

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI PERMAINAN KELERENG PADA
PAUD HARAPAN BUNDA KECAMAT SUKABUMI
BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2016**

(Skripsi)

Oleh

PONI ROIKA SARI



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

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN KELERENG DI PAUD HARAPAN BUNDA BANDAR LAMPUNG TAHUN 2016

Oleh

PONI ROIKA SARI

Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini yang belum berkembang secara optimal melalui permainan kelereng pada kelompok A PAUD Harapan Bunda Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kelereng dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini terlihat dari presentase kenaikan pada tiap siklusnya. Siklus pertama pertemuan 1 dan ke 2 anak dengan kriteria BSH belum terlihat, siklus kedua pertemuan 1 terdapat 6 anak dengan kriteria BSH sebanyak 30%, pertemuan kedua terdapat 13 anak dengan kriteria BSH sebanyak 65%, siklus ketiga pertemuan 1 terdapat 15 anak dengan kriteria BSH sebanyak 75%, dan pertemuan ke 2 terdapat 17 anak dengan kriteria BSH sebanyak 85%.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Lambang Bilangan, Permainan Kelereng

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN KELERENG DI PAUD HARAPAN BUNDA
BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2016**

Oleh

PONI ROIKA SARI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi

**: MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN KELERENG
DI PAUD HARAPAN BUNDA BANDAR
LAMPUNG TAHUN 2016**

Nama Mahasiswa

: Poni Roika Sari

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1213254022

Program Studi

: S1 PG-PAUD

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Pembimbing

Dr. Riswanti Rini, M.Si.

NIP 19600328 198603 2 002

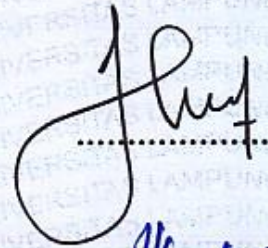
Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.

NIP 19760602 200812 2 001

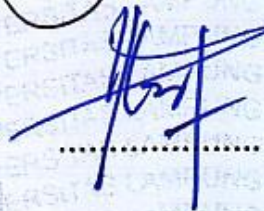
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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



Penguji : **Drs. Mamam Surahman, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198605 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juni 2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : PONI ROIKA SARI

NPM : 1213254022

Program Studi : S-1 PG-PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN KELERENG PADA PAUD HARAPAN BUNDA KECAMATAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG” adalah hasil penelitian saya, adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar Lampung, Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



PONI ROIKA SARI

NPM:1213254022

RIWAYAT HIDUP



Poni Roika Sari lahir di Bandar Lampung pada tanggal 26 Juli 1979, sebagai anak pertama dari pasangan Bapak Saman dan Ibu Lasiyem.

Pendidikan awal adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Way Laga, Kecamatan Sukabumi selesai tahun 1992 dilanjutkan ke SMP Dwi Warna Panjang Bandar Lampung selesai tahun 1995 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Utama 2 Pahoman Bandar Lampung selesai tahun 1998. Pada tahun 2012 Poni Roika Sari diterima di fakultas ilmu pendidikan pada program S1 PAUD konversi sampai sekarang. Tahun 2009 Poni Roika Sari terdaftar sebagai pengelola sekaligus pendidik di PAUD KOBER Harapan Bunda. dan Lembaga Pemberdayaan Masyarakat. hingga sekarang, jabatan yang dipegang adalah sebagai ketua, dan bendahara. Poni Roika Sari mendirikan lembaga PKBM Harapan Bunda pada tahun 2014 yang didalamnya terdapat beberapa program yakni Kelompok Bermain (KOBER), Taman Bacaan, Life Skill hingga sekarang.

MOTO

“Barang siapa menginginkan mutiara maka ia harus berani terjun ke dasar laut yang dalam, pendidikan adalah harta yang harus diperjuangkan maka sebarkan kebaikan dan ilmu yang bermanfaat bagi semua”

(Poni Roika Sari)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini, kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu yang sangat aku cintai dan kusayangi yang senantiasa mendoakanku setiap saat, menasehatiku, mengingatkanku ketika aku lalai, serta memberikan dukungan untukku.
2. Adik-adikku tercinta Sugianto, Samsul Maulana, Achmad Soleh, Siti Aisyah dan Ria Mardini.
3. Suamiku Muhamad Soleh yang telah memotivasiku, dan memberikan dukungan moril maupun material kepadaku.
4. Putraku Muhamad Aditia Abdul Malika Mulki, keponakanku Raisya Aliya Shabira, Rania Yasmine Azzahr dan Adinda Bilqis Maulana yang aku cintai dan kusayangi yang menjadi penyemangat hidupku.
5. Teman-teman seperjuanganku, mahasiswa PG PAUD Konversi yang senantiasa memberi motivasi selama perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi ini.
6. Almamaterku Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, hidayah dan innayahNya laporan Skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Skripsi dengan Judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng”.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada

1. Bapak Dr.H. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi, selaku Ketua Program Studi SI PG-PAUD dan sekaligus Dosen Pembimbing yang sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan saran, masukan, kritikan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M..Pd Selaku Dosen pembahas yang telah memberikan masukan, saran, dan kritikan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen program studi PG-PAUD yang telah memberikan motivasi kepada penulis
6. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Konversi

7. Kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini semoga bermanfaat, terutama bagi penulis, rekan sejawat dan pemerhati Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya.

Penulis menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini masih banyak kekurangan hal ini karena adanya keterbatasan yang penulis miliki. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis kepada para pembaca pada umumnya, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran pada perkembangan pendidikan selanjutnya.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

PONI ROIKA SARI
NPM : 1213254022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN.....	1
1. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5

a. Manfaat Teoritis	5
b. Manfaat Praktis.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Pembelajaran di PAUD	8
B. Pengertian Teori Belajar Kognitif	11
C. Mengenal Lambang Bilangan	17
D. Pentingnya Mengenal Lambang Bilangan.....	18
E. Prinsip-Prinsip Permainan Matematika	19
F. Pengertian Belajar Sambil Bermain	21
G. Pengertian Permainan Tradisional	22
H. Permainan Kelereng.....	23
a. Balap Kelereng.....	23
b. Memasukan Kelereng Kedalam Botol.....	24
c. Cuwok	25
I. Penelitian Terdahulu yang Relevan	26
J. Kerangka Pikir Peneliti	27
K. Hipotesis Tindakan	29
III. METODE PENELITIAN	30
A. Setting Penelitian... ..	30
a. Tempat Penelitian.....	30
b. Waktu Penelitian.....	30
c. Subjek Penelitian.....	31
B. Pendekatan Penelitian.....	31
C. Prosedur Penelitian.....	32
D. Urutan Penelitian Tindakan Kelas.....	34
a. Tahap Perencanaan Tindakan.....	34
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	35
c. Tahap Observasi Tindakan	36
d. Tahap Refleksi Tindakan.....	36

E. Sumber Data.....	37
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	37
a. Observasi	37
b. Evaluasi.....	37
G. Analisis Data.....	38
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
I. Indikator Keberhasilan.....	42
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
a. Pelaksanaan Siklus 1 Pertemuan Pertama.....	45
1. Tahap Perencanaan Tindakan.....	45
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	46
3. Tahap Observasi Tindakan.....	47
4. Tahap Refleksi Tindakan.....	50
b. Pelaksanaan Siklus 1 Pertemuan Kedua.....	51
1. Tahap Perencanaan Tindakan.....	51
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	51
3. Tahap Observasi Tindakan.....	52
4. Tahap Refleksi Tindakan.....	55
c. Pelaksanaan Siklus 2 Pertemuan Pertama.....	57
1. Tahap Perencanaan Tindakan.....	57
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	57
3. Tahap Observasi Tindakan.....	58
4. Tahap Refleksi Tindakan.....	61
d. Pelaksanaan Siklus 2 Pertemuan Kedua.....	62
1. Tahap Perencanaan Tindakan.....	62
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	63
3. Tahap Observasi Tindakan.....	63
4. Tahap Refleksi Tindakan.....	66
e. Pelaksanaan Siklus 3 Pertemuan Pertama.....	68

