

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL
LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK
AN-NUR BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**OLEH
AFRIMAWATI**



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

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK AN-NUR BANDAR LAMPUNG

Oleh

Afrimawati

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional di TK An Nur Bandar Lampung pada kelompok A tahun pelajaran 2015/2016 masih terbilang rendah, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini belum menggunakan permainan karena masih bersifat akademik, dan guru juga belum memahami tentang pembelajaran untuk perkembangan anak usia dini sehingga kemampuan kognitif pada anak belum berkembang. Selain itu juga, dengan adanya penelitian ini guru juga dapat memperkenalkan permainan zaman dahulu yang sudah hamper punah karena perkembangan teknologi yang semakin canggih. Oleh karena itu, dalam penelitian ini kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambing bilangan melalui permainan tradisional dapat meningkat hal tersebut terlihat bahwa pada siklus 1 anak sudah mampu mengenal lambing bilangan; pada siklus 2 anak mampu menunjukkan lambing bilangan 1-10 dan pada siklus ke 3 anak mampu mengurutkan lambing bilangan 1-10. Dengan demikian, pada penelitian ini maka criteria penilaian yang diharapkan dapat tercapai yaitu BSH (Berkembang Sesuai harapan).

Kata kunci :Bilangan, Kognitif, Permainan Tradisional

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL
LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI
TK AN-NUR BANDAR LAMPUNG**

**OLEH
AFRIMAWATI**

SKRIPSI

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

PADA

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK AN-NUR BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Afrimawati**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1113254001**

Program Studi : **S1 PG-PAUD Konversi**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing



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



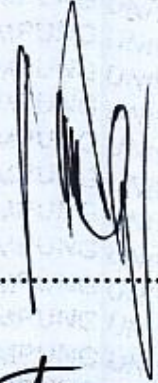
Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.
NIP 19510507 198105 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Penguji

: **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Dr. M. Thoha BS Jaya, M.S.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum

19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 1 Juli 2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afrimawati
NPM : 1113254001
Program Studi : S1 PG-PAUD
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN ANAK MENGENAL
LAMBANG BILANGAN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL DI TK
AN NUR BANDAR LAMPUNG**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan pekerjaan saya sendiri, menurut sepanjang ilmu pengetahuan yang saya ketahui tidak berdasarkan pada materi yang telah dipublikasikan atau telah ditulis oleh orang lain dan dipergunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Universitas atau Institut lain. Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggung jawabkan dengan sebaik-baiknya.

Bandar lampung,
Yang membuat Pernyataan,



Afrimawati
NPM.1113254001

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di kota Bandar Lampung Pada tanggal 1 April 1971. Anak pertama dari lima bersaudara dan merupakan anak dari pasangan bapak H. Ahmad Chotib (alm) dan ibu Hj. Rahmawati

Pendidikan yang ditempuh oleh penulis sebagai berikut :

1. Sekolah Dasar Negeri 1 Gulak Galik Bandar Lampung selesai pada tahun 1983
2. Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 1 Gulak Galik 1986
3. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Bandar Lampung pada tahun 1989

Penulis juga memulai karir sebagai guru paud di PAUD CUT MUTIA Binaan BPKB Propinsi Lampung sejak tahun 2008 sampai dengan 2015. Kemudian penulis mengembangkan dan mengabdikan diri di TK AN-NUR Way halim dari tahun 2015 sampai dengan sekarang. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan studi program S1 PG-PAUD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

“Jadikanlah suatu pengalaman menjadi cambuk kita untuk meraih kesuksesan, jangan pernah menyerah untuk mencapai sesuatu selama kita masih mempunyai kemampuan untuk meraihnya”

“Pekerjaan yang mulia bukan hanya sebagai istri, sebagai ibu, tapi juga sebagai seorang pendidik yang selalu memberikan contoh tauladan kepada anak-anak didiknya.”

(Afrimawati)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Mamaku tercinta Hj. Rachmawati dan adik-adikku tersayang yang telah memberikanku kasih sayang dan kesabaran, yang telah mendidikku hingga menjadi sekarang, selalu meberiku semangat untuk meraih cita-cita, yang selalau memaafkan setiap aku melakukan kesalahan dan tidak pernah lelah untuk memberikanku doa dan nasehat.
2. Suamiku Awalludin Irsan dan Anak-anakku Arifah Fadhilah, Ammar Dafathin, dan Aura debytha Syahrani tersayang sebagai tanda cinta kasih mama persembahkan skripsi ini untuk kalian yang selalu memberikan mama semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh pimpinan baik pimpinan di tingkat Fakultas, Jurusan maupun Program Studi yang telah memfasilitasi penulis sehingga penulis bias menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamaterku tercinta pendidikan Guru PAUD (PG-PAUD) Universitas Lampung.
5. TK An-Nur Bandar Lampung.
6. Semua pihak yang berkepentingan.

Serta semua pihak yang sudah membenatu selama penyelesaian tugas akhir ini salam sayang saya.

Penyusun,

Afrimawati
NPM.1113254001

SANWACANA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena dengan rahmat serta hidayahnya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tradisional di TK AN-NUR Bandar Lampung” Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan.

Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia S.Psi. M.A.Psi, selaku Ketua Program Studi PG-PAUD.
4. Bapak Dr. M. Thoha BS Jaya,MS, selaku Dosen Pembahas sekaligus Penguji yang sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan saran, masukan, dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Baharuddin Risyak, M.Pd, selaku Pembimbing, yang telah memberikan arahan dan masukan.
6. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Konversi.

Penulis menyadari bahwa di dalam melaksanakan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya apabila ada saran dan kritik yang membangun. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca satu profesi.

