang lebih banyak atau sedikit.
  - 7) anak diminta untuk menunjukkna dan menunjukkna lambang bilangan yang terdapat pada stik es dan kartu angka.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil kemampuan berhitung awal anak kelompok A memperoleh nilai rata-rata sebesar 72% secara rinci dapat diketahui bahwa dari 10 anak terdapat 3 anak yang belum mampu dalam kemampuan berhitung awal dan 7 anak sudah mampu dalam kemampuan berhitung awal. Hasil Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berhitung awal anak masih belum mencapai indikator yang diharapkan yaitu sebesar 85%. Hal ini dikarenakan tempat pelaksanaan di ruang kelas membuat anak kurang leluasa dalam melakukan permainan kantong rahasia, media kantong rahasia yang terbuat dari kertas membuat media menjadi mudah robek, jumlah media yang sebanya lima kantong membuat anak menjadi menunggu giliran bermain dan malah bermain-main dengan temannya sehingga kurang kondusif dalam pelaksanaan permainan kantong rahasia. Siklus II dilaksanakan dalam rangka melakukan perbaikan pada siklus sebelumnya. Adapun perbaikan yang dilakukan dalam siklus II yaitu tempat pelaksanaan yang berubah menjadi di ruang bermain agar lebih leluasa dalam melaksanagn permainan kantong rahasia, media kantong rahasia diubah menjadi terbuat dari kain flanel, dan jumlah kantong rahasia diperbanyak sejumlah anak kelompok A yaitu sebanyak 10 buah sehingga anak dapat bermain secara serempak melakukan permainan kantong rahasia. Langkah-langkah yang digunakan dalam permainan kantong rahasia masih sama dengan langkah-langkah permainan pada siklus I. Hasil Analisis dari siklus II kemampuan berhitung awal anak kelompok A memperoleh hasil rata-rata sebesar 88%. Hal itu menunjukkan hasil rata-rata siklus II melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian ini dihentikan.

*C. Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Anak Kelompok A Setelah Diterapkannya Permainan Kantong Rahasia*

Peningkatan yang terjadi pada setiap tahapan siklus pada penelitian penerapan kantong rahasia untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut:

NO	INDIKATOR	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	A	58%	73%	89%

2	B	58%	67%	88%
3	C	60%	74%	88%
4	D	58%	73%	87%
RATA-RATA		58%	72%	88%
INDIKATOR KEBERHAILAN		85%		

Keterangan :

A = mengenal konsep banyak sedikit

B = mengenal konsep bilangan

C = membilang banyak benda 1-10

D = mengenal lambang bilangan

Berdasarkan tabel diatas kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda mengalami peningkatan mulai dari pra siklus dengan nilai rata-rata sebesar 58%, setelah adanya tindakan penerapan permainan kantong rahasia pada siklus I meningkat menjadi 72% namu belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya maka dilanjutkan dengan perbaikan pada siklus II.

Pada Siklus II anak terlihat lebih semangat dan antusias dalam mengikuti permainan kantong rahasia. Terlihat semua anak sudah mandiri dalam melaksanakan permainan kantong rahasia. 89% anak sudah dapat mengenal konsep banyak sedikit, 88% anak sudah dapat mengenal konsep bilangan, 88% anak sudah dapat membilang banayak benda 1-10 dan 87% anak sudh dapat mengenal lambang bilangan. Hasil rata-rata dari siklus II sebesar 88% sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, oleh sebab itu penelitian dihentikan.

Kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda meningkat setelah diterapkannya permainan kantong rahasia. Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal ini tidak lepas dari berubahnya tempat pelaksanaan permainan menjadi di ruang halaman bermain, media yang telah dimodifikasi serta jumlah media yang diperbanyak sesuai jumlah anak sehingga anak lebih semangat dan antusias mengikuti kegiatan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) Gambaran kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda sebelum penerapan permainan kantong rahasia sebesar 58% menandakan bahwa kemampuan berhitung awal anak kelompok A masih rendah berdasarkan pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

- 2) penerapan permainan kantong rahasia sebagai upaya peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak kelompok A di TK Nurul Huda yaitu melalui tindakan sebanyak enam kali pertemuan dalam dua siklus. Pada Siklus I kemampuan berhitung awal anak kelompok A memperoleh nilai sebesar 72% terlihat sudah mulai ada peningkatan dibandingkan sebelum tindakan namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dikarenakan tempat pelaksanaan di ruang kelas membuat anak kurang nyaman, media yang terbuat dari kertas sehingga media menjadi mudah sobek dan jumlah media yang sedikit membuat anak menjadi bosan menunggu giliran. Pada Siklus II dilakukan perbaikan yaitu berubahnya tempat pelaksanaan menjadi di halaman bermain, bahan pembuatan media terbuat dari kain flanel, jumlah media disesuaikan dengan jumlah anak yaitu sebanyak 10 buah sehingga pada siklus II mencapai hasil sebesar 88%.
- 3) Adapun pada siklus mencapai 58% meningkat pada siklus I mencapai hasil sebesar 72 % namun belum tercapainya indikator keberhasilan. Pada siklus II memperoleh 88% menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kemampuan berhitung awal setelah penerapan permainan kantong rahasia. Hal itu menerangkan bahwa kemampuan berhitung awal dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan kantong rahasia. Keberhasilan pada siklus II tidak lepas dari modifikasi media kantong rahasia, tempat pelaksanaan yang nyaman membuat anak leluasa untuk melakukan kegiatan dan jumlah media yang dibuat sejumlah anak sehingga anak antusias mengikuti kegiatan.
- 3) Adapun saran untuk peneliti selanjutnya yaitu semoga penerapan kantong rahasia lebih dimodifikasi lagi dan lebih dikembangkan lagi agar hasil peningkatan pada kemampuan berhitung awal anak lebih meningkat dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suyadi & Maulidya. 2013. Konsep Dasar PAUD. Volume IV Nomor
- [2] Sadiman, A. S. 2001. Media Pendidikan. Jakarta: Penerbit Rajawali Press.
- [3] Sriningsih, N. 2011. Perkembangan Matematika Terpadu Anak Usia Dini. Bandung: Penerbit Pustaka Sebelas.
- [4] Desmita. 2005. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [5] Cahyani, Nur Ika Ayu Intan. 2018. Pengaruh Teknik Permainan Kantong Rahasia terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Manadarin Kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017-2018. *Jurnal Mandarin Unesa* Vol 1, No.3 dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mandarin/issue/view/1462> diakses pada 28 September 2019.
- [6] Sumiyati & Daryati. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Berhitung Permulaan Melalui Media Kantong Stik Pada Anak Kelompok B di TK Bhakti Masyarakat Pagerhajo Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2016/2017. *Indonesian Journal Education*. Vol. 3 No. 1 Juni 2018 (35-48) dalam <https://journal.pps-pgra.org/index.php/ljiece/article/view/80>. Diakses pada Tanggal 28 September 2019.
- [7] Departemen Pendidikan Nasional. (2007). Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Direktorat Departemen Pendidikan Nasional.
- [8] Arikunto, S. (2015). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Jakarta: PT. Bumi aksara
- [9] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

#### V. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ada beberapa hal yang disampaikan penulis sebagai saran, diantaranya :

- 1) Seorang guru hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung awal anak dengan kegiatan yang menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak yang sesuai dengan karakteristik anak. permainan kantong rahasia merupakan salah satu contoh variasi permainan dalam proses pembelajaran.
- 2) Untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran diperlukan media, sumber belajar dan metode yang inovatif dan menyenangkan bagi anak sehingga anak akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. sekolah harus menyediakan berbagai fasilitas bermain bagi anak namun tetap bermakna sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan minat dan bakatnya.