1.	Tahap Perencanaan Tindakan.....	68
2.	Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	69
3.	Tahap Observasi Tindakan.....	70
4.	Tahap Refleksi Tindakan.....	72
f.	Pelaksanaan Siklus 3 Pertemuan Kedua.....	73
1.	Tahap Perencanaan Tindakan.....	74
2.	Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	74
3.	Tahap Observasi Tindakan.....	75
4.	Tahap Refleksi Tindakan.....	78
B.	Uji Hipotesis Tindakan.....	83
C.	Pembahasan.....	83
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	85
A.	Kesimpulan	85
B.	Saran.....	85
	DAFTAR PUSTAKA.....	87
	LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Persentase indikator penilaian.....	40
3.2 Lembar observasi kegiatan.....	41
3.3 Tabel persentase keseluruhan	42
4.1 Hasil observasi siklus 1 pertemuan pertama.....	48
4.2 Hasil data kinerja guru siklus 1 pertemuan pertama.....	50
4.3 Hasil Observasi siklus 1 pertemuan kedua.....	53
4.4 Hasil data kinerja guru siklus 1 pertemuan kedua.....	55
4.5 Hasil Observasi siklus 2 pertemuan pertama.....	59
4.6 Hasil data kinerja guru siklus 2 pertemuan pertama.....	61
4.7 Hasil Observasi siklus 2 Pertemuan kedua.....	64
4.8 Hasil data kinerja guru siklus 2 pertemuan kedua.....	66
4.9 Hasil Observasi siklus 3 Pertemuan Pertama.....	70
4.10 Hasil data kinerja guru siklus 3 pertemuan pertama.....	72
4.11 Hasil Observasi siklus 3 Pertemuan kedua.....	75
4.12 Hasil data kinerja guru siklus 3 pertemuan kedua.....	77
4.13 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus 1, 2, dan 3...	79
4.14 Persentase Peningkatan Kognitif.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerengka Pikir.....	28
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas.....	33
3.2 Model Analisis Triangulasi.....	39
4.1 Grafik Siklus 1 pertemuan pertama.....	49
4.2 Grafik Siklus 1 pertemuan kedua.....	54
4.3 Grafik Siklus 2 pertemuan pertama.....	60
4.4 Grafik Siklus 2 pertemuan kedua.....	65
4.5 Grafik Siklus 3 pertemuan pertama.....	71
4.6 Grafik Siklus 3 pertemuan kedua.....	77
4.7 Grafik Persentase Peningkatan Kognitif siklus 1, 2, dan 3...	82

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan 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 anak.

Kamilah (2011:3) Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Pendidikan yang terus berkembang di masyarakat menuntut pendidik untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan yang lebih lanjut, kecerdasan anak disemua aspek baik kecerdasan moral dan nilai-nilai agama, kecerdasan bahasa, kecerdasan fisik, kecerdasan kognisi, kecerdasan sosial emosional, dan kecerdasan musik, harus terus berkembang sesuai dengan tahapan anak masing -

masing. Dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari kegiatan anak tidak lepas dari kegiatan berhitung, kemampuan berhitung diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa saja yang dilihat, didengar, dirasa, diraba, atau pun dicium melalui panca indra yang dimilikinya. misalkan jumlah mata dua, jumlah jari sepuluh, jumlah hidung satu dan sebagainya akan tetapi anak sering salah menyebutkannya, untuk itu pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berfikir anak diharapkan nantinya dapat mengenal lambang bilangan.

Kegiatan mengenal lambang bilangan biasanya dilakukan guru menggunakan jari tangan untuk menghitung, menggunakan papan tulis untuk menulis lambang bilangan, menebalkan angka pada kertas sesuai pola dan mewarnai dengan krayon. hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas anak dilihat dari kurang bersemangatnya anak saat mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan yang diberikan di kelas. Selain itu belum digunakan permainan tradisional yang menyebabkan anak merasa bosan pada saat melakukan kegiatan mengenal lambang bilangan, guru yang kurang kreatif dan kurang profesional sehingga kegiatan pembelajaran belum menggunakan metode bermain sambil belajar, hal ini menyebabkan pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan rendah.

Berdasarkan pengamatan pada pendidikan anak usia dini. Di PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung ditemukan masalah yaitu rendahnya pengetahuan anak dalam mengenal lambang bilangan hal ini terlihat dari seringnya anak salah menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 dan menunjuk angka yang terbalik 2 dengan 5, 6 dengan 9, menghitung anggota tubuh misalkan

mata ada 2 ketika diminta menunjukkan angka 2, anak menunjuk angka 4. Dalam menyebutkan lambang bilangan anak belum bisa mengurutkan contoh 1, 2, 3, 5, 6, 8, 10. serta anak kurang antusias saat mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan hal ini dapat dilihat hanya beberapa anak yang memperhatikan guru.

Dari jumlah 20 anak didik yang terdiri dari 14 perempuan dan 6 laki-laki, hanya 5 anak yang bisa mengikuti kegiatan bilangan dan 15 anak belum mengenal lambang bilangan. Penyebabnya adalah kurangnya bahan dan alat permainan yang mampu menimbulkan semangat anak dalam melakukan kegiatan pengenalan lambang bilangan, selain itu kualitas guru masih rendah dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan, maka perlu distimulasi dengan kegiatan permainan kelereng pada kelompok usia 4-5 tahun di PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung tahun 2016.

Alasan penulis memilih permainan kelereng adalah untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan sehingga anak lebih tertarik dalam bermain seraya belajar, metode ini digunakan guru untuk lebih mempermudah pengertian anak tentang lambang bilangan sehingga anak semangat dalam mengikuti pembelajaran yang kreatif dan inovatif terutama pengenalan lambang bilangan.

Pendidik PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi menyadari bahwa media atau alat peraga sangat diperlukan karena bermain seraya belajar pendidik dapat melakukan penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memperbaiki kemampuan mengenal lambang bilangan di PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung tahun 2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut : Rendahnya pengetahuan anak dalam mengenal lambang bilangan hal ini terlihat dari seringnya anak salah menunjukan lambang bilangan 1-10 dan menunjukan angka yang terbalik 2 dengan 5, 6 dengan 9, anak belum bisa menyebutkan lambang bilangan secara urut, serta anak kurang antusias saat mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan hal ini dapat dilihat hanya beberapa anak yang memperhatikan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut : Kemampuan mengenal lambang bilangan Anak di PAUD Harapan Bunda, Kecamatan Sukabumi khususnya pada Usia 4-5 tahun sebanyak 5 anak sudah mengenal lambang bilangan dan 15 anak belum mengenal lambang bilangan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut : “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kelereng pada kelompok A PAUD HARAPAN BUNDA Kecamatan Sukabumi, Bandar Lampung tahun 2016 ?”

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka pemecahan yang baik untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah dengan cara belajar sambil bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang tidak membosankan dan menyenangkan.