Bandar Lampung, Juli 2016
Penulis

Afrimawati
NPM.1113254001

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Pendidikan Taman Kanak-kanak	9
B. Teori Belajar	10
1. Teori Belajar Kognitif	10
2. Teori Belajar Behaviorisme	10
a. Tahapan Perkembangan Kognitif	12
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif	13
C. Lambang Bilangan	14
1. Pengenalan Lambang Bilangan	17
D. Pengertian Bermain	17
1. Manfaat Bermain	18
2. Fungsi Bermain	19
3. Ciri-ciri Bermain	20
4. Tahapan Bermain	21
5. Jenis-jenis Bermain	23
E. Permainan Tradisional	25
F. Penelitian yang Relevan	27
G. Kerangka Pikir Penelitian	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian	31
B. Subjek Penelitian	31
C. Waktu Penelitian	31
D. Pendekatan Penelitian	31
E. Rencana Penelitian Tindakan	33
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data	34
H. Indikator Keberhasilan	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
B. Hasil Penelitian	37
C. Pelaksanaan Siklus Pertama	38
1. Tahap Perencanaan Siklus 1	38
2. Tahap Perencanaan Siklus 1	38
3. Tahap Observasi	40
4. Tahap Refleksi	42
D. Pelaksanaan Siklus Kedua	42
1. Tahap Perencanaan Tindakan	42
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus 2	43
3. Tahap Observasi	45
4. Tahap Refleksi	47
E. Pelaksanaan Siklus Ketiga	48
1. Tahap Perencanaan	48
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan	48
3. Tahap Observasi	50
4. Tahap Refleksi	43
F. Pembahasan	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	55
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1.1 Kemampuan Mengenal lambang Bilangan	3
3.1 Persentase Kategori Penilaian	35
4.1 Aktifitas Bermain Congklak Siklus 1	41
4.1.1 Persentase Kemampuan Lambang Bilangan Pada Siklus 1...	41
4.2 Aktifitas Bermain Congklak Siklus 2	45
4.2.1 Persentase Kemampuan Lambang Bilangan Pada Siklus 2 .	46
4.2.2 Persentase Hasil Observasi Lambang Bilangan Siklus 1 dan 2	47
4.3 Aktifitas Bermain Congklak Siklus 3	51
4.3.1 Persentase Kemampuan Lambang Bilangan Pada Siklus 3 ..	51
4.3.2 Persentase Rekapitulasi Lambang Bilangan Siklus 2 dan 3....	52

DAFTAR GAMBAR

G.1. Kerangka Pikir Penelitian	30
D.1. Model Penelitian Tindakan Kelas	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Izin Penelitian	
2. Surat Keterangan	
3. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 1	
4. Kisi-Kisi Penilaian Siklus 1	
5. Rubrik Penilaian Proses Kegiatan Belajar Siklus 1	
6. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus 1	
7. Instrumen Penilaian Guru (IPKG 1) Siklus 1	
8. Instrumen Penilaian Guru (IPKG 11) Siklus 1	
9. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 2	
10. Kisi-Kisi Penilaian Siklus 2	
11. Rubrik Penilaian Proses Kegiatan Belajar Siklus 2	
12. Foto Pelaksanaan Proses Kegiatan Belajar Pada Siklus 2	
13. Instrumen Penilaian Guru (IPKG 1) Siklus 2	
14. Instrumen Penilaian Guru (IPKG 11) Siklus 2	
15. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 3	
16. Kisi-Kisi Penilaian Siklus 3	
17. Rubrik Penilaian Proses Kegiatan Belajar Pada Siklus 3	
18. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus 3	
19. Instrmen Penilaian Guru (IPKG 1) Siklus3	
20. Instrumen Penilaian Guru (IPKG 11) Siklus 3	

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan anak usia dini pada jalur formal mengandung makna “tempat yang aman dan nyaman (safe and comfortable) untuk bermain, sehingga pelaksanaan pendidikan di TK harus mampu menciptakan lingkungan bermain yang aman dan nyaman sebagai wahana tumbuh kembang anak.

Berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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.

Kegiatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan meliputi perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Mengingat betapa pentingnya kognitif bagi anak usia dini untuk menuju jenjang lebih lanjut, maka peneliti akan mengembangkan aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan kognitif anak TK meliputi

kemampuan di antaranya konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Konsep bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengembangkan potensi matematika anak sejak dini agar dapat berkembang secara optimal.

Salah satu pembelajaran matematika yang harus dimiliki anak adalah mengenal lambang bilangan, karena lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Mengetahui lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena pada dasarnya kehidupan anak tidak terlepas dari bilangan. Sebagai contoh, banyak sekali aktivitas manusia yang memerlukan bilangan seperti membeli sesuatu harus mengetahui bilangan, mengukur berat, tinggi badan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada awal bulan Agustus tahun 2016 di TK An Nur Way Halim Bandar Lampung pada anak kelompok A, usia 4-5 tahun, yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Bahwa dari 16 anak yang ada baru 3 orang anak yang sudah dapat mengetahui lambang bilangan, sementara 1 anak belum mengetahui lambang bilangan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel kemampuan mengenal lambang bilangan

NO	NAMA ANAK	Menyebutkan lambang bilangan		Keterangan
		BB	MB	
1	Gerrin	√		Belum Berkembang
2	Noval	√		Belum Berkembang
3	Ricard		√	Mulai Berkembang
4	Ufai		√	Mulai Berkembang
5	Ibas	√		Belum Berkembang
6	Egu	√		Belum Berkembang
7	Ilham	√		Belum Berkembang
8	Dila	√		Belum Berkembang
9	Khalista		√	Mulai Berkembang
10	Kenji	√		Belum Berkembang
11	Naura	√		Belum Berkembang
12	Thalita	√		Belum Berkembang
13	Vikram	√		Belum Berkembang
14	Ayya	√		Belum Berkembang
15	Aurel	√		Belum Berkembang
16	Tiara	√		Belum Berkembang
Jumlah		13	3	

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, namun pada kenyataannya pembelajaran pengenalan bilangan pada anak dilakukan dengan pembelajaran yang umum ditemukan pada salah satu kelompok A TK An Nur Way Halim Bandar Lampung, dengan jumlah 16 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan yang terlihat kemampuan mengenal lambang bilangan masih rendah berjumlah 13 anak, terdiri dari 6 anak

laki-laki dan 7 anak perempuan yang ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan. Faktor penyebab rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak dikarenakan guru kurang kreatif, guru memberikan pelajaran yang bersifat akademis, keterbatasan pemberian stimulus yang dilakukan dengan hanya menggunakan lembar kerja anak tanpa mengadakan media yang menarik lain yang bersifat lebih mampu membuat anak aktif dan tidak merasa bosan, hal ini menimbulkan kesan negative terhadap pembelajaran matematika, sehingga dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya hasil belajar pada pembelajaran matematika anak dijenjang pendidikan selanjutnya.

Adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi sebaiknya guru menggunakan metode yang diberikan terhadap anak Tk kelompok A (usia 4-5 tahun) dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Peranan guru dan orang tua sangat besar dalam proses kegiatan belajar dan diharapkan dapat memilih metode yang tepat dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga anak menyukai pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui pembaharuan pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari jika belajar dilakukan dalam

suasana yang menyenangkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, apabila pengenalan lambang bilangan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK AnNur adalah melalui metode bermain.

Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK sebaiknya melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan kegiatan bermain diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan secara sederhana. Kegiatan pembelajaran dengan bermain yang mempunyai variasi gambar, warna, dan disertai lambang bilangan diharapkan dapat memberi stimulasi bagi perkembangan kognitif, dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan lambang bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasik, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain dengan menggunakan permainan tradisional dirasa dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, karena dengan

media yang digunakan menggunakan permainan tradisional maka akan mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan. Media permainan tradisional dibuat semenarik mungkin, jika media permainannya menarik maka anak akan mengikuti lebih bersemangat, suasana belajar yang menyenangkan akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya.

Berkaitan dengan adanya masalah-masalah yang ditemukan di Tk An Nur, maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan anak di Tk An Nur, untuk mengetahui sejauh mana anak Tk An Nur mampu mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional yang diterapkan dalam proses pembelajaran, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah
2. Anak masih terbalik dalam menulis beberapa lambang bilangan
3. Anak masih melakukan kesalahan dalam mengerjakan LKA saat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10
4. Masih terbatas dan kurang bervariasinya dalam menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah pada peningkatan pengenalan lambang bilangan melalui permainan tradisional pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di Tk An Nur Way Halim Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas diajukan rumusan masalah yaitu masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, maka permasalahan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini? Dengan demikian atas dasar rumusan masalah peneliti mengajukan skripsi yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional di Tk An Nur Way Halim Bandar Lampung.

E. Pemecahan Masalah

Melihat permasalahan yang ada, maka pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di Tk An Nur Way Halim Bandar Lampung adalah melalui bermain. Dengan bermain maka anak merasa nyaman dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan khususnya kemampuan kognitif anak. Bentuk permainan tradisional yang saya pilih berupa permainan congklak.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diajukan diatas, maka tujuan penelitian tindakan kelas yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini melalui permainan tradisional di kelompok A TK An Nur Way Halim Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Anak dalam belajar mengenal lambang bilangan lebih mudah dan menyenangkan karena pembelajaran yang dilakukan lebih variatif sehingga anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik melalui permainan tradisional.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya pembelajaran untuk mengenal lambang bilangan. Manfaat lain yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan masukan dan rujukan dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Pendidikan Taman Kanak-Kanak

Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu lembaga pendidikan yang dapat membantu perkembangan kemampuan dasar pada anak dan membantu untuk mempersiapkan anak menempuh pembelajaran ketingkat selanjutnya. Hal ini terealisasi melalui sistem bermain belajar, karena perkembangan secara alami dirangsang tanpa adanya paksaan, semua yang datang dari dalam diri anak itu sendiri, maka melalui bermain tanpa disadari anak sudah belajar banyak hal.

Pembelajaran di taman kanak-kanak disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Hal ini disederhanakan dalam lingkup program-program kegiatan di taman kanak-kanak meliputi : Program kegiatan belajar dalam rangka membentuk perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari yang meliputi moral, agama, disiplin, emosi dan kemampuan bersosialisasi. Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru yaitu : kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, dan keterampilan serta jasmani.

Program kegiatan pembelajaran yang diterapkan di Taman Kanak-kanak (TK) membuat atau berisikan materi pembelajaran yang dapat dicapai

melalui beberapa tahapan dan mengacu pada tema yang tentunya, tema pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan lingkungan setempat dan kondisi anak.

B. Teori Belajar

Ada beberapa teori belajar yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran antara lain adalah : teori belajar kognitif, teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivisme.

Sebagai landasan, peneliti menggunakan teori belajar kognitif karena teori belajar tersebut peneliti anggap sesuai dan tepat dengan judul penelitian.

Teori tersebut adalah : Teori belajar kognitif

1. Teori Belajar Kognitif

Teori ini berorientasi kepada bagaimana membuat belajar menjadi bermakna, teori belajar kognitif dibentuk dengan tujuan mengkonstruksi prinsip-prinsip belajar secara alamiah, hasilnya berupa prosedur-prosedur yang dapat diterapkan pada situasi kelas untuk mendapatkan hasil yang sangat produktif, teori ini menjelaskan bagaimana seseorang mencapai pemahaman atas dirinya dan lingkungannya, teori ini dikembangkan

2. Teori belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner dalam buku *Educational Psychology* (1979) tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan

pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Berdasarkan tujuan yang melatar belakangi perilaku, cita-cita, cara-cara, dan bagaimana seseorang memahami dirinya dan lingkungannya.

Aplikasi teori perkembangan kognitif dalam pembelajaran adalah : Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.

Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

a. Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Anak usia 4-5 tahun

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, kognisi adalah istilah ilmu umum yang mencakup segenap makna, penilaian, dan penalaran menurut Kuper dan Kuper (Desmita, 2007: 103). Anak harus melalui beberapa tahapan dalam perkembangan kognitifnya.

Menurut Piaget dalam Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 162), perilaku anak dapat dikategorikan ke dalam empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu sensori motor (lahir s/d 2 tahun), pra operasional (2 s/d 7 tahun), operasional konkret (7 s/d 11 tahun), dan operasional formal (11 s/d 12 tahun). Anak TK pada kelompok A yang berusia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional.

Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005: 54), pada tahap pra operasional ini anak mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis dan anak mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi apa yang akan terjadi pada waktu yang akan datang. Ciri khas dalam tahap ini kurangnya kemampuan mengadakan konservasi pada anak, cara berfikirnya memusat, serta mengabaikan dimensi lainnya. Di samping ini cara berfikir pra operasional tidak dapat dibalik (irreversible) dan terarah statis.

Karakteristik lain dari pemikiran pra operasional menurut Desmita (2007: 132) adalah pemusatan perhatian pada satu dimensi dan mengesampingkan

semua dimensi yang lain. Karakteristik ini diistilahkan Piaget dengan centralization (pemusatan). Pemusatan terlihat jelas pada anak yang kekurangan konservasi (conservation), yaitu kemampuan untuk memahami sifat-sifat atau aspek-aspek tertentu dari suatu objek atau stimulus tetap tidak berubah ketika aspek-aspek lain mengalami perubahan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak TK pada kelompok A berada pada tahap pra operasional. Pada tahap pra operasional ini anak sudah mengetahui beberapa simbol dan tanda. Cara berfikir anak pada tahap ini memusatkan pada satu dimensi saja.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Pada Anak usia 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak.

Menurut Spodek, Sarascho dan Davis (dala Ramli, 2005: 191-192), kemampuan kognitif anak usia empat dan lima tahun adalah sebagai berikut : menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih, menyadari beberapa angka dan huruf, dan mengemukakan urutan angka sampai sepuluh.

Sedangkan Suharsimin Arikunto dalam Anita yus (2005: 39) mengemukakan bahwa potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi perkembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah : mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis).

Departemen Pendidikan Nasional (2007: 13) menyatakan perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah menghitung 1-10 dan penjumlahan sampai

dengan 10 tanpa salah. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun antara lain: mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola ABAB, dan ABC-ABC, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna, mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan.

C. Lambang Bilangan

Menurut Slamet (2005: 156) langkah pengenalan angka pada anak yaitu :anak harus dilatih terlebih dahulu memahami dengan bahasa simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal pula dengan istilah abstraksi empiris. Misalnya : ketika guru memberi anak uang logam, guru mengatakan koin. Kemudian anak dilatih berfikir simbolis lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif. Ketika guru menaruh koin guru mengatakan “satu”, kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. Guru dapat menghitung koin sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” dan seterusnya.

Dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya. Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian

bilangan dengan simbol atau lambang. Misalnya antara sebuah koin dengan kata “satu” dan angka 1. Dua buah koin dengan kata “dua” dan angka 2 dan seterusnya. Guru dapat menggunakan berbagai macam kegiatan untuk mengajari anak mengenal hal tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal lambang bilangan pada anak dapat dimulai dari pengenalan bilangan kemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang bilangan atau angka. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam benda yang menarik yang ada disekitar anak dan melalui sebuah permainan untuk mendorong anak memahami lambang bilangan dengan baik.

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Menurut Coopleey (2001: 47) bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya berupa suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu.

Menurut Sriningsih (2009: 48) Bilangan atau yang disebut dengan lambang bilangan adalah suatu alat bantu untuk menyatakan bilangan suatu bilangan atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatukan suatu bilangan diperlukan lambang

bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya angka suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Griffith (1992: 26) mengemukakan : sebagian besar diantara kita sudah membiasakan mengenal kepada anak-anak nama untuk bilangan sejak mereka masih bayi. Sambil menggunakan kaosnya misalnya kita mungkin sambil berkata tangan satu, tangan dua. Kita juga sering menyayikan lagu untuk anak-anak yang didalamnya terdapat nama bilangan.

Dunia anak (2010) dalam Anggriati (2012) menyatakan bahwa terdapat manfaat pembelajaran bilangan bagi anak usia TK adalah : anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui disepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya kita tak akan terlepas dari angka.

Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia TK akan lebih mudah mempelajari pemahaman angka, baik abstrak maupun konkrit. Mengetahui bilangan dapat menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.

Tom dan Harriet dalam Erwati (2011: 2) menyatakan bahwa perlunya anak memiliki pengetahuan matematika karena hal itu sangat penting. Di dunia mendatang, bahkan jauh lebih besar dari saat ini matematika akan terus dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika terdapat dirumah, di sekolah, pasar, swalayan, kantor dan tempat lainnya. Dengan kata lain matematika merupakan keseharian anak dan ada dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain.

Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26)

- Pengenalan Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Pengenalan lambang bilangan yang hanya berupa hapalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan lambang bilangan pada anak sejak usia dini.

D. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini tetapi sering kali guru dan orang tua memperlakukan mereka sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit

diterima anak karena banyak hal yang disukai orang tua sulit di terima anak karena banyak hal yang disukai oleh anak dilarang orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua, tetapi tidak disukai oleh anak.

Menurut Soegeng Santoso dalam Kamtini (2005:47) bermain adalah suatu keinginan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada juga yang dapat dilakukan secara berkelompok.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan pula tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian.

Jhonson et Al dalam Kamtini (2005: 47) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Jadi apapun kegiatannya, apabila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain.

Berdasarkan uraian diatas beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak sendiri maupun berkelompok baik menggunakan alat atau tidak dengan rasa senang atau gembira.

1. Manfaat Bermain

Tedjasaputra dalam Kamtini (2005: 55) menjelaskan beberapa manfaat bermain seperti dibawah ini :

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi
Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lainnya. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
- c. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.

2. Fungsi Bermain

Bermain pasti menyenangkan bagi anak, sejak bayi pun anak sudah senang bermain. Kegiatan bermain sehari-hari anak, merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus memupuk dan mengembangkan sikap kerjasama, sportifitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsif dan emosional. Namun apapun kegiatannya dilakukan oleh anak apabila dapat menimbulkan kesenangan dapat dikatakan itu adalah bermain.

Santrock dalam Kamtini (2005: 33) bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya. Bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredam ketegangannya.

