

**HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DI TK
AFTIHU JANNAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

Dinda Restya



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DI TK AFTIHU JANNAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh

DINDA RESTYA

Masalah pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah pada kelas B1 TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi pada penelitian ini berjumlah 21 orang siswa yaitu seluruh siswa pada kelas B1. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dengan daftar check list. Analisis data menggunakan jenis korelasi spearman rank yang diperoleh 0,87. Hasil penelitian ini berarti ada hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

kata kunci: permainan tradisional, kognitif, konsep bilangan

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN THE TRADITIONAL GAME WITH COGNITIVE SKILLS OF CHILDREN IN THE FAMILIAR WITH THE CONCEPT OF NUMBERS AT TK AFTIHU JANNAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG

By

DINDA RESTYA

The problem of this research is the children cognitive skills know the concept of numbers is still low at class B1 TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung. The purpose of this research is to know the correlation between the traditional game with cognitive skills of children in the familiar with the concept of numbers to the children of 4-5 years old. This research using the quantitative metode with the correlational aproachment. The total sample of this research are 21 students that all the students are class B1. The data collection technique at this research using observation and documentation. The research instrument using a sheet observations with a list of check list. The data analysist using type of correlation spearman rank who got 0,87. The result of this research means that there are correlation the correlation between the traditional game with cognitive skills of children in the familiar with the concept of numbers.

Keywords: traditional game, cognitive, the numbers concept

**HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DI TK
AFTIHU JANNAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Dinda Restya

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DI TK AFTIHU JANNAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dinda Restya**

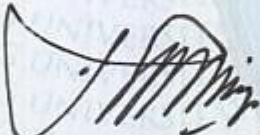
No. Pokok Mahasiswa : 1213054022

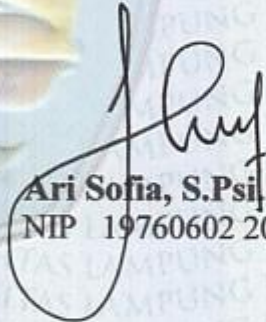
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 19760602 200812 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**

Sekretaris : **Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**

Penguji Utama : **Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **03 Agustus 2016**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Dinda Restya
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054022
Program Studi : PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Aftihu Jannah Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat dari penelitian orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 03 Agustus 2016

Penulis



Dinda Restya
NPM. 1213054022

RIWAYAT HIDUP



Penulis yang dilahirkan pada tanggal 10 Juli 1994 di Tanjung Karang, Bandar Lampung, yaitu anak ketiga dari empat saudara dari pasangan Bapak M. Fauzi dan Ibu Nisdaryati yang diberi nama Dinda Restya. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak di TK Aisiyah Labuhan Ratu pada tahun 1999 dan diselesaikan pada tahun 2000.

Kemudian penulis melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 2 Rawa Laut Teladan pada tahun 2000 dan diselesaikan pada tahun 2006. Kemudian dilanjutkan di SMP Kartika II-2 Persit Bandar Lampung pada tahun 2006 sampai 2009, dan tahun 2009 penulis melanjutkan di SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan keperguruan tinggi dan terdaftar menjadi mahasiswa PG-PAUD Universitas Lampung melalui jalur Ujian Mandiri (UM), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat berarti dan ku cintai serta ku sayangi dalam hidupku.

- *Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan yang selalu berkorban untukku*
- *Kakak dan Adik tersayang yang telah banyak membantu, yang selalu memberikan semangat serta do'a*
- *Keluarga besarku terkasih*
- *Guru-guruku yang tulus dan penuh kesabaran mendidikku*
- *Sahabat-sahabat terkasih*
- *Keluarga besar Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini 2012*
- *Almamater tercinta, Universitas Lampung*

MOTTO

“Tuntutlah ilmu walaupun ke negeri Cina, sesungguhnya menuntut ilmu itu wajib atas tiap-tiap muslim”

(HR. Thabrani)

“Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, tetapi dengan menjadi cerdas kita bisa menggapai kesuksesan”

(Ali bin Abu Thalib)

“Kesuksesan bukanlah sebuah akhir dan kegagalan bukanlah sebuah awal”

(Abu Bakar Sibli)

SANWACANA

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung beserta staff dan jajarannya.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi, M.A.Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung, sekaligus Pembimbing II atas kesediannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang

berharga, saran, dan kritik baik selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

4. Ibu Dr. Lilik Sadaningtyas, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan saran dan kritik kepada penulis.
5. Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd. dan Ibu Nia Fatmawati, S.Pd, M.Pd., sebagai motivator yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis.
6. Dosen serta Staff Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
7. Ibu Muflihah selaku Kepala TK Aftihu Jannah yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
8. Ibu guru Ria Aprianti yang telah membantuku selama penelitian didalam kelas.
9. Guru-guru TK Aftihu Jannah.
10. Kedua orang tuaku tercinta yang tak henti menyayangiku, memberikan do'a, dukungan, semangat serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
11. Kakakku Krisna Ayu Fenisa dan Yuda Pratama serta Adikku Dora Septarisa yang selalu memberikan semangat, bantuan serta do'a.
12. Sepupu-sepupuku yaitu Dina Octaviyani, Selvia Laratika, Mayang Tri Yuandira, Pertiwi Yuningsih, dan Emir Fathurozi yang selalu memberikan canda dan tawa serta motivasi.

13. Keluarga besar Hj.Burnani yang selalu menyayangi, mendo'akan dan selalu memberikan dukungan untuk keberhasilanku.
14. Sahabat seperjuangan di PG-PAUD 2012 beautiful girls yaitu Diah Ayuningtyas, Irania, Kartika Aprilia dan Yani Lestari yang selalu meramaikan suasana dikampus dan memberikan suport serta do'a.
15. Teman yang selalu ada saat senang maupun susah Tri Ardila terimakasih atas pertemanan ini, semoga pertemanan ini tidak hanya sebuah kata-kata tetapi memiliki makna dan akan tetap terjalin.
16. Temen Geng SMP yaitu Rizkiyani Juninda dan Mutiara Sakinah yang sudah memberi mood yang baik.
17. Temen SMA yaitu Lovina Aura Alifa, Fitri Ramadhan, dan Ade Febiyani yang sudah memberikan suport serta do'a.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak guna penyempurnaan dan perbaikan tindak lanjut. Semoga pelaksanaan dan hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Wa'alaikumssalam Wr. Wb

Bandar Lampung, 03 Agustus 2016
Penulis,

Dinda Restya
NPM. 1213054022

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	10
2. Teori Dasar Perkembangan Kognitif.....	11
a. Teori Kognitif Jean Piaget.....	11

b. Teori Kognitif Vygotsky.....	13
3. Perkembangan Kognitif Anak.....	14
a. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	14
b. Urgensi Perkembangan Kognitif.....	15
c. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif.....	16
d. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif.....	17
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	18
f. Klasifikasi Pengembangan Kognitif.....	20
4. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini.....	21
a. Pengertian Bilangan.....	21
b. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan.....	23
c. Pengenalan Konsep Bilangan.....	24
5. Pengertian Bermain.....	25
6. Manfaat Bermain.....	26
7. Permainan Tradisional.....	30
8. Macam-macam Permainan Tradisional.....	31
9. Hubungan Permainan Tradisional dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan.....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	36
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis	42

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	43
B. Setting Penelitian.....	43
C. Populasi.....	44
D. Definisi Konseptual dan Operasional.....	44
1. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Bebas.....	44
2. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Terikat.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	46
1. Teknik Pengumpulan Data	
a. Observasi.....	46
b. Dokumentasi.....	46
2. Instrumen Penelitian.....	47
F. Uji Instrumen/Validitas.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	49

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah.....	54
1. Visi dan Misi.....	55
2. Data Anak.....	55
3. Data Pendidik TK AftihuJannah.....	56
4. Sarana dan Prasarana.....	56
B. Hasil Penelitian.....	57
1. Proses Kegiatan Penelitian.....	58

2. Data Hasil Penelitian.....	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Perkembangan Anak Dalam Lingkup Kognitif Pada Usia 4-5 Tahun di TK Aftihu Jannah.....	5
2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Variabel X.....	47
3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Variabel Y.....	48
4. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Variabel X.....	88
5. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Variabel Y.....	91
6. Interpretasi Koefisien Korelasi.....	52
7. Nilai-nilai rho Korelasi <i>Spearman Rank</i>	52
8. Rekapitulasi Permainan Tradisional.....	64
9. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	41
2. Rumus Interval.....	50
3. Rumus Korelasi <i>Spearman Rank</i>	63
4. Rumus Uji t.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Validasi.....	80
2. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian.....	88
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	94
4. Lembar Observasi Penilaian Variabel X dan Y.....	110
5. Rekapitulasi Hasil Penelitian Variabel X dan Y.....	126
6. Tabel Penolong Untuk Mencari Hubungan Antara Variabel X dan Y.....	130
7. Foto Kegiatan.....	131
8. Surat Penelitian Pendahuluan.....	135
9. Surat Izin Penelitian.....	136
10. Surat Keterangan dari Sekolah.....	137

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah seorang anak yang usianya belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Sedangkan pada hakekatnya anak usi dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dan berbagai penelitian menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14, dalam Sujiono (2007:30) bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. PAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak.

Adapun proses pengembangan berbagai aspek perkembangan anak perlu diawali dengan pemahaman tentang perkembangan anak, karena perkembangan anak berbeda dengan perkembangan anak remaja atau orang dewasa. Anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri dan anak usia dini memiliki dunianya sendiri. Untuk mendidik anak usia dini, perlu dibekali pemahaman tentang dunia anak dan bagaimana proses perkembangan anak. Dengan pemahaman ini diharapkan para pendidik anak usia dini memiliki pemahaman yang lebih baik dalam menentukan proses pembelajaran ataupun perlakuan pada anak yang dibinanya.

Maka sebaiknya pendidikan di Taman Kanak-Kanak janganlah dianggap sebagai pelengkap saja, karena kedudukannya sama penting dengan pendidikan yang diberikan jauh diatasnya. Apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan baik niscaya akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak harus mendapatkan

stimulus yang baik agar dapat berkembang secara optimal karena setiap aspek perkembangan saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dengan baik adalah aspek perkembangan kognitif anak. Karena kognitif anak dapat menggambarkan perkembangan anak yaitu kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran, perasaan dan menyelesaikan masalah. Unsur yang termasuk dalam aspek perkembangan kognitif anak adalah mengenal konsep bilangan.

Salah satu standar pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah bilangan dan operasi penjumlahan. Bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Kemampuan mengenal bilangan atau angka merupakan kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini disebabkan oleh karena bilangan memiliki banyak manfaat diantaranya ketika anak menghitung jumlah mainannya, mengenal beberapa kali waktu sholat dalam sehari, melihat kalender, melihat jam, mengukur tinggi dan berat badan yang dimilikinya dibandingkan dengan temannya.

Tetapi pada kenyataannya setelah peneliti melakukan observasi awal, proses pembelajaran masih bersifat formal, guru masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan APE yang tepat dalam merangsang perkembangan kognitif anak. Guru kurang memberikan stimulus dalam memberikan pembelajaran khususnya dalam perkembangan kognitif, karena media yang digunakan kurang menarik bagi anak sehingga anak merasa

kesulitan mengingat dan mengenal konsep bilangan. Dalam pengamatan terdapat berbagai anak yang belum mampu menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, menuliskan bilangan, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda. Kemudian dari hasil data observasi awal di TK Aftihujannah tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan belum sesuai dengan perkembangan yang seharusnya. Disamping itu terdapat pada kelompok B1 yang berjumlah 21 anak yang terdiri dari 13 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Dari jumlah 21 anak 67% belum dapat mengenal konsep bilangan. Berdasarkan kondisi tersebut, model konsep pembelajaran bilangan yang sudah sering dilakukan di TK ini kurang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, maka dari itu harus lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan. Adapun data yang diperoleh pada saat wawancara hari Kamis tanggal 19 November 2015. Data dari sekolah ini dilakukan dengan guru pamong kelompok B1. Hasil observasi serta wawancara berupa tabel data perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Perkembangan Anak Dalam Lingkup Kognitif Pada Usia 4-5 Tahun di TK Aftihu Jannah Sukarama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016

No	Variabel Y	Jumlah Anak	Kategori				%	
			BB	MB	BSH	BSB	Baik	Rendah
1.	Kognitif	21	2	12	7	0	33%	67%

Sumber: Daftar Nilai Guru Pamong Kelompok B1 di TK Aftihu Jannah Sukarama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005: 124) anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Dalam hal ini anak belajar melalui interaksi dengan lingkungannya. Anak menggunakan panca inderanya untuk memahami lingkungannya seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari penginderaan tersebut anak memperoleh informasi dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkrit ke berpikir abstrak.

Membelajarkan anak usia dini gampang-gampang susah. Kadang kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang amat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu dan mekanisme kerjanya. Bermain sambil belajar, dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi PAUD. Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi

bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal.

Bermain yang diberikan harus mempunyai makna untuk anak, sementara itu anak jaman sekarang sudah tergerus oleh zaman dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Namun dengan seiring kemajuan zaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak terlena oleh televisi dan video game yang ternyata banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar. Maka dari itu dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional karena untuk menggali, melestarikan dan mengembangkan kembali permainan ini. Dalam permainan tradisional ini sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya serta kebersamaan yang tinggi melalui permainan tradisional. Pada permainan ini pemain dituntut untuk melompat, menangkap bola, mencari kartu angka dan menempel angka.

Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, hal ini sangat berbeda dengan

pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Permainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan alat permainan untuk mengembangkan kognitif anak yaitu melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu solusi yang tepat untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Permainan tradisional yang akan digunakan oleh peneliti adalah lompatan, bola bekel dan petak umpet yang kemudian divariasikan. Adanya permasalahan tersebut maka peneliti mengambil judul “Hubungan Permainan Tradisional dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menenal Konsep Bilangan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Anak belum mampu menyebutkan bilangan

2. Anak belum mampu menghitung urutan bilangan
3. Anak belum mampu menuliskan bilangan
4. Anak belum mampu dalam penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda
5. Kurangnya penggunaan APE yang tepat dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti ini membatasi masalah pada:

1. Permainan tradisional
2. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah ada hubungan permainan tradisional lompatan, bola bekel, dan petak umpet dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian, banyak sekali manfaat bagi guru dan sekolah yaitu:

1. Manfaat bagi guru:

- a. Menambah wawasan tentang rangsangan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif.
- b. Menambah pengetahuan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi berhitung.
- c. Mampu melakukan perencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi kemampuan siswa.

2. Manfaat bagi sekolah:

- a. Dapat menambah wawasan bagaimana memfasilitasi anak yang ada hubungannya dengan kemampuan kognitif anak usia dini.
- b. Memberikan kesempatan bagi guru untuk berkembang membuat inovasi baru.
- c. Masyarakat akan lebih percaya dan mendukung sekolah karena mutunya sangat bagus.

3. Manfaat bagi peneliti:

- a. Dapat mengamati langsung keadaan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung.
- b. Dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung.
- c. Dapat meningkatkan kompetensi guru.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*mutiple intelligences*) maupun kecerdasan spriritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini itu sendiri.

Berbeda dengan pengertian secara institusional maupun yuridis sebagaimana dikemukakan di atas, menurut Bredekamp dan Copple dalam Suyadi,dkk (2013: 18) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak. Pengertian ini diperkuat oleh dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2013) yang menegaskan

bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Menurut Suyadi,dkk (2013: 17) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

2. Teori Dasar Perkembangan Kognitif

a. Teori Kognitif Jean Piaget

Anak-anak mengembangkan daya tarik dengan bahasa atau kata-kata baik dan buruk. Anak-anak juga memainkan permainan membuat-percaya: menggunakan kotak kosong sebagai mobil, bermain dalam keluarga dengan saudara, dan memelihara persahabatan imajiner. Piaget juga menggambarkan tahap praoperasional dalam hal apa yang anak-anak tidak bisa lakukan.

Perkembangan sebagian bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi aktif dengan lingkungan. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Pola perilaku atau berpikir yang digunakan anak-anak dan orang dewasa dalam menangani objek-objek di dunia disebut skemata. Pengamatan mereka terhadap suatu benda mengatakan kepada mereka sesuatu hal tentang objek tersebut.

Menurut Jean Piaget dalam Danim (2013: 49) perkembangan kognitif terjadi antara umur 2 dan 7 tahun sebagai tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak-anak meningkatkan penggunaan bahasa dan simbol lainnya, mereka meniru perilaku dan permainan orang dewasa.

Guru dapat menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman-pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media. Peranan guru sangat penting untuk menciptakan situasi belajar sesuai dengan teori Piaget. Beberapa implikasi teori Piaget dalam pembelajaran, menurut Slavin dalam Trianto (2012: 73), sebagai berikut.

1. Memfokuskan pada proses berpikir anak, tidak sekedar pada produknya. Disamping itu dalam pengecekan kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sampai pada jawaban tersebut.
2. Pengenalan dan pengakuan atas peranan anak-anak yang penting sekali dalam inisiatif-diri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Penerimaan perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan. Bahwa seluruh anak berkembang melalui urutan perkembangan yang sama namun mereka memperolehnya pada kecepatan yang berbeda.

b. Teori Kognitif Vygotsky

Teori Vygotsky merupakan salah satu teori penting dalam psikologi perkembangan. Teori Vygotsky menekankan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Menurut Vygotsky dalam Trianto (2012: 76) bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas tersebut berada dalam *zone of proximal development*.

Menurut Slavin dalam Trianto (2012: 77), ada dua implikasi utama teori Vygotsky dalam pembelajaran sains. Pertama, dikehendakinya susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antarsiswa, sehingga siswa dapat berinteraksi disekitar tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif didalam masing-masing *zone of proximal development* mereka. Kedua, pendekatan Vygotsky dalam pengajaran menekankan scaffolding sehingga siswa semakin lama semakin bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri.

Contoh dalam pembelajaran, yaitu ketika akan mengajarkan materi hukum pembiasan cahaya, siswa harus memiliki prasyarat pengetahuan yang berkaitan dengan cahaya, seperti siswa sudah memahami bahwa lintasan cahaya pada medium homogen adalah lurus, siswa dapat memberikan contoh-contoh pembiasan dan pemantulan cahaya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memiliki prasyarat pengetahuan seperti itu, maka dalam menyampaikan materi hukum pembiasan cahaya akan lebih mudah dipahami siswa, disamping pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi siswa tersebut.

3. Perkembangan Kognitif Anak

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1, bahwa kognitif sebagaimana meliputi:
berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, membuat urutan bilangan dengan benda-benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak.

Sedangkan menurut Sujiono (2007: 216) “pengenalan konsep bilangan melalui kegiatan membilang 1-10, menyebutkan angka, mengenal konsep dan simbol angka, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengenal konsep sama dan tidak sama”.

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini diberikan untuk melatih kesiapan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pengenalan konsep bilangan pada anak dilakukan melalui kegiatan dengan menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mencocokkan, mengurutkan dengan menggunakan media yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Menurut Izzaty (2005: 58) karakteristik anak usia dini yang menggambarkan kemampuan kognitifnya ialah mereka selalu

bertanya, karena terdorong oleh rasa ingin tahu yang besar. Pertanyaan selalu ditandai dengan munculnya minat anak akan penalaran dan penggambaran “mengapa seperti itu”.

Sebagai contoh ketika anak diberi tugas untuk mengelompokkan bangunan yang sama, anak-anak akan menanyakan “mengapa harus dikelompokkan?”, “Untuk apa?”, dan masih banyak pertanyaan yang diungkapkan. Hal ini terdorong oleh rasa ingin tahu anak. Dalam bermain pun terkadang anak suka bertanya kepada pendidik, seperti bermain pasir, anak ingin membuat istana pasir, tetapi sebenarnya ia belum tahu bentuk istana seperti apa, sehingga ia bertanya, “Istana itu apa, Bu?”, “Nanti ada pengawalnya tidak?”. Menghadapi pertanyaan seperti ini pendidik hendaknya menjawab dengan bijak serta memakai bahasa yang mudah dipahami.

b. Urgensi Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang diduplikasinya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget dalam Susanto (2012: 48)

berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi yang mampu menolong dirinya sendiri

Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

c. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Jamaris (2006: 23) bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut diatas, maka dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek, yaitu:

1. Berpikir Simbolis

Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2. Berpikir Egosentris

Aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, anak belum dapat meletakkan cara pandangnya disudut pandang orang lain.

3. Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok.

d. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif

Menurut Jamaris (2006: 24) perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan hasil proses asimiliasi (*assimilation*), akomodasi (*accomodation*), dan ekuilibrium (*equilibrium*).

1. Asimilasi dan Akomodasi

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada didalam skemata (struktur kognitif) anak. Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada didalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.

2. Ekuilibrium

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Untuk memecahkan masalah tersebut, ia menyeimbangkan informasi yang baru, yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya dengan informasi yang telah ada didalam skematanya secara dinamis.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Susanto (2012: 59) banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti

kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula rasa*. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan d luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat

seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

f. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Dengan pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah untuk orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensial pada masing-masing anak. Menurut Susanto (2012: 60) adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktik, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan. Uraian masing-masing bidang pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak.

2. Pengembangan visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.

3. Pengembangan taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba).

4. Pengembangan Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

5. Pengembangan aritmetika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

6. Pengembangan geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.

7. Pengembangan sains permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

4. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bilangan

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan (formal)

berikutnya. Sementara itu, bilangan menurut Alexander dalam Sitorus (2008: 22) adalah sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu identitas abstrak dalam ilmu matematika.

Menurut Hurlock dalam Susanto (2011: 107) seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak, diantaranya konsep bilangan.

Menurut Sudaryanti (2006: 1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Lambang bilangan tersebut juga angka. Dengan cara menulis dan membaca lambang bilangan dengan gambar dikatakan bahwa suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Bilangan pada hakikatnya tanda atau lambang-simbol yang dinyatakan dengan angka. Angka-angka itu bersifat abstrak jika dibandingkan dengan benda konkrit. Menurut Marhijanto dalam Tajudin (2008: 30) bahwa bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan sistem matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak usia dini memahami secara langsung. Sedangkan menurut Ruslani dalam Tajudin (2008: 23) bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian.

Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan merupakan suatu kuantitas sedangkan lambang bilangan merupakan

suatu angka yang bernotasi dari bilangan tersebut dan simbol atau bilangan yang dinyatakan dengan angka yang bersifat abstrak sebagai alat pembantu yang mengandung suatu pengertian dan menunjukkan besarnya benda.

b. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika.

Menurut Ahmad (2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Dengan demikian kemampuan mengenal konsep bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal konsep bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Menurut Susanto (2011: 107) kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut: (a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-

benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal konsep bilangan dengan baik dan optimal.

c. Pengenalan Konsep Bilangan

Menurut Ahmad (2011: 115) pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan, mengucapkan bilangan satu, dua, tiga, empat, lima,.....,sepuluh sesuai kemampuan siswa, menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya, membilang/menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, dua telinga, lima jari. Menghitung sejumlah benda mencocokkannya dengan benda-benda lain.
- b. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, pengelompokkan dan mengkomunikasikan (menceritakan kembali).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui pengamatan dalam mengucapkan

serta menghitung angka 1 sampai 10, menghitung sejumlah benda mencocokkannya dengan benda-benda lain. Kemudian anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, dan pengelompokkan. Dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional dan media pendukung lainnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

5. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan. Lebih lanjut anak-anak mengatakan bahwa bermain bersifat mana suka, sedangkan bekerja tidak demikian. Bermain dilakukan karena ingin dan bekerja dilakukan karena harus. Bermain berkaitan dengan kata “dapat” dan bekerja berkaitan dengan kata “harus”. Bagi anak-anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005: 2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut Mulyadi dalam Setyo (2009: 21) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang

menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Sementara bagi guru, suatu kegiatan dapat dikatakan bermain apabila mengandung unsur eksplorasi, eksperimentasi, dan penemuan. Para pendidik, terutama di TK dan SD awal, pun memiliki masalah yang sama yakni bagaimana membuat membaca, menulis, berhitung, menggambar memenuhi kriteria bermain anak. Bagaimana menyajikan pembelajaran yang bersifat sukarela, tanpa evaluasi benar-salah, tanpa usaha besar (setidaknya dalam kacamata anak), dengan sedikit perintah dari guru, memungkinkan aktivitas fisik, dan ada pilihan untuk berhenti. Ini berarti, perlu diciptakan permainan yang bermuatan akademis tetapi tetap memenuhi kriteria bermain dalam persepsi anak.

6. Manfaat Bermain

Beberapa ahli pendidikan diantaranya Plato, Aristoteles dan Froebel menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan

yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu:

1. Bagi perkembangan aspek fisik anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
2. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).
3. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
4. Bagi perkembangan aspek kognisi dengan demikian anak dapat memecahkan masalah dan mengeluarkan ide-idenya.
5. Bagi perkembangan alat penginderaan aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
6. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
7. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

8. Sebagai media intervensi bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.

Menurut Isemberg dan Jalongo dalam Hartati (2005: 95) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu:

- a. Perkembangan Kognitif
 1. Anak mulai untuk mengerti dunia.
 2. Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda.
 3. Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya.
- b. Perkembangan Sosial dan Emosional
 1. Anak mengembangkan keahlian berkomunikasi secara verbal maupun non verbal melalui negosiasi peran, mencoba untuk memperoleh akses untuk permainan yang berkelanjutan atau menghargai perasaan orang lain.
 2. Anak merespon perasaan teman sebaya sambil menanti giliran bermain dan berbagai materi dan pengalaman.
 3. Anak bereksperimen dengan peran orang-orang di rumah, di sekolah, dan masyarakat disekitarnya melalui hubungan langsung dengan kebutuhan-kebutuhan dan harapan orang-orang disekitarnya.
 4. Anak belajar menguasai perasaannya ketika ia marah, sedih atau khawatir dalam keadaan terkontrol.
- c. Perkembangan Bahasa
 1. Dalam permainan dramatik, anak menggunakan pernyataan-pernyataan peran, infleksi (perubahan nada/suara) dan bahasa komunikasi yang tepat.
 2. Selama bermain anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda dengan orang-orang yang berbeda pula.
 3. Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan menentukan permainan.
 4. Melalui bermain, anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata bunyi dan struktur bahasa.
- d. Perkembangan Fisik (jasmani)
 1. Anak terlihat dalam permainan yang aktif menggunakan keahlian-keahlian motorik kasar.
 2. Anak mampu memungut dan menghitung benda-benda kecil menggunakan keahlian motorik halus.

e. Perkembangan Pengenalan Huruf (Literacy)

1. Proses membaca dan menulis anak seringkali pada saat anak sedang bermain permainan dramatik, ketika ia membaca huruf cetak yang tertera, membuat daftar belanja atau bermain sekolah-sekolahan.
2. Permainan dramatik membantu anak belajar memahami cerita dan struktur cerita.
3. Dalam permainan dramatik, anak memasuki dunia bermain seolah-olah mereka adalah karakter atau benda lain. Permainan ini membantu mereka memasuki dunia karakter buku.

Untuk mencapai manfaat positif dari bermain dibutuhkan alat permainan yang tepat untuk anak. Oleh karena itu dalam pemilihan alat permainan sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

1. Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
2. Bukan pilihan orang tua tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut.
3. Alat permainan sebaiknya beraneka macam, sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainannya.
4. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak. Permainan tidak terlalu sulit dan juga tidak terlalu mudah bagi anak.
5. Peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh.
6. Tidak memilih alat permainan menurut aturan usia, karena ada anak yang lambat perkembangan fisik dan mentalnya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya.

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak. Yang terpenting dalam pelaksanaannya

harus menyenangkan dan menarik untuk anak, sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

7. Permainan Tradisional

Menurut Setyo (2009: 21) permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan dilingkungan serta banyak mempunyai variasi yang dilakukan secara spontan.

Menurut Atik Soepandi dalam Setyo (2009: 22) permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

8. Macam-macam Permainan Tradisional

a. Lompatan

Menurut Aisyah (2014: 18) pada level permainan lompatan belum ada hambatan maka untuk mengembangkan permainannya dapat dibuat hambatan apabila pemain telah mencapai level tertinggi. Jika telah mencapai level karet setinggi “merdeka”, pemain lompatan diharuskan membawa sesuatu atau beban sambil melompat. Misalnya, buku, topi atau benda lain yang disepakati pemain.

Cara bermain:

1. Para pemain melakukan hompipah atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.
2. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.

3. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali perentang tali karet dan pemain harus melompatinya satu persatu. ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, paha, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika ada pemain yang menyentuh tali karet ketika melompat, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali.
4. Posisi tali karet dinaikan ke dada, lalu dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat ke atas dengan kaki berjinjit. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain boleh menyentuh tali karet ketika melompat, asalkan pemain dapat melewati tali dan tidak terjatuh. Pemain juga diperbolehkan menggunakan berbagai gerakan untuk mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu.
5. Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan posisi pemegang tali. Jika semua tanggap ketinggian telah berhasil diselesaikan oleh para pemain, tali karet kembali diturunkan dan permainan dimulai dari awal. Begitu seterusnya hingga para pemain memutuskan untuk mengakhiri permainan ini.

b. Bola Bekel

Menurut Aisyah (2014: 23) permainan bola bekel adalah tipe permainan kompetisi. Permainan bola bekel dilakukan secara bergilir antar pemain. Untuk menentukan urutan bermain biasanya dilakukan melalui

hompipah, jika hanya dua orang anak yang memainkannya maka dilakukan suit. Anak yang belum mendapat giliran main harus menunggu temannya yang sedang main. Permainan bola bekel adalah permainan dengan menggunakan bola karet serta beberapa biji bekel. Jumlah biji bekel biasanya 10-12 biji.

Pada beberapa sekolah modern, permainan ini telah dikembangkan, sebagai pengisi waktu anak ketika istirahat. Pengembangan dilakukan dengan mengubah jalan berpikir bahwa permainan ini tidak hanya untuk perempuan. Mengingat permainan ini juga mengasah ketangkasan anak.

Cara bermain:

Setelah menentukan giliran siapa yang mulai lebih dulu, permainan dimulai dengan melemparkan bola keatas dan menghamparkan biji. Setelah bola memantul sekali, bola harus diambil kembali. Kemudian, pemain harus mengambil satu per satu biji yang terhampar secara langsung. Setelah terambil semua, biji dihamparkan kembali dan diambil kali ini sekaligus dua buah biji. Begitu selanjutnya sampai sejumlah biji yang dimainkan. Setelah mengambil biji secara langsung selesai, maka kini pemain harus mengubah biji menjadi bentuk tertentu sebelum diambil. Urutan posisinya adalah pit (bentuk seperti kursi), ro (kebalikan posisi pit), cin (singkatan licin yaitu posisi miring tanpa ada bintik di permukaan biji) dan peng (singkatan bopeng yaitu posisi miring dengan ada bintik di permukaan biji). Biji yang dipergunakan

umumnya berjumlah 6 sampai 10 biji. Pemain akan kehilangan gilirannya apabila bola memantul lebih dari sekali, tidak dapat menangkap bola, lupa mengubah salah satu biji menjadi posisi tertentu saat sudah mencapai tahap pit, ro, cin atau peng, atau menyentuh biji lain saat mengambil biji yang harus diambil. Pemenangnya adalah yang mencapai tahap paling tinggi.

c. Petak Umpet

Menurut Aisyah (2014: 66) petak umpet adalah permainan di mana para pemain berusaha bersembunyi sedangkan seorang pemain berusaha mencari dan menemukan mereka. Permainan ini cukup biasa, tetapi variasi-variasi yang berbeda juga telah berkembang selama bertahun-tahun. Yang mana pun versi yang Anda pilih (dan kita akan membahas beberapa), yang Anda perlukan hanyalah beberapa teman dan kemampuan bersembunyi dan mencari.

Umumnya anak-anak bergerombol saat sembunyi sehingga terkadang pemain yang dadi hanya menerka-nerka ketika menyebutkan nama. Untuk itu, petak umpet akan membantu mengasah ingatan pemain dan kejujurannya. Dengan catatan dalam bermain penyebutan nama tidak hanya menyebut nama, tetapi juga menyebut warna baju.

Cara bermain:

1. Gambreng, anak yang kalah menjadi Pencari. Ia menutup mata sambil bersender ke tiang/dinding sebagai “benteng” dan menghitung 1 sampai 10. Anak-anak lain cepat-cepat bersembunyi.

2. Pada hitungan ke-10, Pencari membuka mata dan mencari teman-temannya. Setiap menemukan persembunyian seorang teman, Pencari meneriakkan nama teman itu lalu lari ke benteng untuk menepuk benteng sambil berkata “hong!”
3. Kalau ada satu anak yang bisa mendahului Pencari untuk menepuk benteng dan berteriak “hong!”, artinya anak-anak menang dan Pencari kalah. Pencari harus menutup mata kembali sambil bersender ke tiang/dinding, dan permainan diulang dari awal.
4. Kalau tidak anak yang bisa melakukan “hong”, maka Pencari menang. Anak yang ditemukan pertama kali, gantian menjadi Pencari.

9. Hubungan Permainan Tradisional dengan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan

Sebuah penelitian ini tidak terlepas dari adanya teori, sebuah teori digunakan sebagai dasar acuan agar penelitian dapat terarah dengan baik dan tepat. Pada subbab ini peneliti akan membahas tentang hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan. Adapun aspek perkembangan yaitu moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek perkembangan anak, sejalan dengan itu menurut Aisyah (2014: 6) yang mengatakan bahwa “permainan ini memang permainan tradisional,

tetapi dapat mengembangkan kecerdasan, keaktifan anak, percaya diri anak, kreatifitas, serta sportifitas anak”.

Permainan tradisional ini dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif, karena dalam permainan tradisional ini anak dapat menggunakan bahan yang ada dilingkungan sebagai alat permainan, berpikir strategi permainan, berinisiatif, dan mengenal konsep bilangan, permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini adalah lompatan, bola bekel dan petak umpet. Dalam permainan-permainan ini anak dapat mengenal bentuk, angka dan warna, karena permainan lompatan (taplak lantai dan menempel angka) ini melakukan lompatan yang tanpa disadari oleh anak, anak akan menghitung jumlah lompatan. Dalam permainan bola bekel dan petak umpet (kartu angka) ini menggunakan benda konkrit. Bahwasannya permainan tradisional ini memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Rizki Putri Latifah (Universitas Lampung, Lampung, 2015) di TK Al-Azhar 16 Bandar Lampung, dengan judul “Pengaruh Aktivitas Penggunaan Permainan Tradisional Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Masalah dalam penelitian ini adalah

rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di kelompok A TK Al-Azhar 16 Bandar Lampung. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi atau pedoman observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis tabel silang dan analisis uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara aktivitas bermain menggunakan permainan tradisional ular tangga terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan, dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan anak mampu menyebutkan, menunjukkan, dan menyusun lambang bilangan 1-10.

2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Muharti (Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014) di PAUD Cempaka Putih Bengkulu, dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Berhitung) Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada PAUD Cempaka Putih”. Permasalahan penelitian ini apakah dengan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui bermain congklak. Subjek dalam penelitian ini ada 20 orang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan pada kelompok B paud cempaka putih desa lubuk tapi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari 3

pertemuan dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan analisis data dengan menggunakan teknik presentase dengan indikator keberhasilan adalah 75%. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1, kemampuan berhitung anak bermain congklak 61% dengan kategori cukup, pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 86% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan bahwa bermain tradisional bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Saran kepada guru dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan bermain congklak.

3. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Prima Cahya Ningsih (Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2013) di TK Putera Harapan Gresik Surabaya, dengan judul “Peranan Media Sempoa Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Putera Harapan”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bilangan dan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Putera Harapan Gresik Surabaya. Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan anak dalam membilang dan mengenal lambang bilangan yaitu dengan media sempoa. Namun, dalam keseharian media ini hanya digunakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler bukan sebagai media permanen yang bisa digunakan setiap hari dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan stimulasi kemampuan

konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan melalui media sempoa dan mendeskripsikan peranan media sempoa bagi anak usia 4-5 tahun TK Putera Harapan Gresik Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang terdiri dari *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data selama proses pembelajaran terlihat bahwa 8 anak sudah mulai menunjukkan kemampuannya dalam membilang dan lambang melambangkan dengan menggunakan media sempoa. Sedangkan 2 anak yang lain masih memerlukan bimbingan dalam kemampuan konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan bilangan dan mengenal lambang bilangan anak di TK Putera Harapan Gresik Surabaya mengalami peningkatan melalui stimulasi menggunakan media sempoa.

C. Kerangka Pikir

Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan dilingkungan serta banyak mempunyai variasi yang dilakukan secara spontan. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak

hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

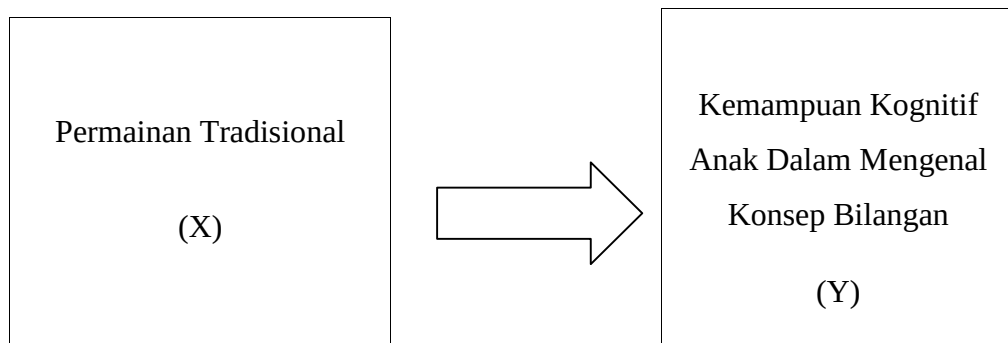
Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005: 2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Melalui bermain anak dapat memecahkan masalah dan mengeluarkan ide-idenya. Memilih permainan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak juga sangatlah penting. Oleh karena itu peneliti memilih permainan tradisional lompatan, bola bekel dan petak umpet sebagai stimulus terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan seorang individu. Rangsangan yang diberikan sejak dini akan menentukan bagaimana perkembangan kognitif anak di kehidupan selanjutnya.

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Ahmad (2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya

untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal konsep bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal konsep bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal. Peneliti menduga ada hubungan antara permainan tradisional dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat di gambarkan kerangka pikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka diatas, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah : Ada hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 3) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan adalah analisis korelasi dan kuantitatif. Analisis korelasi merupakan suatu hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Selain itu metode kuantitatif adalah data penelitian yang berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aftihu Jannah Bandar Lampung di Perum Korpri Blok D1 No 2, Sukarame, Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. TK Aftihu Jannah memiliki 2 ruang belajar yang terdiri dari kelompok belajar B1 dengan rentang usia 4-5 tahun dan kelompok belajar B2 dengan rentang usia 5-6 tahun.

C. Populasi

Menurut Sugiyono (2014: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak yang berada di kelas kelompok B1 TK Aftihu Jannah yang berjumlah 21 orang anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 13 anak laki-laki pada usia 4-5 tahun.

D. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

1. Permainan tradisional sebagai variabel bebas
2. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan sebagai variabel terikat

1. Permainan tradisional (Variabel Bebas)

a. Definisi konseptual permainan tradisional

Menurut Setyo (2009: 21) Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan dilingkungan serta banyak mempunyai variasi yang dilakukan secara spontan.

b. Definisi operasional permainan tradisional

Permainan tradisional yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah lompatan (taplak lantai dan menempel angka), bola bekel dan petak umpet (kartu angka yang disembunyikan). Adapun dalam aspek

perkembangan sosial emosional, fisik motorik halus dan kognitif terdapat salah satu Tingkat Pencapaian Perkembangan (dimensi) yang menjadi acuan penilaian dan dikembangkan dengan indikator dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Mentaati aturan yang berlaku dalam permainan
- b. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk angka dengan menggunakan berbagai media
- c. Mengetahui konsep banyak dan sedikit

2. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan (Variabel Terikat)

a. Definisi konseptual kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan

Menurut Sujiono (2007: 216) pengenalan konsep bilangan adalah melalui kegiatan membilang 1-10, menyebutkan angka, mengenal konsep dan simbol angka, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengenal konsep sama dan tidak sama.

b. Definisi operasional kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini diberikan untuk melatih kesiapan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pengenalan konsep bilangan pada anak dilakukan melalui kegiatan yang ada dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD khususnya pada aspek perkembangan kognitif terdapat tiga Tingkat Pencapaian Perkembangan (dimensi) yang menjadi acuan penilaian dan dikembangkan dengan indikator dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Mengenal bilangan dengan lambang bilangan
- b. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- c. Membuat urutan bilangan dengan benda

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, dengan adanya teknik tersebut akan mempermudah peneliti dalam menyusun instrumen yang akan dianalisis pada hasil akhir dalam penelitian ini.

a. Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan dimana peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, foto dan video yang diambil pada saat pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran yang ada di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung yang dijadikan sebagai tempat penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk daftar cek (*check list*) yang bersifat terstruktur, pengisiannya cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampilkan anak. Lembar observasi yang digunakan tersebut di tujukan pada anak kelas B1 di TK Aftihu Jannah yang sedang melakukan proses pembelajaran di kelas.

Instrumen yang peneliti buat berupa indikator-indikator yang diturunkan berdasarkan konseptual variabel dan operasional variabel. Adapun kisi-kisi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen penilaian Permainan Tradisional (Variabel X)

Variabel	Dimensi	Indikator	Kriteria penilaian			
			1	2	3	4
Permainan tradisional	Mentaati aturan yang berlaku dalam permainan	1. Sabar menunggu giliran dalam bermain 2. Melakukan permainan sampai selesai 3. Sportif dalam bermain				
	Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk angka dengan mengguna-	1. Melakukan gerakan melompat 2. Menangkap dengan media 3. Mencari suatu media				

	kan berbagai media					
	Mengetahui konsep banyak dan sedikit	1. Menghitung suatu benda 2. Menyebutkan jumlah benda 3. Membandingkan jumlah benda				

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan (Variabel Y)

Variabel	Dimensi	Indikator	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan	Mengenal bilangan dengan lambang bilangan	1. Menunjukkan lambang bilangan 2. Menyebutkan lambang bilangan 3. Mengurutkan lambang bilangan				
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1. Menunjukkan benda sesuai dengan lambang bilangan 2. Menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda				
	Membuat urutan bilangan dengan benda	1. Menyusun benda sesuai dengan bilangan 2. Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan				

F. Uji Instrumen

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas.

Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut benar dan tepat untuk mengukur suatu perkembangan anak. Menurut Sugiyono (2010: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi, dimana isi suatu instrumen akan diuji kevalidtannya, dalam validitas isi tersebut melihat suatu instrumen dengan ketepatannya untuk mengukur suatu kemampuan atau perkembangan anak, dilihat dari setiap indikator yang digunakannya sudah tepat atau belum serta memvalidkan sub indikator dalam instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu perkembangan dan kemampuan anak usia 4-5 tahun.

Pengujian validitas isi ini diujikan kepada ahli yang memahami perkembangan anak usia dini dan paham setiap aspek perkembangan anak usia dini, para ahli akan melihat dan memvalidkan isi dari suatu instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti. Pengujiannya dengan cara mengujikan isi dari kisi-kisi instrumen kepada ahli pendidik anak usia dini, Devi Nawangsasi, M.Pd dan Nia Fatmawati, S.Pd.,M.Pd. Saran yang diberikan kepada peneliti tentang kesesuaian indikator dari setiap variabel yang akan diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisa dan menyimpulkan dari semua data yang diperoleh pada saat penelitian.

Menurut Sugiyono (2014: 207) analisis data adalah kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dalam penelitian yang menggunakan lembar observasi, diperlukan rumus interval untuk menghitung jumlah nilai yang didapat oleh anak karena untuk menyajikan data dikelompokkan dan dikategorikan dalam bukti data ordinal, kemudian dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Untuk menyajikan data atau nilai yang diperoleh anak maka digunakan rumus interval dalam Hadi Sutrisno (2006 : 178) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Sumber: Hadi Sutrisno (2006: 178)

Gambar 2. Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Adapun pengelompokkan dalam penskoran untuk variabel X yaitu, Kurang Aktif (KA) diberi skor 1, Cukup Aktif (CA) diberi skor 2, Aktif (A) diberi skor 3 dan Sangat Aktif (SA) diberi skor 4. Penskoran untuk variabel Y yaitu, nilai 1 untuk anak yang Belum Berkembang (BB), nilai 2 Mulai Berkembang (MB), nilai 3 jika Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan nilai 4 jika anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

1. Uji Hipotesis

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *spearman rank*. Korelasi *spearman rank* digunakan untuk menguji hubungan antara permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis korelasi *spearman rank* karena jumlah anggota sampel yang digunakan kurang dari 30 anak yaitu berjumlah 21 anak. Rumus yang digunakan menurut Sugiyono (2010: 267) sebagai berikut :

$$\rho = \frac{6 \sum bi^2 - 3n(n+1)}{n(n^2 - 1)}$$

Sumber: Sugiyono (2010: 267)

Gambar 3. Rumus Korelasi Spearman Rank

Keterangan:

- ρ = Koefisien Korelasi Spearman Rank
- 6 & 1 = Bilangan konstan
- bi = Selisih peringkat setiap rank
- n = *Number Of Cases*

Untuk mengetahui besar kecilnya hubungan variabel maka dapat dilihat pada pedoman interpretasi tingkat hubungan koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2014: 257)

Selanjutnya untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan atau tidak, maka harus dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan tabel pedoman sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Nilai-nilai p (RHO), Korelasi Spearman Rank

N	Derajat signifikansi		N	Derajat signifikansi	
	5%	1%		5%	1%
5	1,000		16	0,506	0,665
6	0,886	1,000	18	0,475	0,625
7	0,786	0,929	20	0,450	0,591
8	0,738	0,881	22	0,428	0,562
9	0,683	0,833	24	0,409	0,537
10	0,648	0,794	26	0,392	0,515
12	0,591	0,777	28	0,377	0,496
14	0,544	0,715	30	0,364	0,478

Sumber : Sugiyono (2010 : 257)

Selanjutnya untuk pengujian signifikansi juga dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji t lalu dibandingkan dengan tabel berikut.

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Sumber: Simbolon (2009 : 281)

Gambar 4. Rumus uji t

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung.

Permainan tradisional ini dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif, karena dalam permainan tradisional ini anak dapat menggunakan bahan yang ada dilingkungan sebagai alat permainan, berpikir strategi permainan dan berinisiatif. Dalam permainan yang dipilih oleh peneliti ini yaitu anak dapat mengenal bentuk, angka dan warna, seperti pada permainan lompatan (taplak lantai dan menempel angka) ini melakukan lompatan yang tanpa disadari oleh anak, anak akan menghitung jumlah lompatan. Dalam permainan bola bekel dan petak umpet (kartu angka) ini menggunakan benda konkrit. Bahwasannya permainan tradisional ini memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Guru sebaiknya memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam pengembangan kognitif. Salah satu solusi yang dapat digunakan dalam pengembangan kognitif yaitu melalui kegiatan permainan tradisional.

2. Sekolah

Diharapkan dapat menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media atau jenis permainan lain dalam meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Kencana : Jakarta.
- Aisyah, 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Niaga Swadaya : Jakarta.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Alfabeta : Bandung.
- Diniyati, Johni. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasi Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada : Jakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metode Penelitian*. Andi Offset : Yogyakarta.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Izzaty, Eka R. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi : Jakarta.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. PT Grasindo : Jakarta.
- Latifah, Putri R. 2015. *Pengaruh Aktivitas Penggunaan Permainan Tradisional Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung : Lampung.

- Morrison, G. S. 2008. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks : Jakarta.
- Muharti, 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Berhitung) Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada PAUD Cempaka Putih*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu : Bengkulu.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi : Jakarta.
- Ningsih, Cahya P. 2013. *Peranan Media Sempoa Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Putera Harapan*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya : Surabaya.
- Setyo, A. 2009. *Permainan Tradisional*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Simbolon, Hotman. 2009. *Statistika*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Sitorus, Jelita T. 2008. *Efektifitas Media Mangkok Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP – UNP : Padang.
- Sudaryanti, 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. FIP Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.
- Sugiyono, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks : Jakarta.
- _____, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Sujiono, Y.N. 2007. *Konsep Dasar PAUD*. UNJ : Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group : Jakarta.

_____, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana : Jakarta.

Suyadi, dkk. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya : Bandung.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi : Jakarta.

Tajudin, 2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan*. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan. TKI Al Izhar Pondok Labu : Jakarta.

Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara : Jakarta.