Permainan kelereng dapat mengembangkan kecerdasan matematik, linguistik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Serta anak akan mampu melakukan suatu kegiatan secara mandiri tanpa paksaan dari orang lain, anak juga mampu mengendalikan emosi, bersosialisasi dengan teman karena permainan ini berhubungan dengan banyak anak

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas dan hasil pengamatan penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kelereng pada kelompok A PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung tahun 2016

G. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Penelitian tindakan kelas ini bermanfaat sebagai informasi

pengetahuan tentang penggunaan kelereng untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini, selain itu penelitian ini juga bermanfaat menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran menggunakan bermain kelereng untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini juga memberikan manfaat untuk beberapa pihak, seperti guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

1 Manfaat Bagi Guru

Manfaat PTK bagi guru sangat banyak sekali diantaranya adalah membantu guru memperhatikan mutu pembelajaran, meningkatkan profesionalitas guru, selain itu guru dapat menambah wawasan tentang permainan kelereng sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan perkembangan kognitif anak. Diharapkan guru dapat menciptakan sistem pendidikan yang efektif dan efisien dengan cara melihat, mengamati dan mempelajari aktifitas murid ketika proses pendidikan berlangsung untuk mengarah pendidikan yang lebih baik lagi.

2 Manfaat bagi kepala Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan, Sekolah dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas serta dapat mengembangkan model-model pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan juga sebagai inovasi model permainan melalui permainan kelereng.

3. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Memberikan manfaat sebagai referensi bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis, sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk media kelereng dan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran atau ide untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Pendidikan Anak Usia Dini

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran di PAUD

Proses pembelajaran di kelas anak usia dini tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan suasana belajar, strategi pembelajara, media, model pembelajaran yang di gunakan. Usia 4-5 tahun merupakan masa peka bagi anak, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan moral dan nilai-nilai agama, fisik, kognitif, bahasa, sosial emosioal, konep diri, kedisiplinan, kemandirian, dan seni.

Yamin (2010:27) Pembelajaran adalah suatu proses membangun situasi serta kondisi belajar melalui penataan pelaksanaan komponen tujuan pembelajaran, materi, metode, kondisi, media, waktu, dan evaluasi yang tujuannya adalah pencapaian hasil belajar anak. Dalam proses pembelajaran dilakukan upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif sehingga menjadikan suasana yang sulit bagi anak menjadi mudah dan menyenangkan, terjadi interaksi anantara anak, guru.

Yus (2011:8) Maria Montesori juga meyakini dalam tahapan-tahapan awal kehidupan, seorang anak mempunyai masa peka (*sensitive periods*), masa peka dapat digambarkan sebagai satu situasi atau waktu siap berkembangnya pembawaan atau potensi yang dimiliki anak. Potensi ini akan mati dan tidak akan muncul lagi apabila tidak diberikan kesempatan untuk berkembang tepat pada waktunya. Masa peka setiap anak tidak sama, namun jika masa peka telah muncul dalam diri seorang anak, orang tua, guru, atau orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap pengasuhannya wajib untuk menyediakan alat-alat latihan. Alat-alat ini akan menunjang stimulasi terhadap potensi yang sedang muncul pada anak. Dasar pendidikan Montessori yaitu penghargaan terhadap anak, *absorbent Mind* (pemikiran yang cepat menyerap), *Sensitive periods* (masa peka), penataan lingkungan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, pendidikan diri sendiri (*pedosentris*), masa peka, dan kebebasan.

Banyak cara mengembangkan kemampuan dasar anak di usia dini, salah satunya dengan cara permainan hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang selalu ingin tahu dan bergerak aktif maka permainan adalah salah satu metode yang tepat dalam pembelajar. Pembelajaran di PAUD dilakukan dengan cara bermain sambil belajar melalui permainan anak belajar banyak hal dan dengan permainan yang beragam anak di ajarkan untuk cerdas dan kreatif. Diharapkan nantinya anak dapat tumbuh dan berkembang di lingkungannya dan memanfaatkan kreatifitasnya yang dipupuk sejak dini.

Aunurrahman (2012:88) Bahkan menurut sejumlah hasil penelitian, telah banyak terbukti bahwa kecerdasan sejumlah hasil emosi memiliki peran yang jauh signifikan dibandingkan kecerdasan intelektual (IQ). Kecerdasan otak (IQ) barulah sebatas syarat minimal meraih keberhasilan, namun kecerdaan emosilah yang sesungguhnya (hampir seluruhnya terbukti) mengantarkan seseorang menuju puncak prestasi. Terbukti banyak orang yang memiliki kecerdasan intelektual tinggi kemudian terpuruk di tengah-tengah persaingan. Sebaliknya banyak yang mempunyai kecerdasan intelektual biasa-biasa saja justru sukses menjadi bintang-bintang kinerja, menjadi pengusaha-pengusaha sukses, dan pemimpin-pemimpin di berbagai kelompok. Di sinilah kecardasan emosi (EQ) membuktikan eksistensinya.

Yus (2011:9) Pandangan Ki Hajar Dewantoro tentang pendidikan adalah inggarso sungtulodo, ing madyo mangunkarso, tutu wuri handayani. Pendidikan dilaksanakan dengan memberi contoh teladan, memberi semangat, dan mendorong anak untuk berkembang. Sistem yang dipakai ialah sisitem "among" dengan maksud memberikan kemerdekaan, kesukarelaan, demokratis, toleransi, ketertiban, kedamaian, kesesuaian dengan keadaan, dan hindari perintah dan paksaan. Sistem ini mendidik anak menjadi manusia yang merdeka batinnya, pikirannya, dan tenaganya, serta dapat mencari pengetahuan sendiri. Filosofi (pandangan) Ki Hajar Dewantoro yang dianut adalah asah, asih, dan asuh.

Pembelajaran di PAUD sebaiknya menggunakan media yang dikenal, dekat dan ada di lingkungan anak disesuaikan dengan tempat tinggal anak. Guru sebaiknya memberikan contoh sebagai panutan anak karena anak melihat dan menirukan apa

yang dilakukan guru. Dunia anak adalah dunia bermain maka dalam proses pembelajaran guru harus lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan. Karena dengan bermain anak dapat mengembangkan kognitif, dan dapat mendorong anak berfikir kreatif. Hal ini sangat mempengaruhi kehidupan anak di masa mendatang.

B. Pengertian Teori Belajar Kognitif

Belajar merupakan proses pencarian informasi yang dibutuhkan individu untuk mendapat perubahan dalam hidup, hal ini dapat dilakukan di mana saja dengan siapa saja, dalam kehidupan kegiatan anak selalu berhubungan dengan kognitif berfikir tentang apa saja yang ada disekitar anak, hal ini terwakili dari seringnya anak menanyakan apa saja yang dilihatnya. .

Kognitif adalah suatu proses berfikir dimana kemampuan anak dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa yang dialami dan dilihat anak dalam kehidupan sehari-harinya. Kemampuan anak berfikir berbeda-beda tidak ada yang sama meskipun anak kembar sekalipun sesuai dengan tahapan perkembangan dan aspek-aspek yang ada pada individu.

Aunurrahman (2009:59) Dalam pandangan Piaget tahap-tahap kognitif mempunyai kaitan yang sangat erat dengan empat karakteristik berikut:

- a. Setiap anak pada usia yang berbeda akan menempatkan cara-cara yang berbeda secara kualitatif, utamanya dalam cara berfikir atau memecahkan permasalahan yang sama.