Fungsi bermain pada saat sekarang ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan pada hidupnya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredam ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu. Kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya. Fungsi bermain pada anak begitu beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang ia miliki. Melalui permainan pula, seorang anak mampu mempelajari begitu banyak bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, jadi jangan paksakan anak untuk terus belajar dan melakukan latihan banyak soal setiap harinya.

3. Ciri-ciri Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan. Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangian bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya. Jadi suatu kegiatan dapat dikategorikan bermain ketika anak-anak merasa senang melakukan kegiatan tersebut.

Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak. Ini berarti, saat bermain ditentukan seketika anak menginginkan dan dilakukan dengan suka hati tanpa ada keterpaksaan atau ditentukan oleh orang lain, maka kegiatan tersebut cenderung menjadi bekerja.

Karena ditentukan dan diputuskan sendiri, anak yang bermain menjadi bersemangat.

Garvey dalam Musfiroh (2006:90) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing. Oleh karena itulah, mimpi walaupun menyenangkan tidak dapat dikategorikan sebagai pemain karena tidak ada keikutsertaan secara aktif.

Bermain juga bersifat nonlital, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkan dari kehidupan nyata (realitas) sehari-hari. Pada saat bermain, anak-anak dapat menanggukkan realitas itu, dan dapat menggunakan kata-kata “ajaib” seperti “ Hayo.....kumakan kamu” untuk berpura-pura. Waktu tempat karakter dalam bermain dapat dikompromikan dan tidak terikat dengan realitas. Anak-anak mungkin berpura-pura menjadi makhluk luar angkasa, atau menjadi monster.

4. Tahapan Bermain

Jean piaget dalam Kamtini (2005:63), mengemukakan tahapan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak, yaitu:

- a. Sensory Motor Play (usia 3 bulan – 2 tahun). Pada tahapan ini, anak lebih banyak bereksplorasi dengan kemampuan sensory motor yang dikuasainya untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Misalnya anak menarik mainan diatas tempat tidurnya, dan mainan itu bergerak atau berbunyi. Anak akan mengulas-ulas aktivitas ini dan menimbulkan rasa senang. Pada usia yang lebih tinggi, anak bukan semata-mata mengulang, namun sudah mulai muncul variasi kegiatan bermain. Baru pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak.

- b. Symbolic (Make Believe Play) usia 2 tahun – 7 tahun. Ditandai dengan bermain dan berkhayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.
- c. Social Play Games With Rules (Usia 8 tahun – 11 tahun). Dalam aktivitas ini, kegiatan bermain anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang mereka sepakati dengan teman-teman sebayanya.
- d. Games with Rules and Sport (usia 11 tahun keatas). Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan diminati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara lebih kaku dibandingkan permainan sosial tahap sebelumnya. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Hurclock dalam Kamtini (2005) membagi tahapan bermain sebagai berikut :

- a. Exsploratory Stage. Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya.
- b. Toy Stage. Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya mengamati alat permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat dimakan, berbicara, merasa sakit, dan sebagainya. Anak bercakap-cakap dan bermain dengan bonekanya selayaknya teman bermain. Kadang anak suka meminta dibelikan mainan, hanya sekedar meminta saja tanpa memperdulikan kegunaannya.
- c. Play Stage, Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke Sekolah Dasar. Pada masa ini jenis permainan anak bertambah banyak, karena tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga, dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.
- d. Day Dream Stage. Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalan mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa tidak dipahami orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain merupakan suatu kegiatan yang sederhana dan semakin lama semakin kompleks (rumit) yang ditandai dengan penggunaan peraturan dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan.

5. Jenis-jenis Bermain

Menurut Soegeng dalam Kamtini (2005:59) pada umumnya bermain ada tiga jenis yaitu bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatik.

1. Bermain Sosial

Bermain sosial dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain.

Bentuk ini dibedakan menjadi :

- a. Bermain sendiri. Disini anak bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak yang lain di ruangan yang sama
- b. Bermain sebagai penonton. Anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temanya lalu bermain sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain.
- c. Bermain pararel. Kegiatan ini dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri

- d. Bermain asosiatif. Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri.
- e. Bermain kooperatif (bersama). Dalam permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehannya dan keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya.

2. Bermain dengan benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan kerja sama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu :

- a. Tidak berbahaya
- b. Mudah diperoleh
- c. Sebaiknya dibuat sendiri
- d. Berwarna dominan
- e. Tidak mudah rusak
- f. Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Setiap anak mempunyai pribadi yang berbeda. Maka semua persyaratan diatas pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangannya, kematangan, kemampuan, kepekaan, dan keunikan anak.

3. Bermain Sosiodramatik.

Sosiodramatik merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini, dan banyak diminati oleh para peneliti. Smilansky dalam Mulyasa (2012:181) bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura, bermain peran, persisten, interaksi, dan komunikasi verbal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dari beberapa jenis bermain yang telah diuraikan di atas, maka penelitian dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa dalam upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional peneliti akan menggunakan jenis bermain dengan benda.

E. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dari kenyamanan sosial.

Menurut James dalam Achroni (2012:5) permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.

Manfaat permainan tradisional yaitu dapat dijadikan media pembelajaran nilai-nilai moral, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, melatih keaktifitas anak, melatih kecerdasan kinestetika, menyehatkan fisik, melatih bekerjasama dan berkelompok, mendekatkan anak-anak pada alam, dan melatih ketelitian dan kejujuran serta kemampuan berhitung.

1. Permainan congklak.

Salah satu permainan tradisional yang digunakan peneliti dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah permainan congklak.

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang bahkan lebih. Permainan ini menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14X7) buah biji yang dinamakan biji congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu atau plastic, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan. Papan congklak terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya.

2. Langkah – langkah bermain congklak.

Permainan congklak dilakukan oleh 2 orang murid. Langkah pertama, kedua pemain melakukan suit terlebih dahulu. Bagi murid yang menang boleh jalan terlebih dahulu dengan cara memasukkan keong satu persatu ke dalam lubang kecil dengan cara memutar, mengikuti lubang yang ada sampai keong habis. Apabila keong habis, maka permainan di

gantikan oleh lawan main. Begitu seterusnya. Permainan berhenti apabila keong sudah habis di setiap lubang kecil. Dan kedua pemain mengumpulkan keong di lubang besar (gunung) masing-masing. Terakhir kedua pemain menghitung jumlah keong yang ada di gunung masing-masing. Siapa yang terbanyak mengumpulkan keong, maka dia sebagai pemenang.

F. Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca adalah :

1. Normala R. kolly (2014) dengan penelitian yang berjudul meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media konkret penutup botol pada anak usia dini kelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara Tahun Ajaran 2013/2014. Proses pembelajaran ternyata masih mengalami kesulitan dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Dikarenakan pada pembelajarannya hanya menggunakan media atau sumber belajar yang kurang menarik bagi anak terkait dengan hal tersebut diatas maka peneliti menggunakan media penutup botol sebagai pembelajaran yang akan digunakan sebagai pemecahan masalah rumusan dalam penelitian ini yaitu apakah kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dapat ditingkatkan dengan media penutup botol kelompok A di PAUD Cempaka Putih kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan

tentang kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 bagi anak kelompok A di PAUD Cempaka Putih dengan menggunakan media penutup botol. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa pada dasarnya kemampuan anak mengenal bilangan 1-10 di PAUD Cempaka Kabupaten Gorontalo Utara khususnya pada anak kelompok A sudah dilakukan dengan cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan beberapa aspek penilaian yang menunjukkan bahwa dalam mengenal bilangan 1-10 sudah baik dan terjadi peningkatan 75%.

2. Rina Ganjar Resmika (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada anak usia dini melalui pembelajaran dengan menggunakan media permainan karambol pada kelompok A di PAUD Wisana Jalan Cidadap Girang No. 8 RT/RW 66/05 Kelurahan Leding Kecamatan Cidadap Bandung Tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan melalui kegiatan menggunakan media permainan karambol dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

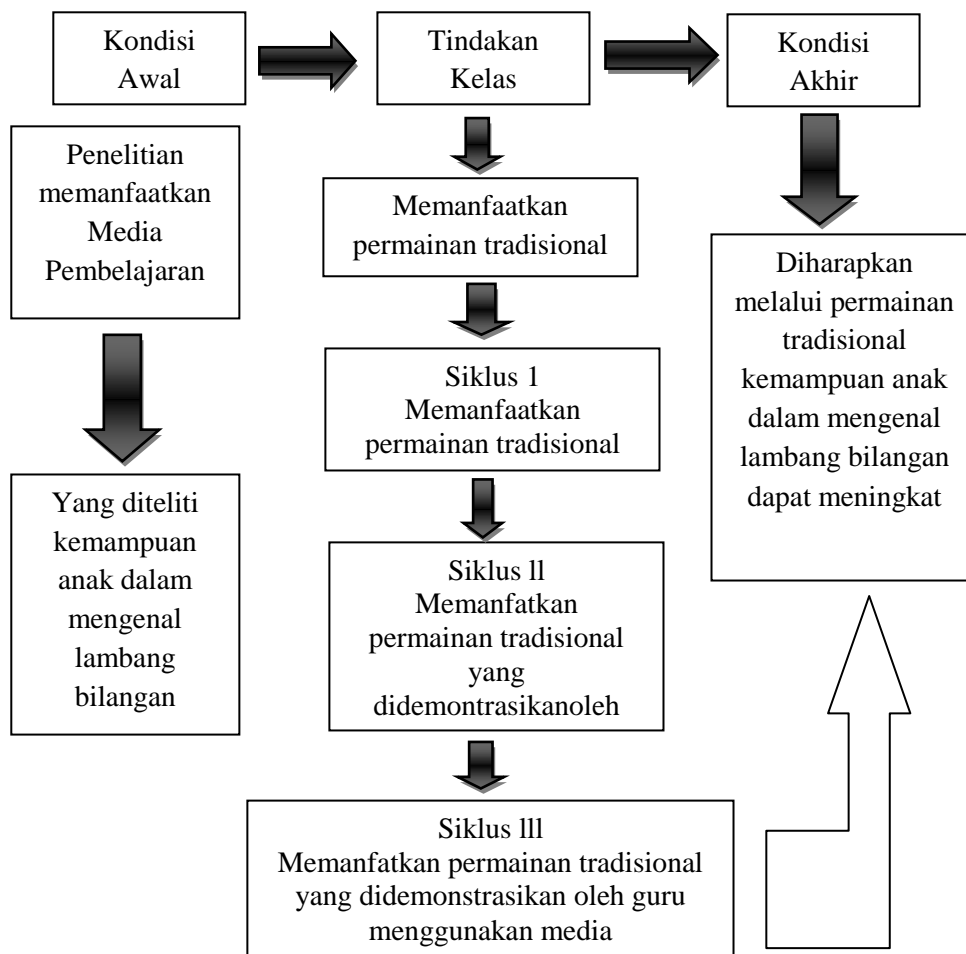
G. Kerangka Pikir Penelitian

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat

melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan. Sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan terhadap anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Pembelajaran yang dilakukan di beberapa TK saat ini, pengenalan lambang bilangan telah diperkenalkan ketika anak berada dikelompok A (usia 4-5 tahun). Namun, ternyata anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Kesulitan dalam mengenal lambang bilangan ini dapat dilihat saat anak melaksanakan perintah guru yaitu menunjuk lambang bilangan yang diminta oleh guru, anak terlihat masih mengalami kebingungan. Anak sulit membedakan lambang bilangan satu dengan lambang bilangan lainnya. Anak juga mengalami kesulitan dalam memasangkan lambang bilangan, hal tersebut terlihat bahwa anak masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyelesaikan kegiatan.

