

**MENGOPTIMALKAN PEMAHAMAN ANAK TERHADAP KONSEP DAN
LAMBANG BILANGAN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA
PEMBELAJARAN (PERMAINAN *THROW AND MATCH*)
PADA ANAK USIA DINI DI RA AL IMAN
KABUPATEN SEMARANG**



**SRI MASLIHAH
NIM 127241014**

Dosen Pembimbing:
Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
TAHUN 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

1. Judul:

"Meningkatkan Pemahaman Anak Terhadap Konsep dan Lambang Bilangan melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran "Permainan *Throw and Match*" Pada Anak Usia Dini di RA Al Iman Kabupaten Semarang"

2. Mahasiswa Pelaksana:

- a. Nama : Sri Maslihah
- b. NIM : 127241014
- c. Program Studi : S1 PG PAUD
- d. Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
- e. No. HP : 08562861535
- f. Email : maslihahsri88@gmail.com

3. Instansi Bekerja : RA Al Iman Ungaran Barat, Kabupaten Semarang

4. Lama Bekerja : 2013 – Sekarang (12 tahun)

Ungaran, 22 Agustus 2025
Dosen Pembimbing,



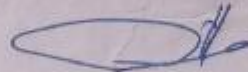
SWANTYKA ILHAM PRAHESTI, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0605069101

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul:
"Meningkatkan Pemahaman Anak Terhadap Konsep Dan Lambang Bilangan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran (Permainan *Throw and Match*) Pada Anak Usia Dini di RA Al Iman Kabupaten Semarang"
2. Mahasiswa Pelaksana:
 - a. Nama : Sri Masliah
 - b. NIM : 127241014
 - c. Program Studi : S1 PG PAUD
 - d. Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
 - e. No. HP : 08562861535
 - f. Email : masliahsri88@gmail.com
3. Instansi Bekerja : RA Al Iman Ungaran Barat, Kabupaten Semarang
4. Lama Bekerja : 2013 – sekarang (12 tahun)


Ungaran, 4 September 2025
Mengetahui

Ketua Dosen Penguji




Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0605069101

Dosen Penguji I,

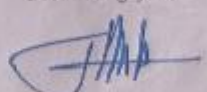

Himmah Taulany, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0626107101

Mengesahkan,
Dekan

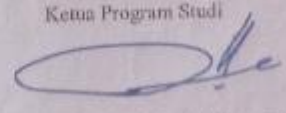



Triana Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom
NIDN. 0614077901

Dosen Penguji II,


Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 2122128801

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0605069101

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Maslihah

Nim : 127241014

Program Studi/ Fakultas : S1 PGSD/ Fakultas Komputer dan Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Kinerja yang berjudul: **"Mengoptimalkan Pemahaman Anak Terhadap Konsep Dan Lambang Bilangan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran (Permainan *Throw and Match*) Pada Anak Usia Dini di RA Al Iman Kabupaten Semarang"** adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di perguruan tinggi manapun.
2. Karya Kinerja ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Karya Kinerja ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta mencantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 15 Desember 2025
Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPER
106ANX176675502

Sri Maslihah
127241014

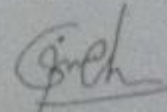
KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Maslihah
Nim : 127241014
Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah : Karya Kinerja
Judul Skripsi : Mengoptimalkan Pemahaman Anak Terhadap Konsep Dan Lambang Bilangan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran (*Throw and Match*) Pada Anak Usia Dini di RA Al Iman Kabupaten Semarang Dengan ini menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti/ pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi tanpa persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak UNIVERSITAS NGUDI WALUYO, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 15 Desember 2025



Sri Maslihah
127241014

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Universitas Ngudi Waluyo Ungaran. Judul yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah “Mengoptimalkan Pemahaman Anak Terhadap Konsep Dan Lambang Bilangan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran (Permainan *Throw and Match*) Pada Anak Usia Dini di RA Al Iman Kabupaten Semarang”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
3. Ibu Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi PG PAUD Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo Semarang dan sekaligus Dosen Pembimbing yang membimbing, mengarahkan, memberi kritik dan saran yang sangat membantu dalam penyusunan karya kinerja ini.
4. Seluruh dosen Universitas Ngudi Waluyo yang telah berkenan memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
5. Teman-teman Prodi S1 Paud Semester I-VI 2024-2025 yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Pihak-pihak terkait lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumbangsih dalam pembelajaran anak usia dini.