- b. Berpendapat cara berfikir antara anak satu dengan yang lain sering kali dapat dilihat dari cara mereka menyusun kerangka berfikir yang saling berbeda. Dalam hal ini ada serangkaian langkah yang konsisten dalam kerangka berfikirnya, di mana tiap-tiap anak akan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usianya.
 - c. Masing-masing cara berfikir anak membentuk satu kesatuan yang terstruktur. Ini berarti pada tiap tahap yang dilalui seorang anak akan diatur sesuai dengan cara berfikir tertentu. Piaget mengakui bahwa cara-cara berfikir, atau struktur tersebut pada dasarnya mengendalikan pemikiran yang berkembang.
 - d. Tiap-tiap urutan dari tahapan kognitif pada dasarnya merupakan suatu integritas hirarkhis dari apa yang telah dialami sebelumnya.
- Seperti dikemukakan sebelumnya, Piaget mencoba mengkaji tingkah laku anak melalui aktivitas bermain, karena ia ingin menguji bagaimana anak-anak dapat berfikir secara spontan, dan bagaimana anak-anak dapat menyesuaikan konsepnya terhadap berbagai tata aturan.

Aunurrahman (2012:77) Teori perkembangan kognitif individu atau teori tentang tahapan perkembangan individu salah satunya piaget menyatakan tahapan perkembangan kognitif individu meliputi empat tahapan yaitu:

Tahapan 1 : Periode Sensorimotor

Menurut Piaget, sampai usia kurang lebih delapan belas bulan perkembangan skema lebih terpusat kepada sensorimotorik. Bayi mengembangkan dan mengkoordinasikan sejumlah besar ragam keterampilan perilaku, namun perkembangan skema verbal dan kognitif masih sangat miskin dan tidak terkoordinasikan. Pembentukan konsep pada periode ini terbatas pada objek permainan, yaitu objek yang tampak dalam batasan pengamatan anak. Perilaku objektif secara perlahan-lahan berangsur bergerak ke arah kegiatan yang bertujuan.

Tahap sensorimotor terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahapan ini, kecerdasan anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik. Anak belajar melalui pengalaman inderanya seperti melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, mencium, dan meraba. Aktivitas motorik yang dilakukan anak merupakan cara anak memperoleh pengetahuan. Pada tahap ini aktivitas motorik anak berkembang sangat pesat dan merupakan upaya anak mencari pengetahuan terhadap apa yang belum mereka ketahui.

Tahapan 2 : Periode Pra-Operasional

Kurang lebih dari usia delapan belas bulan hingga kira-kira tujuh tahun, anak menginternalisasi skema sensorimotorik kedalam bentuk skema kognitif (imajenasi dan pikiran). Seorang anak yang dihadapkan pada teka-teki, gambar atau menyusun balok, anak memulai kegiatannya dengan mengingat kembali pengalaman sebelumnya dalam situasi yang sama. Skema yang berkembang pada masa ini belum merupakan skema yang stabil. Anak belum banyak belajar

menimbang sesuatu berdasarkan persepsi orang lain. Oleh sebab itu kecakapan yang berkembang pada periode ini masih bersifat egosentris. Artinya apa yang ia lakukan merupakan cara yang paling benar dan seolah-olah tidak ada alternatif lain. Di samping itu anak masih sangat mudah dibingungkan oleh ragam objek. Kemampuan anak membedakan objek akan sangat tergantung pada ciri-ciri fisik permainan yang teramati.

Tahap praoperasional terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah ada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, serta egosentrisme. Pada tahap ini perkembangan bahasa anak berkembang pesat, perkembangan dalam permainan imajenatif, dan peningkatan dalam peniruan. Pada tahap ini anak mampu membayangkan suatu objek yang tidak nyata atau tidak terlihat dengan sesuatu yang lain seperti benda-benda tiruan, miniatur dari objek tersebut.

Tahapan 3 : Periode Operasional Konkret

Sejak usia kurang lebih tujuh tahun sampai dua belas tahun, perkembangan skema pada periode ini lebih berupa skema kognitif, pertama yang berkaitan dengan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah. Periode operasi kongkrit tidak hanya memungkinkan anak memecahkan masalah khusus, tetapi juga belajar membantu mereka memakai pengalaman.

Tahap operasional konkrit terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai dapat berfikir logis. Anak mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan sesuai dengan nalar anak, dalam bermain anak menggunakan benda-benda yang sebenarnya bukan imitasi, anak mulai dapat mengklasifikasikan benda sesuai dengan jenis, warna, dan ukurannya. Anak juga mulai bisa memberikan pendapat tentang apa yang dilihat dan dapat menentukan pilihannya.

Tahapan 4 : Periode Operasional-Formal

Periode ini berlangsung pada usia 12 tahun keatas. Ciri utama dari periode operasi formal ini adalah perkembangan kecakapan berfikir simbolik dan pemahaman isi secara bermakna tanpa bergantung pada keberadaan objek fisik, atau bahkan pada imajinasi masa lalu akan objek sejenis. Anak yang berada pada periode operasi formal maupun berfikir logis dan matematis, abstrak dan bahkan mampu memahami hal-hal yang secara teoritik mungkin terjadi anak tetapi belum pernah terjadi dalam kenyataan.

Tahap operasional formal terjadi pada usia mulai 11 tahun keatas, pada tahap ini anak sudah mampu berfikir dengan tidak menggunakan konsep-konsep. Pada tahap ini anak sudah dapat menyelesaikan suatu masalah, anak mencoba beberapa penyelesaian secara konkret dan melihat langsung usaha-usahanya untuk menyelesaikan masalah, menganalisis suatu masalah dan mencari kebenaran melalui percobaan.

Tahapan-tahapan di atas akan lebih optimal bila anak mendapat stimulasi yang baik dan tepat. Perhatian yang cukup, gizi yang seimbang dan perlakuan

lingkungan yang menyenangkan, permainan yang aman dapat membangun dan mendidik sesuai dengan tahapannya anak bermain sambil belajar.

Yudhawati (2011:44) Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah:

- a. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- b. Anak-anak belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berkreasi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
- c. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
- d. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahapan perkembangannya.
- e. Didalam kelas, anak-anak hendaknya diberikan peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik, peserta didik hendaknya di berikan kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, yang di tujukan oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru, guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

C. Mengenal Lambang Bilangan

Lambang bilangan merupakan bagian dari matematika berupa simbol atau angka yang mempunyai arti jumlah atau banyak. Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan. Tidak banyak anak yang mengerti antara banyak benda dengan simbol sehingga dalam pengucapan lambang bilangan sering salah atau tidak sesuai untuk itu agar anak lebih mudah mengerti dan mengingat lambang atau simbol yang sesuai dengan maksud maka bermain permainan tradisional sambil belajar merupakan solusinya, karena dengan bermain anak dapat berkreasi.

Titi Anisatul Laely (2014:11) Hal ini menegaskan bahwa permainan kreatif, anak-anak bisa mengembangkan kecerdasannya, termasuk kecerdasan logika-matematika. Jadi latar pengembangan kecerdasan logika matematik untuk anak-anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak-anak mengembangkan segala potensi kecerdasannya. Dalam bermain kreatif ini sesungguhnya anak-anak sedang diberi dorongan, pengayaan, dan pembelajaran yang penting dalam meningkatkan kecerdasan logika-matematikanya.

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 akan memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan

banyaknya suatu benda. Pengenalan lambang bilangan biasanya berupa hafalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari lambang bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyesuaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan lambang bilangan pada anak sejak usia dini.

D. Pentingnya kemampuan Mengenalkan Lambang Bilangan

Lambang bilangan berfungsi untuk mempermudah menunjukkan jumlah, waktu, berat, panjang, volume. banyak atau sedikit diwakili dengan lambang bilangan yang disepakati. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan.

Anak mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan, hal ini bisa terjadi jika anak telah mampu membaca lambang bilangan yang ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu. Begitu juga untuk mengetahui tanggal, bulan, dan tahun anak harus mengenal lambang bilangan yang terdapat pada kalender.

Anak dikatakan sudah mampu mengenal lambang bilangan jika anak sudah dapat menyebutkan lambang bilangan, menunjukan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan, menghitung lambang bilangan secara berurutan 1-10. Anak

yang pada usia dini tidak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan diri terhadap pelajaran matematika di jenjang berikutnya.

Anak sudah dapat dikatakan berkembang kemampuan lambang bilangan jika anak sudah dapat mengenal lambang bilangan dari 1-10, anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak sudah dapat menunjukan lambang bilangan 1-10, dan anak sudah dapat menghitung lambang bilangan 1-10 secara berurutan. Tentunya pembelajaran yang akan diberikan pada anak dikemas melalui permainan matematika yang menyenangkan bagi anak.

E. Prinsip-Prinsip Permainan Matematika

Triharso (2013:47) Lambang bilangan adalah bagian dari matematika, Prinsip-prinsip permainan matematika anak usia dini adalah:

- a. Permainan matematika diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

- d. Permainan matematika membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman seperti kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogianya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahapan penguasaan berhitung, yaitu tahapan konsep, masa transisi, dan lambang.
- g. Proses evaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Proses pembelajaran dikelas dilaksanakan melalui permainan-permainan, Permainan matematika anak usia dini hendaknya diberikan bertahap sesuai dengan tahapan perkembangannya dan bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkerit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Biasanya diawali dengan menghitung benda-benda yang dekat dan ada disekitar anak.

Permainan yang menarik jika anak ikut langsung berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri dengan suasana yang menyenangkan dan merasa aman untuk itu alat permainan/media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi.

Dalam berkomunikasi guru menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak. Evaluasi perkembangan anak di mulai dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran.

F. Pengertian Belajar Sambil Bermain

Bermain merupakan kebutuhan anak karena dengan bermain anak bebas belajar menemukan hal-hal baru yang belum pernah dijumpai dan dirasakan anak. Bermain yang menyenangkan tidak ada paksaan, dan membuat anak bebas bereksperimen untuk mencoba hal baru. Mengapa dengan cara bermain karena bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan anak dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya. Bermain bagi anak merupakan dasar untuk belajar di mana siswa dapat belajar merasakan, mencicipi rasa, menyentuh segala macam objek yang ditemukannya semua itu membuka kesempatan bagi anak untuk menemukan dan mengembangkan kemampuan fisiknya, membangun hubungan interpersonal, mengembangkan daya imajinasi.

Triharso (2013:9) Bermain adalah kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia tiga atau empat bulan. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan keperibadian anak. Selain itu bermain juga memiliki fungsi emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, yaitu senang, sedih, bergairah, kecewa, bahagia, dan sebaliknya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya lingkungan sosialnya, belajar bergaul, dan memahami aturan pun tata cara pergaulan.

Dengan bermain anak dapat membangun pengetahuan fisik, logika matematik, social, pengetahuan diri sendiri, konsep diri, membangun keterampilan hidup. Bermain untuk memperoleh suatu cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia dan sekitarnya. Dalam rangka membangun hubungan dengan dunia, dengan orang lain serta dengan dirinya sendiri. Bermain di lakukan atas inisiatif, keputusan siswa dengan dukungan pendidik.

G. Pengertian Permainan Tradisional

Bangsa indonesia kaya akan pulau, suku dan budaya. Setiap pulau mempunyai ciri dan permainan yang sangat beragam hal ini merupakan salah satu kebanggaan warisan yang dimiliki anak bangsa. Permainan tradisional merupakan permainan jaman dulu yang biasa dilakukan berkelompok, berdua atau sendiri. Permainan tradisional melibatkan seluruh anggota tubuh dan emosi. kedekatan emosi antara pemain juga ada dimana anak yang satu memahami karekter anak yang lain.

Fad (2014: 5) Permainan tradisional memiliki arti yang dalam tidak hanya pada efek sosialisasi, tetapi juga cetusan euforia cinta. Rasa cinta dari orang tua, cinta kepada lingkungan, dan empati kepada teman. Sebagai cetusan cinta atau ungkapan kasih sayang, permainan tradisional terasa mengalir, sehingga tanpa bantuan alat pun sentuhan itu muncul. Seperti yang diketahui, sentuhan-sentuhan ikhlas mampu merangsang ribuan impuls saraf menjadi aktif

H. Permainan Kelereng

Kelereng adalah mainan kecil bulat yang terbuat dari kaca dan tanah liat. Jauh pada peradaban Mesir kuno, tahun 300 SM. Kelereng sudah di kenal. kelereng tertua koleksi The British Museum di london berasal dari tahun 2000-1700 SM. Permainan kelereng biasanya di mainkan oleh anak laki-laki saja namun seiring perkembangan jaman banyak anak perempuan juga ikut bermain kelereng, permainan ini biasanya di mainkan minimal dua orang anak. Permainan ini sangat praktis karena dapat di mainkan di tanah, permukaan semen, permukaan beraspal, dan ubin.

Sejalan dengan perkembangan jaman kelereng dapat berfungsi sebagai permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Dalam penelitian tindakan kelas ini penulis akan menggunakan kelereng untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan cara bermain sebagai berikut :

a. Balap Kelereng

Fad (2014:103) Untuk anak PAUD hingga kelas satu permainan ini biasanya lebih mudah dilakukan dengan menggunakan tangan. Artinya, anak membawa sendok yang berisi kelereng dengan tangannya sehingga ke garis *finish*, siapa yang sampai lebih dulu, merekalah pemenangnya. Kelereng yang di dapat dimasukan ke gelas yang sudah ada angka-angka.

Penelitian ini anak diajak untuk menyebutkan angka 1-10 secara urut. Guru membagi anak menjadi tiga kelompok, kelompok pertama membuat kartu angka, kelompok kedua menebalkan gambar buah-buahan, dan kelompok ketiga menghias toples dengan kartu angka. Guru meminta anak untuk menghitung kelereng 1-10 dan menunjukan kartu angka sesuai jumlah kelereng, guru menaruh toples yang sudah ada angka didepannya dan diletakkan di garis finis. anak berbaris di garis start dengan menginjak gambar buah-buahan. anak diminta mengambil kartu angka dan memasukan kelereng kedalam toples sesuai dengan angka yang tertera di luarnya dengan membawa sendok. Misalkan anak mengambil angka 2, maka anak tersebut harus memasukan kelereng kedalam toples yang sudah ada angka 2nya dilanjutkan dengan anak barisan berikutnya

b. Memasukan kelereng kedalam botol

Fad (2014:105) Guru menyediakan kelereng dan botol, anak menentukan pemain yang boleh main lebih dahulu. Semua anak berbaris dan berjalan memasukan kelereng kedalam botol anak yang lebih dulu sampai maka ialah pemenangnya. Modifikasi ringan dilakukan dengan mengacak botol. Botol disediakan banyak dan diberi nomor urut. Kemudian diletakkan ditengah area, ketika pluit berbunyi, anak-anak menuju botol untuk mencari yang sesuai dengan nomor urutnya dan membawanya ke garis finish.

Penelitian ini guru mengganti botol dengan toples, Anak dibagi menjadi tiga kelompok, kelompok satu membuat kartu angka, kelompok kedua menempelkan angka pada toples. Kelompok ketiga menebalkan garis membentuk gambar buah-

buahan. Anak berbaris dengan garis star gambar buah-buahan Anak diminta untuk mengambil kartu angka dan menukarnya dengan kelereng sejumlah dengan kartu angka yang di ambil. Anak berjalan untuk memasukan kelereng yang dibawa atau digenggam dengan tangan kedalam toples yang sudah ada angkanya. Misalkan anak mengambil kartu angka 2 maka anak menukarnya dengan kelereng sebanyak 2 buah dan memasukan kedalam toples yang sudah ada angka 2nya.

c. Cuwok

Fad (2014:16) Menentukan lingkaran atau keramik sebagai pusat lemparan. Pemain yang memenangkan suit, harus melempar kelereng menggunakan tangan pada keramik atau lingkaran. Saat pelemparan itu ada kelereng yang masuk ada pula kelereng yang berhamburan.

Penelitian ini peneliti menggunakan baskom sebagai pengganti keramik atau lingkaran. Anak-anak melempar kelereng kedalam baskom menggunakan tangan saat pelemparan ada kelereng yang masuk ada pula kelereng yang berhamburan

Manfaat permainan kelereng untuk anak usia dini antara lain : membuat anak merasa senang, dengan bermain kelereng anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, melatih konsentrasi, kesabaran, mengembangkan kecerdasan sosial dan kemampuan komunikasi anak karena permainan ini di lakukan secara bersama-sama.

I. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan tentang kemampuan meningkatkan lambang bilangan pada anak PAUD penulis mengambil penelitian yang telah dilakukan oleh:

a.Wati (2015) meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kelereng pada kelompok B TK Anisa Metro Timur. Menyatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian dengan permainan model kelereng serta memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain seraya belajar disamping itu suasana belajar yang menyenangkan dapat memberikan stimulasi yang sangat baik terhadap fungsi otak untuk perkembangan kognitifnya, memberikan rangsangan kepada anak melalui proses belajar sambil bermain dengan permainan kelereng dapat meningkatkan dan memberi percaya diri dan pujian kepada anak agar lebih bersemangat dalam bermain seraya belajar.

b.Febriyani (2015) peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional di TK Tut Wuri Handayani Bandar Lampung. Proses belajar yang menyenangkan dengan cara bermain seraya belajar melalui permainan tradisional yang terbagi menjadi tiga permainan yaitu : bermain dengan media kelereng, bermain dengan media boi – boian, dan bermain dengan media congklak. Permainan tradisional mampu meningkatkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan dibuktikan dengan observasi hasil

persentasi keseluruhan kegiatan pembelajaran pada siklus I, dan siklus II, yang terus meningkatkan kecerdasan anak dalam mengenal lambang bilangan.

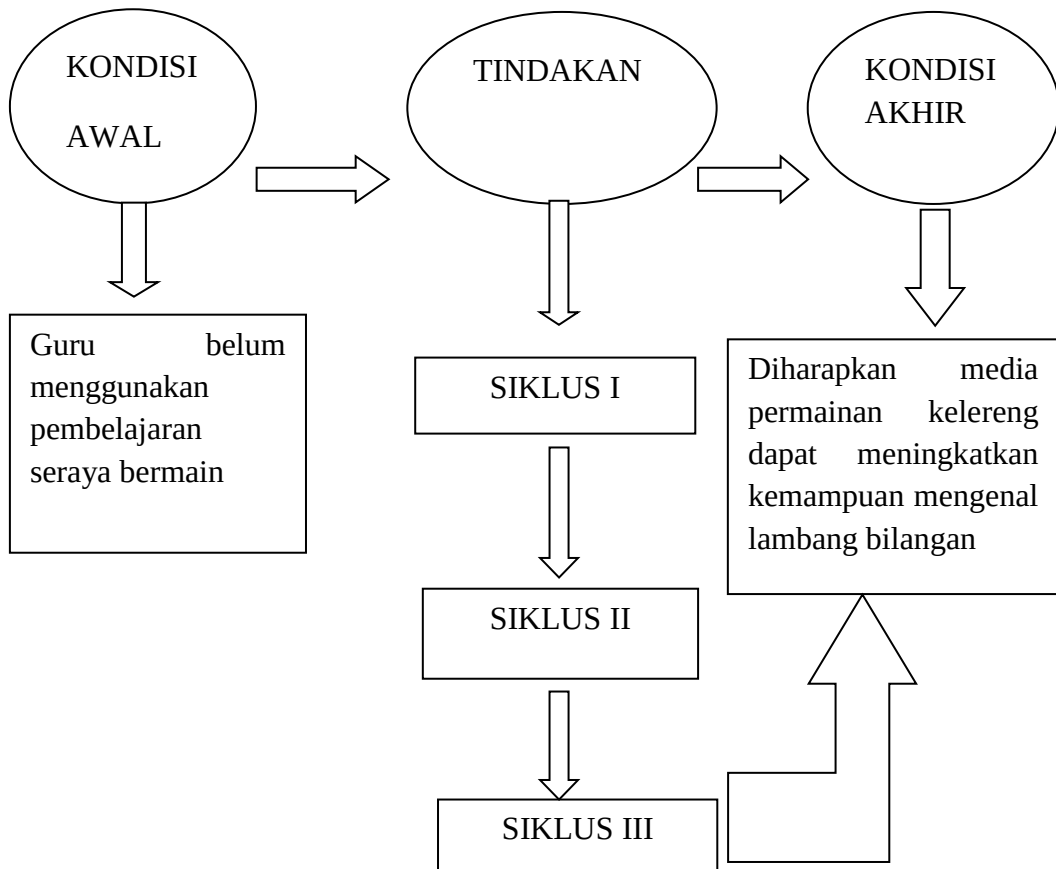
J. Kerangka Pikir Penelitian

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenal bilangan, serta mengenal simbol atau lambang dari bilangan tersebut.

Pengamatan yang telah dilakukan di PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi pada kelompok 4-5 tahun, peneliti menemukan permasalahan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan hal ini terlihat dari anak yang masih terbalik dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, karena anak menganal lambang bilangan sebatas hafalan dan anak belum mengenal makna bilangan dengan baik. Penggunaan kelereng ini akan lebih menarik jika melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan, bermain merupakan salah satu metode yang menarik dan menjadi anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan kelereng untuk mengenalkan lambang bilangan bisa dilakukan dengan cara anak mengambil kelereng dan memasukan kedalam toples sesuai dengan angka yang tertera pada toples dan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus diharapkan dengan media permainan kelereng yang disesuaikan dengan tahapan berpikir anak menjadikan anak mampu mengenal lambang bilangan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan diatas, maka dapat diduga bahwa bermain kelereng dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

K. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut : Jika proses pembelajaran pada anak menyenangkan, salah satunya melalui permainan kelereng maka kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi akan meningkat.

III. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan di PAUD Harapan Bunda kecamatan Sukabumi Bandar Lampung. Alasan memilih lokasi tersebut karena mempertimbangkan lokasi sekolah dekat tempat tinggal dan menjadi tempat mengajar, memiliki letak yang strategis yaitu berada di pinggir jalan sehingga mudah untuk di datangi.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada tahun pelajaran 2015-2016. Yaitu pada semester 2 tahun 2016. Di mana pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari 2 kali persiapan, diikuti 2 kali pelaksanaan dan pengamatan, serta dilanjutkan dengan refleksi. Siklus kesatu pertemuan pertama dilakukan pada hari senin tanggal 28 maret 2016 pukul 07.30 sampai dengan pukul 10.00 wib, dilanjutkan pertemuan kedua pada hari kamis tanggal 31 maret 2016 pukul 07.30 sampai dengan pukul 10.00 wib.

Siklus ke dua pertemuan pertama dilakukan pada hari senin tanggal 11 april 2016 puku 07.30 sampai dengan pukul 10.00 wib, dilanjutkan pada hari kamis tanggal 14 april 2016 pukul 07.30 sampai dengan 10.00 wib. Siklus ketiga pertemuan pertama dilakukan pada hari senin tanggal 25 april 2016 puku 07.30 sampai dengan pukul 10.00 wib, dilanjutkan pada hari kamis tanggal 28 april 2016 pukul 07.30 sampai dengan 10.00 wib.

c. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di PAUD Harapan Bunda kecamatan Sukubumi Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 14 perempuan dan 6 laki-laki. Adapun pekerjaan orang tua siswa adalah buruh, pedagang, dan supir. Dan dari keluarga yang berekonomi menengah ke bawah namun tidak menurunkan semangat anak untuk mengikuti kegiatan sekolah. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses dan hasil pembelajaran yang diperoleh dari penggunaan metode bermain kelereng untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

B. 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 kemapuan mengenal lambang bilangan. Guru mempunyai dua tugas dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu sebagai pendidik serta 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. Tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini berupa penerapan belajar seraya bermain menggunakan media kelereng untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dengan tahapan perencanaan-tindakan-observasi-refleksi, dan dilaksanakan dengan kolaborasi partisipasi antara peneliti dengan guru, prosedur penelitian yang akan ditempuh adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari 4 tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika pencapaian hasil dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Adapun urutan kegiatan secara garis besar dapat dilihat pada skema berikut :



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2009:16)

Prosedur penelitian seperti tergambar di atas di terjemahkan sebagai berikut :

- a. Perencanaan, yaitu merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan.

Rencana akan menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan. Menyusun rencana tindakan yang hendak diselenggarakan di dalam pembelajaran Matematika. Dalam kaitan ini rencana disusun secara reflektif, partisipatif, dan

kolaboratif antara peneliti dengan guru agar tindakan dapat lebih terarah pada sasaran yang hendak di capai.

- b. Pelaksanaan, sebagai langkah ke dua merupakan realisasi dari rencana yang kita buat. Praktek pembelajaran berdasarkan rencana tindakan yang telah disusun bersama-sama sebelumnya.
- c. Observasi, yaitu merupakan kegiatan melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan. Berdasarkan pengamatan ini kita akan dapat menentukan apakah ada hal-hal yang perlu segera diperbaiki agar dapat mencapai tujuan yang kita inginkan.
- d. Refleksi, yaitu merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tindakan berakhir. Pada kegiatan ini kita akan mencoba melihat atau merenungkan kembali apa yang telah kita lakukan dan apa dampaknya bagi proses belajar siswa.

D. Urutan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dengan tiga siklus, dan setiap siklus mencakup empat tahapan yaitu :

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk

membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Tahap ini guru merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian kelas, di antaranya: Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadikan topik yang perlu mendapatkan perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian ini. Menyusun rencana kegiatan harian yang akan digunakan dalam penelitian. Menyusun media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar sesuai rencana kegiatan harian yang telah disusun. Menyusun dan mempersiapkan pedoman serta lembar observasi yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dari penelitian adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rencana, yaitu melakukan tindakan di kelas. Jadi pada tahap kedua ini merupakan pelaksanaan dari apa yang sudah direncanakan dalam rencana kegiatan harian. Perlu diperhatikan pada tahap kedua ini, guru yang sekaligus peneliti dengan dibantu rekan sejawat hendaknya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan sebelumnya dalam rencana kegiatan harian. Pelaksanaan kegiatan bersifat refleksi dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan, akan tetapi konsep pembelajaran yang digunakan adalah konsep yang sama.

c. Tahap Observasi Tindakan

Tahap ketiga yaitu kegiatan observasi yang dilakukan oleh guru kelas yang sekaligus sebagai peneliti dengan dibantu teman sejawat. Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung. Pengamatan tidak bisa dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan, jika antara tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama.

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang sekaligus sebagai guru kelas dengan dibantu guru sentra. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dalam tahapan ini, dilakukan pengamatan terhadap semua proses tindakan, hasil tindakan, situasi pelaksanaan tindakan, penelitian yang sekaligus sebagai guru kelas, menyusun catatan kegiatan yang berisi semua kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan ini dapat dibantu dengan adanya dokumentasi saat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Refleksi Tindakan

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan, menganalisis faktor yang menghambat tercapainya indikator keberhasilan atau hal yang perlu ditingkatkan pada situasi berikutnya. Tahap refleksi memperoleh suatu kesimpulan yang digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya sehingga, penelitian semakin dekat dengan keberhasilan. Tahap ini peneliti menganalisis hasil tindakan yaitu ketercapaian dan kekurangan selama proses pembelajaran.

E. Sumber Data

Penelitian yang dilakukan bertujuan pada anak dan untuk mengetahui kemampuan yang sudah dimiliki anak. Sumber data yang dijadikan bahan penelitian sebagai data primer berbentuk portopolio berbagai hasil pekerjaan anak, sedangkan data skunder diperoleh dari observasi yaitu wawancara dan dokumentasi.

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam meneliti sebagai berikut:

a. Observasi

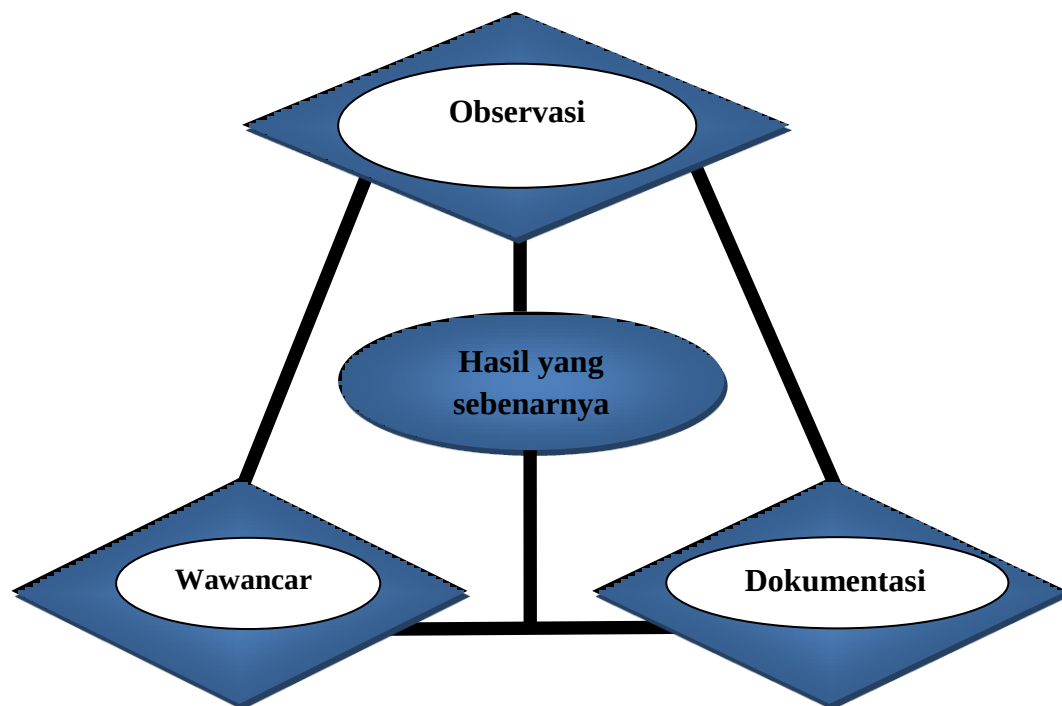
Observasi yang dilakukan adalah untuk mengamati aktivitas yang dilakukan oleh anak. Selama proses pembelajaran yang dilakukan guru secara langsung memberikan suatu penilaian terhadap kegiatan anak, sesuai dengan kriteria penilaian aspek perkembangan anak usia dini. Dalam melakukan observasi ini dapat dilengkapi dengan beberapa alat rekam data, antara lain : catatan anekdot, daftar ceklis, dan skala penilaian.

b. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana anak memahami suatu kegiatan yang telah dilakukan, dengan melihat dari proses dan hasil pembelajaran serta terlaksananya suatu kegiatan.

G. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu suatu pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti saat mengumpulkan dan menganalisis data. Teknik triangulasi digunakan karena adanya keinginan melakukan penelitian dengan menggunakan dua metode sekaligus yakni, metode penelitian kualitatif (penelitian menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei) dan metode penelitian kuantitatif dalam hal ini peneliti mewawancarai informan yaitu teman sejawat, kepala sekolah, dan orang tua. Tujuannya menggunakan metode triangulasi adalah : untuk mendapatkan hasil yang lebih baik apabila dibandingkan dengan menggunakan satu metode saja dalam suatu penelitian. Kelebihannya adalah bisa mendapatkan akurasi data dan kebenaran hasil yang diinginkan, dapat meningkatkan kedalaman pemahaman peneliti baik mengenai fenomena yang diteliti maupun konteks di mana fenomena itu muncul. Kekurangannya, adalah perlu adanya tambahan waktu, biaya serta tenaga yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya.



**Gambar 3.2 Model Analisis Triangulasi
Sumber Arikunto**

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data pada penilaian adalah berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini, dengan menggunakan metode bermain kelereng.

Mengenai pengembangan dan model pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dari kegiatan yang dilakukan, dengan memperbaiki dan mengembangkan model pembelajaran sebelumnya. Teknik analisis data disesuaikan dengan datanya, pada

dasarnya data yang berbentuk kualitatif dianalisis secara deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kualitatif dari kondisi awal siklus 1 sampai dengan siklus 3. Penelitian akan menghitung jumlah persentase pada setiap anak untuk dianalisis.

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

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

Keterangan:

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

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

Tabel 3.1 Persentase Indikator Penilaian

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

Tabel 1 data yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan pada indikator yang diberikan : Anak dikatakan belum berkembang (BB) apabila nilai yang diperolehnya 0% - 25%. Anak dikatakan mulai berkembang (MB) apabila nilai yang diperolehnya 26% - 50%. Anak dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH) apabila nilai yang diperoleh 51% - 75%. Anak dikatakan berkembang sangat baik (BSB) apabila nilai yang diperolehnya 76% - 100%.

Observasi yang dilakukan sesuai dengan nilai dan persentase di atas, maka dapat dilihat persentase tingkat keseluruhan dari setiap siklus pada setiap pertemuan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Lembar observasi kegiatan pembelajar pada siklus 1, pertemuan pertama

No	Aspek yang dinilai	(f)				(%)			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan lambang bilangan								
2	Menunjukkan lambang bilangan								
3	Mencocokkan lambang bilangan								
4	Mengelompokkan lambang bilangan								
5	Menghitung lambang bilangan								

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

(f) = Jumlah Siswa

(%) = Persentase

Observasi pada setiap siklus sebanyak dua pertemuan, maka akan di peroleh hasil persentase keseluruhan yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel berikut yaitu:

Tabel 3.3 persentase keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus 1

No	Nama Anak	Pertemuan ke				(%) Rata-rata	Kriteria penilaian
		1		2			
		(%)	kriteria	(%)	kriteria		
Jumlah							
Rata - rata							

I. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila indikator yang mendukung anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sesuai pada kategori penilaian proses dan prodak belajar anak dengan menghitung keseluruhan dengan melihat indikator dan mencapai pada kriteria yang telah ditentukan yaitu 60% atau BSH (berkembang sesuai harapan).

Indikator yang mendukung agar kemampuan mengenal lambang bilangan berhasil sebagai berikut:

Anak sudah dapat menyebutkan lambang bilangan 1 – 10. Terlihat ketika guru menerangkan lambang bilangan anak sudah mau menyebutkan lambang bilangan yang diminta. Anak sudah dapat menunjukkan lambang bilangan 1 – 10. Kemampuan menunjukkan lambang bilangan berkembang diketahui ketika guru menyebutkan lambang bilangan anak mau menunjukan dengan berani tanpa takut salah. Anak sudah dapat mencocokkan lambang bilangan 1 – 10. Anak mau mencocokkan kartu angka sesuai dengan lambang bilangan yang guru ucapkan. Anak sudah dapat mengelompokkan lambang bilangan 1 – 10. Anak mau mengelompokkan kelereng sesuai dengan jumlah bilangan yang diminta Anak sudah dapat menghitung bilangan 1 – 10 secara berurutan. Anak senang berhitung dengan media yang digunakan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan selama tiga siklus dan setiap siklus dilakukan selama dua kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung tahun ajaran 2016, hal ini ditunjukan dari adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada setiap siklusnya.

B. Saran

Hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti mempunyai bebarapa saran sebagai pertimbangan dalam melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran anak pada kemampuan kognitif anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya guru PAUD diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan kelereng untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan guru sebaiknya mempunyai motivasi yang tinggi untuk melakukan kegiatan

pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga guru dapat meningkatkan kreatifitasnya melalui kegiatan yang menarik, serta kinerja guru dapat lebih baik dengan adanya perbaikan dari kegiatan pembelajaran yang di lakukan.

2. Kepada kepala sekolah, Sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan, Sekolah dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas serta dapat mengembangkan model-model pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan juga sebagai inovasi model permainan melalui permainan kelereng.
3. Kepada peneliti lain, memberikan manfaat sebagai referensi bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis, sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk media kelereng dan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran atau ide untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Ali, Muhammad. 2003. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Angkasa. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Fad, Aisyah. 2014. *kumpulan permainan anak tradisional indonesia*. cerdas interaktif. Jakarta
- Febriyanti, Siska. Skripsi. 2015. Skripsi *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional di TK Tut Wuri Handayani Bandar Lampung*.
- Handayani, Eka Putri dan Kamilah. 2011 *belajar melalui bermain*, My Book Al-Mawardi. Jakarta
- Kurniawan, Heru, dan Titi, Anisatul Laely. 2014. *30 permainan kreatif untuk kecerdasan logika matematika anak*. Penerbit Alfabet. Bandung
- Triharso, Agung. 2013. *permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. CV.ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Wati, Widya. Skripsi. 2015. *Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kelereng pada kelompok B TK Anisa Metro Timur*.
- Yus Anita. 2011 *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Yamin, Martinis, dan Sanah Sabri Jamilah. 2010 *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Gunung Persada (GP) Press Jakarta.
- Yudhawati, Ratna dan Haryanto. 2011 *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan* Prestasi Pustaka Publisher. jakarta.