Selama proses pembelajaran aktivitas belajar anak tampak pasif dan anak sulit untuk dikondisikan, hal tersebut dikarenakan media yang kurang menarik dan metode pembelajaran yang monoton yang digunakan dalam proses pembelajaran belum digunakan secara optimal sehingga anak sulit untuk memusatkan perhatian, anak kurang mendapatkan motivasi, pemahaman tentang lambang bilangan pun tidak dapat tercapai dengan baik. Salah satu permainan yang tepat untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan di Tk An Nur Way Halim Bandar Lampung seperti kerangka pikir dibawah ini :



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di TK AN-NUR Way Halim Bandar Lampung pada kelompok A, yang mempunyai kapasitas anak sebanyak 16 orang. Penelitian dilakukan untuk mengetahui perkembangan serta kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

B. Subjek Penelitian

Subjek yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan siswa di TK AN-NUR Way Halim Bandar Lampung yang berjumlah 16 orang pada kelompok A, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

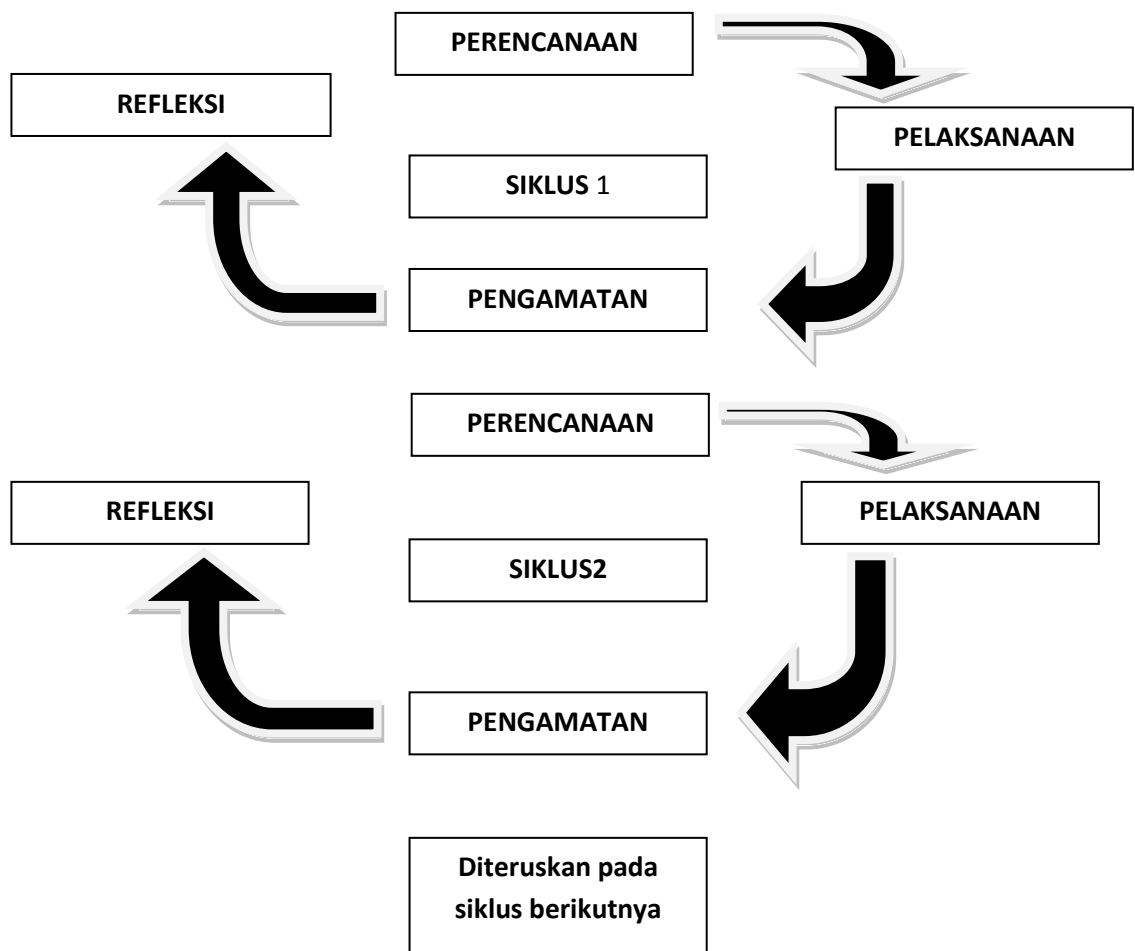
C. Waktu Penelitian

Waktu yang dipilih untuk melaksanakan penelitian pada tahun pelajaran 2015/2016, yaitu pada semester 2 mulai bulan April 2016 sebanyak 3 kali pertemuan.

D. Pendekatan Penelitian

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan kelas untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan memberikan suatu penilaian kepada setiap anak, menggunakan suatu kriteria penilaian dari kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Guru

mempunyai dua tugas dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu sebagai pendidik dan sebagai peneliti, karena Guru berperan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran mulai dari tahap perencanaan sampai pada tahap evaluasi. Selain itu juga, Guru memberikan refleksi sebagai hasil dari suatu tindakan yang telah dilakukan. Dengan demikian model yang dipakai dalam penelitian ini menurut Arikunto, (2009: 16)



Gambar D.1. Model Penelitian Tindak Kelas

E. Rencana Penelitian Tindakan

Pada tahapan ini perencanaan tindakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan
 - a. Menentukan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan media
 - b. Membuat lembar pengamatan/instrument penilaian anak kegiatan pembelajaran
2. Pelaksanaan Tindakan
 - a. Menentukan jadwal untuk melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas
 - b. Melaksanakan sesuai rencana tindakan yang akan dilaksanakan
 - c. Menerapkan tindakan yang sesuai dengan perkembangan anak
3. Pengamatan dan Pengumpulan Data
 - a. Melakukan observasi pada kegiatan anak, dengan mencatat yang dilakukan oleh setiap anak sesuai dengan kriteria penilaian
4. Refleksi
 - a. Melakukan penilaian terhadap proses kegiatan yang telah dilaksanakan
 - b. Menentukan kekurangan pada hasil kegiatan / tindakan yang telah dilaksanakan

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah untuk mengamati aktivitas yang dilakukan oleh anak. Selama proses pembelajaran yang dilakukan guru

secara langsung memberikan suatu penilaian terhadap kegiatan anak, sesuai dengan kriteria penilaian aspek perkembangan anak usia dini.

