



PEMERINTAH KABUPATEN  
EMPAT LAWANG

# PEDOMAN TEKNIS

## BANGKA (Bunga Matahari Angka)

Tahun 2025



# **PROPOSAL INOVASI DAERAH**



**Judul**

**BANGKA (Bunga Matahari Angka)**

**OLEH:**

**Karunia, S. Pd**

**TKIT BIRRUL WALIDAIN**

**PEMERINTAH KABUPATEN EMPAT LAWANG**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**Tahun 2026**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pada dasarnya anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai bidang sedang mengalami percepatan dalam perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak tersebut. Diantara kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik taman kanak-kanak adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di TK meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep matematika sederhana.

(Permendikbud No. 137 tahun 2014) menjelaskan tentang Standar Nasional PAUD yang mencakup Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Berikut poin yang diambil antara lain: (1) Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri (2). Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik (3). Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata) (4). Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

Permendikbud No 146 tahun 2014, kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif. Mengenal warna pada anak dapat disesuaikan dengan perkembangan anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan. Tingkat pencapaian perkembangan dapat dikategorikan sebagai berikut: (a) Mengenal benda dengan mengelompokkan berdasarkan warna; (b) Mampu mengurutkan lima variasi atau lebih berdasarkan warna; (c) Mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel warna. Kemampuan Kognitif -logika anak usia dini meliputi mengklasifikasi, menyebut, membedakan, dan

menghitung benda, warna, jarak, waktu, ukuran, dan bentuk. Pengenalan warna kepada anak dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya.

Pada kegiatan pembelajaran matematika untuk anak harus diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. dalam hal ini guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Bermain merupakan pendekatan utama yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, berimajinasi, dan membangun pemahaman melalui aktivitas konkret. APE (Alat Permainan Edukatif) berperan penting dalam menyediakan rangsangan tersebut. APE bukan sekadar alat bermain, melainkan media yang memberikan stimulasi kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional secara terpadu, APE yang dirancang sesuai karakteristik anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan kemampuan memecahkan masalah secara signifikan.

Pemanfaatan APE di lembaga Pendidikan anak usia dini seringkali belum optimal. sebagian besar guru belum mendapatkan pendampingan dan pelatihan memadai dalam menggunakan APE secara efektif. Minimnya inovasi media pembelajaran membuat aktivitas bermain kurang menantang dan kurang menstimulasi kreativitas anak. Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya program pendampingan dan pelatihan melalui kegiatan Inovasi yang fokus pada implementasi media edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak.

BANGKA (Bunga Matahari Angka) menjadi inovasi yang menarik dan bermanfaat. Selain dapat meningkatkan perkembangan kognitif, juga dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna, pembahasan ini juga dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang konsep pola bilangan dalam matematika. susunan bijinya yang membentuk pola tertentu, pola tersebut tidak tersusun secara acak, melainkan mengikuti susunan angka yang teratur. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam alam terdapat keteraturan dan hubungan yang erat dengan konsep matematika.

## **B. TUJUAN**

Tujuan dari APE (Alat Permainan Edukatif) bunga matahari angka adalah untuk membantu anak-anak dalam mengenal dan memahami konsep angka dengan cara yang menyenangkan. Melalui media berbentuk bunga matahari yang menarik dan berwarna, anak dapat belajar

mengenali angka secara visual dan langsung melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih interaktif sehingga anak tidak merasa bosan saat mempelajari angka.

Selain itu, BANGKA (bunga matahari angka) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghitung dan mengenali urutan bilangan. Anak dapat menyusun atau mencocokkan angka pada bagian-bagian bunga matahari, seperti pada kelopak atau bijinya. Kegiatan ini dapat melatih kemampuan berpikir logis serta membantu anak memahami konsep dasar matematika sejak usia dini.

Tujuan lainnya adalah untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Saat anak memasang, menyusun, atau memindahkan bagian-bagian angka pada media bunga matahari, koordinasi antara tangan dan mata akan terlatih. Hal ini sangat penting dalam perkembangan anak, terutama pada tahap pendidikan anak usia dini yang membutuhkan stimulasi melalui kegiatan bermain.

1. Mengenalkan Lambang Bilangan (Angka): Membantu anak mengenal bentuk angka 1-10 melalui visual bunga matahari yang menarik.
2. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghitung dan mengenali urutan bilangan.
3. Dapat mengenali warna dan mencocokkan angka pada bagian-bagian bunga matahari, seperti pada kelopak atau bijinya. Kegiatan ini dapat melatih kemampuan berpikir logis serta membantu anak memahami konsep dasar matematika sejak usia dini.

Untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Saat anak memasang, menyusun, atau memindahkan bagian-bagian angka pada media bunga matahari, koordinasi antara tangan dan mata akan terlatih

Selain aspek kognitif dan motorik, BANGKA (bunga matahari angka) juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas serta rasa ingin tahu anak. Anak dapat belajar sambil bermain, mengamati bentuk, warna, dan pola yang terdapat pada media tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti bunga matahari angka, diharapkan anak menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam proses belajar.

### **C. MANFAAT**

BANGKA (Bunga Matahari Angka) merupakan salah satu media pembelajaran yang biasanya digunakan dalam kegiatan belajar matematika, terutama untuk anak usia dini atau siswa sekolah dasar. Media ini berbentuk seperti bunga matahari yang memiliki kelopak berisi angka-angka atau soal tertentu. Penggunaan media ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

1. **Bagi Siswa:** Kegiatan memutar, menempel, atau menyusun bagian bunga mengasah koordinasi mata dan tangan.
2. **Bagi Guru:** Mendorong guru untuk berinovasi menciptakan alat peraga mandiri dari bahan yang mudah ditemukan.
3. **Bagi Sekolah:** Menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik, yang dapat menjadi nilai tambah bagi orang tua siswa.
4. **Bagi Orang Tua:** Memberikan inspirasi bagi orang tua untuk menciptakan permainan serupa di rumah menggunakan bahan sederhana guna mendukung tumbuh kembang anak.

Dapat dilihat dari proses munculnya ide, pengembangan, hingga penerapan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pendidikan. Inovasi BANGKA merupakan media pembelajaran kreatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep angka dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Proses penciptaannya relatif cepat karena memanfaatkan bahan sederhana serta ide yang langsung dapat diterapkan di lingkungan sekolah. Kecepatan inovasi ini terlihat dari tahap perancangan media yang tidak membutuhkan teknologi rumit.

Selain itu, inovasi ini dapat dengan cepat diimplementasikan di berbagai sekolah karena cara penggunaannya sederhana dan mudah dipahami oleh guru maupun siswa. Guru hanya perlu menjelaskan aturan penggunaan media tersebut, kemudian siswa dapat langsung terlibat dalam aktivitas belajar seperti mencocokkan angka, menghitung, atau menyusun urutan bilangan. Hal ini membuat proses penyebaran inovasi menjadi lebih cepat. Kecepatan penciptaan inovasi juga didukung oleh sifatnya yang fleksibel dan mudah dimodifikasi. Media BANGKA dapat dikembangkan untuk berbagai materi matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, atau pengenalan angka. Dengan sedikit penyesuaian pada isi kelopak bunga, inovasi ini dapat digunakan untuk berbagai tingkat kelas sehingga mempercepat proses adaptasi di lingkungan pendidikan.

Selain mempercepat proses pembelajaran, inovasi ini juga mendorong terciptanya kreativitas guru dalam mengembangkan metode belajar yang lebih menarik. Guru dapat dengan cepat

menciptakan variasi permainan atau aktivitas baru menggunakan media tersebut, sehingga pembelajaran tidak monoton dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, inovasi BANGKA menunjukkan bahwa inovasi daerah tidak selalu harus berbasis teknologi tinggi. Melalui ide sederhana yang kreatif dan mudah diterapkan, inovasi ini dapat diciptakan dan dikembangkan dengan cepat serta memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## **BAB II**

### **KERANGKA PIKIR**

#### **A. KEBAHARUAN**

Kebaharuan dari Inovasi Bunga Matahari Angka (BANGKA) terletak pada bentuk media pembelajaran yang kreatif dan menarik dalam mengenalkan konsep angka kepada siswa. Media ini menggunakan desain berbentuk bunga matahari dengan kelopak yang berisi angka, soal, atau jawaban tertentu. Bentuk visual yang unik ini menjadi pembaruan dalam pembelajaran matematika karena menggabungkan unsur permainan, warna, dan bentuk yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Kebaharuan lainnya terlihat dari pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Jika sebelumnya pembelajaran angka sering dilakukan melalui buku atau papan tulis, inovasi Bunga Matahari Angka menghadirkan metode belajar yang melibatkan aktivitas langsung siswa. Siswa tidak hanya melihat atau mendengar penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi dengan memegang, menyusun, dan mencocokkan angka pada kelopak bunga tersebut.

Selain itu, inovasi ini juga menghadirkan kebaruan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Desain bunga matahari yang berwarna cerah mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kesan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Dengan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mencoba menyelesaikan soal.

Selain pada bentuk dan cara penggunaan, kebaruan inovasi ini juga terletak pada kemudahan pembuatannya. Media Bunga Matahari Angka dapat dibuat dari bahan sederhana seperti kertas karton atau karton warna, sehingga guru dapat dengan mudah membuatnya sendiri tanpa membutuhkan biaya besar. Hal ini membuat inovasi ini mudah diterapkan di berbagai sekolah.

Dengan berbagai unsur kebaruan tersebut, inovasi Bunga Matahari Angka menjadi salah satu media pembelajaran yang kreatif, sederhana, dan efektif. Inovasi ini mampu memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep angka dalam pembelajaran matematika.

## **B. DESAIN INOVASI**

Desain BANGKA merupakan rancangan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep angka dan operasi hitung dasar melalui bentuk yang menarik

dan interaktif. Media ini dirancang menyerupai bunga matahari dengan bagian tengah dan kelopak yang berisi angka atau soal matematika. Desain yang sederhana namun menarik ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif bagi siswa.

Bagian utama dari desain inovasi ini terdiri dari lingkaran tengah bunga yang berfungsi sebagai pusat atau inti pembelajaran. Pada bagian ini biasanya ditempatkan angka utama, soal, atau simbol operasi hitung seperti penjumlahan atau pengurangan. Lingkaran tengah tersebut menjadi acuan bagi siswa dalam menentukan jawaban atau mencocokkan angka yang terdapat pada kelopak bunga.

Selanjutnya terdapat kelopak bunga matahari yang mengelilingi bagian tengah. Setiap kelopak berisi angka, jawaban, atau pasangan soal yang harus dicocokkan dengan angka pada bagian tengah. Kelopak ini dapat dibuat dalam bentuk potongan yang bisa dilepas dan dipasang kembali, sehingga siswa dapat memindahkan atau menyusun kelopak sesuai dengan jawaban yang benar. Desain ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Media Bunga Matahari Angka biasanya dibuat menggunakan bahan sederhana seperti karton warna, kertas tebal, gunting, lem, dan spidol. Warna kuning sering digunakan untuk kelopak agar menyerupai bunga matahari, sedangkan bagian tengah dapat menggunakan warna coklat atau warna lain yang kontras agar angka terlihat jelas. Ukuran media juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas agar mudah dilihat oleh seluruh siswa.

Dalam penggunaannya, desain inovasi ini juga dapat dilengkapi dengan papan dasar atau alas agar kelopak dapat ditempel menggunakan perekat seperti velcro atau magnet. Dengan demikian, kelopak bunga dapat dilepas dan dipasang kembali berkali-kali sehingga media dapat digunakan secara berulang dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

### **BAB III**

#### **TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI**

Bangka merupakan alat permainan edukatif untuk mempermudah anak-anak dalam berhitung dengan mudah dan menyenangkan. Media ini berbentuk bunga berbahan dasar kardus dan kertas origami dirancang dengan berbagai elemen edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar menghitung anak usia dini. Di bagian tengah kardus terdapat kolom-kolom angka dan simbol matematika sederhana yang memungkinkan anak untuk menyusun operasi berhitung dasar penjumlahan dan pengurangan, tidak hanya mengenal angka tetapi juga anak-anak mengenal warna pada alat tersebut.

Adapun tahapan proses penciptaan inovasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### **Tahapan Persiapan**

Tahap persiapan dilaksanakan pada Senin 22 September-27 Oktober 2025 melalui kegiatan belajar disekolah, persiapan ini mencakup pembahasan waktu pelaksanaan, lokasi kegiatan, alur pembelajaran, serta kebutuhan teknis lain yang harus dipenuhi.

### **Tahapan Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan kegiatan berlangsung pada Senin, 10 November 2025-26 Januari 2026 dimulai pukul 09.00 WIB di lingkungan TKIT Birrul Walidain Gunung Meraksa Lama Kecamatan Pendopo Kabupaten Empat Lawang. Kegiatan diawali dengan pengkondisian tempat duduk seluruh anak-anak di kelas, kondisi duduk juga perlu diatur untuk melatih fokus anak-anak supaya bisa memperhatikan penggunaan APE BANGKA dengan mudah dan mengerti. Pengkondisian awal ini terbukti efektif dalam membangun suasana belajar yang kondusif.

Kemudian inovator memperkenalkan dan menjelaskan media secara langsung setiap sisi permainan, seperti jumlah kolom angka dan warna pada alat tersebut serta memberikan contoh cara bermain yang benar. Kegiatan ini juga disertai sesi ice breaking ringan untuk menciptakan suasana ceria dan menarik perhatian. Setelah dijelaskan kegiatan dilanjutkan dengan sesi bermain langsung secara bergiliran. Dengan adanya penggunaan APE BANGKA ini anak-anak dapat melihat dan memahami langkah-langkah yang akan mereka lakukan ketika bermain secara mandiri.

## **BAB IV**

## **PENUTUP**

BANGKA merupakan salah satu bentuk media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep angka dan operasi hitung dasar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui desain yang sederhana namun interaktif, media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika.

Penggunaan media Bunga Matahari Angka juga menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus selalu dilakukan dengan metode konvensional. Dengan memanfaatkan ide kreatif dan bahan yang mudah ditemukan, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Hal ini tentunya dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, inovasi ini memiliki keunggulan karena mudah dibuat, fleksibel digunakan untuk berbagai materi matematika dasar, serta dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, khususnya pada tingkat pendidikan dasar. Media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan adanya BANGKA mengubah pembelajaran matematika yang kaku menjadi permainan aktif, sehingga anak lebih mudah memahami konsep

Dengan demikian, TKIT BIRRUL WALIDAIN gunung meraksa lama, bukan hanya menjadi tempat transfer ilmu, tetapi juga menjadi *center of character building*—pusat pembentukan karakter anak-anak yang berbudaya bersih, dan juga mengutamakan keagamaan peduli lingkungan, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Dengan adanya inovasi BANGKA tersebut merupakan kunci belajar anak-anak mengenal angka dan warna menjadi lebih menarik.