ABSTRAK

Karya kinerja ini disusun sebagai bentuk kontribusi dan inovasi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini melalui pendekatan permainan *Throw and Match* sebagai sarana mengoptimalkan pemahaman anak terhadap konsep dan lambang bilangan pada anak usia dini di RA Al Iman Kabupaten Semarang. Dalam pelaksanaannya guru dan anak merancang media pembelajaran sederhana berbahan *loosepart* (barang lepasan) dan memainkan media tersebut dalam sebuah permainan *Throw and Match*. Penggunaan *loosepart* dalam kurikulum merdeka memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada anak. Sedangkan metode permainan dan *game-based learning* dalam pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar anak. Hasil karya menunjukkan media pembelajaran dalam permainan *Throw and Match* mampu mengoptimalkan pemahaman anak terhadap konsep dan lambang bilangan. Karya ini menjadi salah satu bentuk praktek baik (*best practice*) dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka di tingkat PAUD, diharapkan karya ini menjadi Inspirasi bagi guru-guru PAUD lainnya dalam memahami anak terhadap konsep dan lambang bilangan melalui permainan dengan benda-benda konkrit kedalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Konsep bilangan dan lambang bilangan, Media Pembelajaran, Permainan, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This performance work was compiled as a form of teacher contribution and innovation in developing meaningful learning for early childhood through the *Throw and Match game approach* as a means of optimizing children's understanding of number concepts and symbols in early childhood at RA Al Iman Semarang Regency. In its implementation, teachers and children designed simple learning media made of *loose parts* and played the media in a *Throw and Match game*. The use of *loose parts* in the independent curriculum allows learning activities to be more flexible, interactive, and child-centered. Meanwhile, game-based learning methods in learning serve as a means to increase children's interest, motivation, and learning outcomes. The results show that the learning media in the *Throw and Match game* can optimize children's understanding of number concepts and symbols. This work is one form of good practice in the implementation of the Independent Curriculum at the Early Childhood Education (PAUD) level. It is hoped that this work will inspire other PAUD teachers in helping children understand number concepts and symbols through play with concrete objects in learning activities.

Keywords: Concept number and symbol numbers, learning media, games, children Early age.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Lingkup Pengembangan dan Pengabdian.....	2
C. Tujuan Tugas Akhir.....	4
D. Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Profil Tempat Bekerja.....	5
B. Struktur Organisasi Sekolah.....	7
C. Pekerjaan Mahasiswa di Lokasi Bekerja.....	11
D. Teori-teori yang Berkaitan dengan Tema yang Dipilih.....	12
BAB III KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN.....	22
A. Kinerja Pengabdian.....	22
B. Kinerja Pengembangan.....	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
A. Pengembangan konsep dan lambang bilangan melalui pemanfaatan media pembelajaran permainan <i>Throw and Match</i>	26
B. Pembuatan dan penerapan media pembelajaran permainan <i>Throw and Match</i>	27
C. Alat dan Bahan pembuatan media permainan <i>Throw and Match</i>	28
BAB V PENUTUP.....	33
A. Simpulan.....	33
B. Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Organisasi.....	8
------------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gedung RA Al Iman Ungaran Barat.....	5
Gambar 4.1 Alat dan Bahan Media Pembelajaran.....	28
Gambar 4.2 Media Pembelajaran.....	29
Gambar 4.3 Melipat kertas menjadi segitiga.....	29
Gambar 4.4 Tempel kertas pada media.....	29
Gambar 4.5 Media siap dimainkan.....	30
Gambar 4.6 Cara bermain dengan melempar bola pada sasaran.....	30
Gambar 4.7 Berlari mengambil media yang roboh.....	31
Gambar 4.8 Mencocokkan angka dengan benda konkrit.....	31
Gambar 4.9 Benda Konkrit/ Loosepart/ Benda Lepas.....	31
Gambar 4.10 Mempresentasikan Hasil Permainan.....	32