2. Daftar Ceklist

Pada dasarnya penelitian yang dilakukan harus melalui suatu pengamatan secara langsung, yaitu pada saat proses kegiatan pembelajaran. Guru mengamati pada saat anak melakukan kegiatan dari awal sampai akhir dalam suatu kegiatan, kemudian guru langsung memberi ceklist pada lembar observasi/rubrik penilaian proses/produk secara rinci dan seksama demi tercapainya hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan.

3. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data adalah menggunakan dokumentasi. Pada teknik ini peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada sumber data. Bukti pelaksanaan penelitian dengan cara mengambil foto saat pelaksanaan kegiatan dan mengumpulkan hasil catatan observasi.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan, observer memberikan tanda ceklist (√) pada kolom rubrik penilaian proses belajar dan rubrik penilaian produk belajar yang telah disediakan sebagai lembar pengamatan dalam suatu penilaian. Analisis proses belajar digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.

Menurut Ditjen Mandas DIKNAS 2010 dalam Dimiyati (2014:106) berpendapat bahwa pengukuran pengamatan terhadap anak pada lembar observasi dibagi menjadi 4 (empat) kriteria penilaian, yaitu :

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mulai berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Peneliti akan menghitung jumlah persentase pada setiap anak untuk dianalisis.

Menurut M Ali (2003: 177) mengemukakan bahwa analisis persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

N

Keterangan :

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Setelah semua data dianalisis dengan rumus persentase tersebut, maka peneliti memberikan indikator keberhasilan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Tabel di bawah ini merupakan rentang nilai yang menjadi indikator penilaian penelitian :

Tabel 3.1. Tabel pesentase Kategori Penilaian

Jenis Penilaian	Nilai persentase
BB (Belum Berkembang)	0% - 25%
MB (Mulai Berkembang)	26% - 50%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51% - 75%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76% - 100%

Data yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan pada indikator yang diberikan : 1.) Anak dikatakan ‘belum berkembang’ (BB) apabila nilai yang diperolehnya 0% - 25%. 2.) anak dikatakan “Mulai berkembang”

(MB) apabila nilai yang diperolehnya 26% - 50%. 3.) Anak dikatakan “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH) apabila nilai yang diperolehnya 51% - 75%. 4.) anak dikatakan “Berkembang Sangat Baik” (BSB) apabila nilai yang diperolehnya 76% - 100%

Melihat rentang nilai dan persentase kategori penilaian diatas melalui hasil observasi yang dilakukan, maka dapat terlihat kisi-kisi penilaian serta rubrik penilaian dari setiap siklus dan setiap pertemuan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut :

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila :

1. Tingkat keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan sesuai pada kategori penilaian proses dan produk belajar anak dengan menghitung keseluruhan dengan melihat indikator dan mencapai pada kriteria penilaian yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$ atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Berdasarkan kriteria di atas maka indikator yang mendukung agar kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berhasil sebagai berikut :

1. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 secara acak
2. Anak dapat membedakan lambang bilangan 1-10
3. Anak dapat menunjukkan bilangan 1-10
4. Anak dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10
5. Anak dapat mencocokkan lambang bilangan 1-10

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terhadap anak kelompok A Tk An Nur Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam proses kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat dari yang semula pada siklus 1 rata-rata presentase kemampuan mengenal lambang bilangan baru mencapai 17,50persen anak dan meningkat menjadi 45,00 persen anak pada siklus 2 dan 80,00 persen anak pada siklus 3. Dari hasil berikut maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di kelompok A Tk An Nur Bandar Lampung.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas maka sebagai pertimbangan dalam melakukan kegiatan pembelajaran anak pada kemampuan mengenal lambang bilangan adalah :

1. Kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan suatu permainan, sehingga dapat mengembangkan cara berpikir anak melalui suatu pengalaman sehingga dapat mengembangkan kreatifitas serta imajinasi yang ada dalam diri anak.
2. Guru sebaiknya mempunyai motivasi yang tinggi untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga guru dapat meningkatkan kreativitas melalui kegiatan yang menarik, dan kinerja guru dapat lebih baik dengan adanya perbaikan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
3. Kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan sebaiknya dilanjutkan di Tk An Nur Way Halim Bandar Lampung, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat lebih berkualitas dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini sehingga hasil yang diharapkan dapat optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: javalitera

Ali, Muhammad. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung: Angkasa

Anita, Suharsimi. 2009. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi: Jakarta

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Aneka Cipta: Jakarta

Coopley, V Juabita. 2001. *The Young Child and Mathematics*. Washington: National Association fir the Education Of Young Children.

Depdiknas, 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas

Depdiknas. 2007. *Menu Generik*, Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Pendidikan.

Depdiknas, 2009. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 63 Tahun 2009. *Tenaga Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Jakarta: Depdiknas*

Desmita, 2009. *Psikolog Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Erawari, Ambar, D.C. 2011. *Kebidanan Persalinan Normal*. Jakarta: EGC

Griffiths, R. 1992. *Matematik Sambil Bermain*. Jakarta: Gramedia pustaka Utama

Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional

Masitoh, 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta . Universitas Terbuka
SPA, 2003. *Menjadi Pendidikan Profesional*. Jogjakarta Bina
Insantana

Mulyana, 2002. *Managemen Pendidikan Usia Dini*. Ot Remaja
Rosdakarya: Bandung

Kolly, Normala. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang
Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup
Botol Pada Anak Usia Dini Kelompok A Cempaka Putih*: Gorontalo Utara

Ramli, 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta
Depdiknas

Resmika, Rina. 2004. *Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal
Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran
Dengan Menggunakan Media Permainan Karambol Pada
Kelompok A di PAUD Wisana: Cidadap Bandung*

Slamet, Suyanto. 2005, *Dasar-dasar PAUD*. Jogjakarta: Hikayat

Sriningsih, N. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia
Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*.
Jakarta: Depdiknas

Tadkiroatun, Musfiroh. 2006. *Cerdas Melalui Bermain Cara Mengasuh
Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia

Yudha, M Saputra, dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk
Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas