

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN Mencari Pasangan
DI KELOMPOK A TK SITI MANGGOPOH
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

DWI NOVIANA



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

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN MENCARI PASANGAN DI KELOMPOK A TK SITTI MANGGOPOH BANDAR LAMPUNG

Oleh

DWI NOVIANA

Masalah penelitian ini dilatarbelakangi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan mencari pasangan di kelompok A TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Responden dalam penelitian ini berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung

Kata kunci : Lambang Bilangan, Permainan Mencari Pasangan

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN Mencari Pasangan
DI KELOMPOK A TK SITI MANGGOPOH
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

DWI NOVIANA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN Mencari
PASANGAN DI KELOMPOK A TK SITTI
MANGGOPOH BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dwi Noviana**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213254009

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

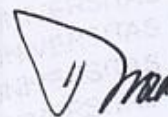
MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing



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



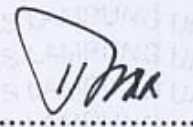
Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

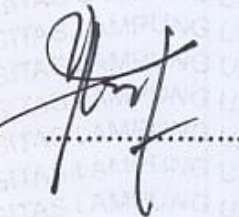
Ketua

: Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Drs. Maman Surahman, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Agustus 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Dwi Noviana
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213254009
Program studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi penelitian : TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Mencari Pasangan Di Kelompok A TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,



Dwi Noviana

NPM 1213254009

RIWAYAT HIDUP



Penulis Dwi Noviana, dilahirkan pada tanggal 07 November 1972 di Tanjung Karang. Anak ketiga dari empat bersaudara dan merupakan anak dari pasangan Bapak Radius syah dan Ibu Hj Dra Djawaher.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar (SD) Budi Bhakti Persit Tanjung Karang Kecamatan Tanjung Karang Pusat, selesai pada tahun 1985. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Tanjung Karang pada tahun 1988, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Tanjung Karang pada tahun 1991. Pada tahun 2012 Penulis melanjutkan Pendidikan S1 di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 PG PAUD Konversi Universitas Lampung dan selesai pada tahun 2016. Pada Bulan Juli tahun 1999 awal mengajar di TK Sitti Manggopoh sampai sekarang.

MOTO

“Man Jadda Wa Jadda”
“Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil”
(Al-hadits)

*“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik
untuk hari tua”*
(Aristoteles)

*“Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan dan
menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”*
(Dwi Noviana)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Hasil karyaku yang sederhana ini kupersembahkan kepada orang-orang yang amat kucintai:

Suami tercinta, Bapak, Ibu.

Abang Rudi, Eva, Yanti

Buah Hatiku Haritz dan Qolbi serta

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta Jati diriku kelak.

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 Mencari Pasangan di Kelompok A TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung ”

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada

1. Bapak Dr.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
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd, selaku Dosen Pembahas yang juga banyak memberikan saran, kritik dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan saran, masukan, kritikan dalam pembuatan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen program studi PG-PAUD yang telah memberikan motivasi kepada penulis

7. Kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini semoga bermanfaat, terutama bagi penulis, rekan sejawat dan pemerhati pendidikan anak usia dini khususnya.

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

Bandar Lampung, 18 Juli 2016

Penulis

DWINOVIANA
NPM : 1213254009

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Hakikat Pendidikan Taman Kanak-kanak.....	9
B. Karakteristik Anak Taman Kanak-kanak.....	10
C. Teori Belajar.....	12
D. Strategi, Metode dan Model Pembelajaran	13
E. Pengertian Perkembangan Kognitif	15
F. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	16
G. Kajian Tentang Lambang Bilangan	17

H. Pengertian Bermain.....	18
I. Manfaat Bermain	20
J. Media Pembelajaran	22
K. Pengertian Permainan Mencari Pasangan.....	24
L. Penelitian Terdahulu yang Relevan	25
M. Kerangka Pikir	27
N. Hipotesis Penelitian	28
III. METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Sumber Data.....	31
E. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	31
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	33
G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Teknik Pengumpulan Data.....	35
I. Teknik Analisis Data`	37
J. Kriteria Keberhasilan	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan Penelitian	58
V. SIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Siklus 1.....	41
2. Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus 1	42
3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Siklus 2.....	47
4. Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus 2	48
5. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Siklus 3.....	52
6. Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus 3	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	28
2. Skema Tahap Pelaksanaan Penelitian Tindakan	32
3. Model Analisis Triangulasi	37
4. Grafik Peningkatan Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak	55
5. Grafik Peningkatan Kinerja Guru IPKG I.....	56
6. Grafik Peningkatan Kinerja Guru IPKG II	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	73
2. Surat Pernyataan.....	74
3. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Siklus 1	75
4. Kisi-kisi Penilaian Kognitif Siklus 1,2 dan 3.....	76
5. Rubrik Penilaian Proses	77
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 1.....	79
7. Foto Permainan Siklus 1	81
8. Instrumen Penilaian Kelas Siklus 1	84
9. Reflksi Individu Siklus 1	86
10. Instrumen Penilaian Kemampuan Guru (IPKG) I Siklus 1.....	87
11. Instrumen Penilaian Kemampuan Guru (IPKG) II Siklus 1	89
12. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siklus 2.....	92
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 2.....	93
14. Foto Permainan Siklus 2	95
15. Instrumen Penilaian Kelas Siklus 2	98
16. Reflksi Individu Siklus 2	100
17. Instrumen Penilaian Kemampuan Guru (IPKG) I Siklus 2.....	101
18. Instrumen Penilaian Kemampuan Guru (IPKG) II Siklus 2	103
19. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siklus 3.....	106
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 3.....	107
21. Foto Permainan Siklus 3	109
22. Instrumen Penilaian Kelas Siklus 3	115
23. Reflksi Individu Siklus 3	117
24. Instrumen Penilaian Kemampuan Guru (IPKG) I Siklus 3.....	118
25. Instrumen Penilaian Kemampuan Guru (IPKG) II Siklus 3	120

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Penyelenggaraan PAUD terdiri dari jalur pendidikan formal dan jalur pendidikan non formal. PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak Kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 - <6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat yang menggunakan program untuk anak usia 0 - < 2 tahun, 2 - < 4 tahun, 4 - 6 < tahun.

Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), dimana pada masa ini pendidikan yang diberikan sangat fundamental yang menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak. Selain itu juga pada masa ini anak sedang menjadi individu peniru yang baik, karena apa yang dilihat dan didengar anak dijadikan sebagai contoh perilaku dan pembiasaan yang akan sering dilakukan oleh anak. Oleh karena itu pembelajaran atau pembiasaan yang diberikan haruslah tepat, sehingga anak

dapat berkembang secara optimal. UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 butir 14 :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk PAUD jalur pendidikan formal yang menggunakan program untuk anak usia 4-<6 tahun . Pendidikan TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik dan membimbing agar anak menjadi pribadi yang bermoral, untuk dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak yang meliputi aspek perkembangan moral agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, motorik dan seni yang selalu berkaitan satu dengan yang lainnya, sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif.

Kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan

pengetahuan tentang apa yang dilihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya.

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu mengembangkan persepsinya, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Pengembangan kognitif pada dasarnya agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Perkembangan kognitif pada anak dapat dirangsang dengan mengenalkan lambang bilangan, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, karena itu pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan bermain.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting dalam masa perkembangannya, karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain, dan anak belajar melalui bermain. Bermain merupakan kebutuhan setiap anak atau individu, melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuannya sendiri dan membangun pemikirannya sendiri. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menemukan pengetahuan baru serta menstimulus perkembangannya sendiri. Bermain juga merupakan

kebutuhan bagi anak yang dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak.

Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi kebutuhan anak, seperti guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Metode yang menarik bagi anak dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Ada banyak kegiatan yang dilakukan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak salah satunya dengan bermain mencari pasangan. Dengan bermain pembelajaran menjadi menyenangkan dan sangat dibutuhkan.

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan peneliti di kelompok A TK Sitti Manggopoh Kedamaian Bandar Lampung, ditemukan berbagai masalah terutama yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan masih rendah. Hal ini dapat terlihat saat kegiatan pembelajaran, peneliti menemukan beberapa masalah, yaitu anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan sambil menunjukkan lambang bilangan dengan tepat, contohnya ketika anak diminta oleh guru untuk menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak menyebutkannya, tetapi pada saat guru meminta pada anak satu persatu untuk menyebutkan lambang bilangan sambil menunjukkan lambang bilangan, sebagian besar anak masih bingung misalkan anak menyebutkan angka 4 tetapi yang ditunjuknya angka 5, pada saat guru membantunya anak bisa, tetapi ketika tidak dibantu lagi anak-anak masih kebingungan. Dari 15

anak, hanya 3 anak yang dapat menyebutkan sambil menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat.

Anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dari depan ke belakang (secara maju) dan dari belakang ke depan (secara mundur), misalnya pada saat guru meminta anak satu persatu untuk menyebutkan lambang bilangan secara mundur yang dimulai dari angka 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, anak masih bingung dan ragu-ragu dalam menyebutkannya. Dari 15 anak yang mampu menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 dari depan ke belakang dan dari belakang kedepan hanya 3 anak.

Anak juga belum mampu memasang lambang bilangan dengan benda atau gambar dan membilang benda atau gambar, contohnya pada saat anak memasang atau menghubungkan garis, misalkan guru meminta anak untuk menghubungkan garis. angka 9 dihubungkan pada gambar daun yang jumlahnya sama, ternyata anak menghubungkan angka 9 pada gambar daun yang jumlahnya 8, setelah itu bu guru meminta anak untuk membilang gambar daun ternyata anak membilang gambar tidak tepat. Dari 15 anak, hanya 3 anak yang mampu memasang lambang bilangan dengan benda dan membilang benda dengan tepat.

Pada saat mengenalkan lambang bilangan kegiatan pembelajaran dilakukan secara akademik yang sifatnya monoton membuat anak merasa bosan dan jenuh, sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak asik bermain sendiri, selalu ingin bermain dan mengganggu temannya, tidak memperhatikan pendidik saat memberi materi dan ingin cepat keluar. Selain

itu pendidik dalam proses belajar mengajar mengenal lambang bilangan belum memanfaatkan media atau alat peraga yang menarik bagi anak, alat peraga yang digunakan hanya papan tulis dan spidol saja sehingga anak - anak cenderung pasif.

Mengingat permasalahan tersebut di atas maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan menerapkan atau menggunakan metode pembelajaran melalui permainan mencari pasangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan sambil menunjukkan lambang bilangan dengan tepat.
2. Sebagian besar anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dari depan ke belakang (secara maju) dan dari belakang ke depan (secara mundur),
3. Sebagian besar anak juga belum mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda atau gambar dan membilang benda atau gambar.
4. Pendidik masih menggunakan pembelajaran yang bersifat akademik
5. Pendidik belum menggunakan alat peraga yang menarik perhatian anak

C. Pembatasan Masalah

Mengacu kepada identifikasi masalah yang dijabarkan, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut : Sebagian besar anak kelompok A di TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung belum mengenal lambang bilangan.

D. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung, dengan demikian pertanyaan dan permasalahan penelitian adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan mencari pasangan di kelompok A TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung?”. Atas dasar permasalahan tersebut maka judul penelitian ini adalah “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Mencari Pasangan di Kelompok A TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan mencari pasangan di kelompok A TK Sitti Manggopoh Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini khususnya dalam perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, serta menambah

pengetahuan tentang metode apa yang paling tepat agar bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis diperuntukkan bagi:

- a. **Anak**, penggunaan pembelajaran dengan permainan dalam pembelajaran anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.
- b. **Guru**, sebagai pengetahuan bagi guru akan pentingnya pembelajaran dengan permainan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak
- c. **Kepala Sekolah**, adapun manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah yaitu sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan cara pembelajaran dilakukan dengan permainan
- d. **Peneliti**, adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri yaitu untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan cara mempraktekkan langsung ke lapangan, sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah sesuai atau belum.
- e. **Peneliti lain**, adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu untuk menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan motivasi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dari peneliti sebelumnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan Taman Kanak-kanak

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dan lingkungannya (Masitoh, 2007:1.6)

Pendidikan TK hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan TK memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh Karen itu, pendidikan untuk usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik dan motorik (Anderson, 1993 dalam Masitoh, 2007:1.8)

Pendidikan TK hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, bermakna dan hangat seperti yang diberikan orang tua di lingkungan rumah (Pesialozzi dalam Masitoh, 2007:1.8)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pendidikan TK adalah suatu bentuk pendidikan anak usia dini yang berumur empat sampai

enam tahun yang diselenggarakan dengan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, bermakna dan hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak kepribadian anak.

B. Karakteristik Anak Taman Kanak-kanak

Anak usia TK adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dengan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif dan antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar (Syaodih, 2005:13)

Ciri khas anak usia TK adalah :

1. Bersifat egosentris naif

Seorang anak yang egosentris naif memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikiran yang masih sempit. Anak sangat terpengaruh oleh akalunya yang masih sederhana sehingga tidak mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain. Sikap egosentris naif ini bersifat temporer atau sementara dan senantiasa dialami oleh setiap anak dalam proses perkembangannya

2. Realisasi sosial yang primitif

Realisasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentris yang santara keadaan dirinya dengan keadaan lingkungan sosial sekitarnya. Artinya anak belum dapat membedakan antara kondisi orang lain atau

anak lain di luar dirinya. Dengan kata lain anak membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisah

Dunia lahiriah dan batiniah anak belum dapat dipisahkan, anak belum dapat membedakan keduanya. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan, jujur baik dalam mimik, tingkah laku dan bahasanya. Anak tidak dapat berbohong atau bertingkah laku pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka.

4. Sifat hidup yang fisiognomis

Anak bersifat fisiognomis terhadap dunianya, artinya anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriahnya atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihadapinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu antara jasmani dan rohani (Kartini Kartono 1986 dalam Syaodih, 2005:13-16)

Selain itu ciri khas karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

a) egosentris, b) memiliki rasa ingin tahu, c) makhluk sosial, d) bersifat unik, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentensi yang pendek, dan g) masa belajar yang paling potensial (Richard D. Kellough dalam Sofia, 2005:8-9)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan karakteristik anak usia dini berbeda dengan karakteristik orang dewasa, pada usia dini merupakan masa belajar yang potensial dan diberikan sesuai dengan karakteristik anak.

C. Teori Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan (Baharudin, 2007:12)

Macam-macam Teori belajar :

1. Teori Belajar Behaviorisme

Belajar adalah perubahan perilaku atau perilaku baru yang diperoleh sebagai hasil respon terhadap suatu rangsangan (Winataputra, 2001:6.10)

2. Teori Belajar Kognitivisme

Belajar adalah gejala internal seseorang yang dapat dilihat dalam perilaku maupun yang tidak terlihat (Winataputra, 2007:6.10)

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Difinisi belajar adalah proses membangun atau membentuk makna, pengetahuan, konsep dan gagasan melalui pengalaman (Winataputra, 2007:6.10)

a. Konstruktivisme menurut Piaget

Hakikat pengetahuan adalah interaksi yang terus menerus antara individu dan lingkungannya. Pengetahuan ini dibangun dalam pikiran anak sambil anak mengatur pengalaman-pengalamannya yang terdiri atas struktur mental dan skema-skema yang sudah ada. Dengan demikian pengetahuan merupakan proses bukan barang jadi. Untuk dapat memiliki pengetahuan, seseorang dituntut untuk tidak bersifat menerimanya melainkan mencoba mencarinya melalui proses pembentukan yaitu melalui interaksi dengan lingkungannya (Jean Piaget dalam Winataputra, 2007:3.38)

b. Konstruktivisme menurut Vygotsky

Pengetahuan dibangun secara sosial, dalam pengertian peserta yang terlibat dalam suatu interaksi sosial akan memberikan kontribusi dan membangun bersama makna suatu pengetahuan (Vygotsky dalam Winataputra, 2007:6.9)

Bedasarkan teori belajar di atas, teori belajar konstruktivisme lebih relevan dengan penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan karena sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan karakteristik cara belajar anak, bahwa anak mendapatkan pengetahuan merupakan proses dan bukan merupakan barang jadi tetapi melalui pengalaman langsung.

D. Strategi, Metode dan Model Pembelajaran

1. Strategi

Strategi pembelajaran adalah program perencanaan pembelajaran secara menyeluruh. Jadi strategi kegiatan merupakan penggabungan berbagai macam tindakan untuk mencapai tujuan kegiatan. Di taman kanak-kanak kegiatan dapat dalam bentuk bermain dan kegiatan lain. Strategi kegiatan sebaiknya lebih banyak menekankan pada aktivitas anak dari pada aktivitas guru (Moeslichatoen, 2004:7)

2. Metode

Metode ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran/pembelajaran untuk menciptakan proses belajar dan belajar, sehingga terciptanya interaksi-interaksi edukatif. Interaksi ini guru berperan sebagai pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing (Sudjana, 2013:76)

Metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan di TK guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar (Moeslichatoen, 2004:7)

3. Model pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi adalah program perencanaan secara menyeluruh, sedangkan metode adalah cara yang dipergunakan guru untuk mencapai tujuan dan model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Jadi strategi, metode dan model pembelajaran saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

E. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Sujiono, 2007:1.3)

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah (Sujiono, 2007:1.28)

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

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengembangkan presepsi, ingatan, pikiran, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dari enam aspek yang ada, salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dimiliki anak usia 4-5 tahun adalah mengenal lambang bilangan dari 1-10 yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan

lambang bilangan 1-10, memasangkan lambang bilangan dan membilang bilangan 1-10.

F. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Jeant Piaget, perkembangan kognitif (kecerdasan) anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensor motor, praoperasional, konkret operasional dan formal operasi

a. Tahap sensor motor (usia 0-2 tahun)

Perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun. Karakteristiknya adalah perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya dan mencapai kemampuan dalam memersepsikan ketetapan objek.

b. Tahap praoperasional (Usia 2-7 tahun)

Perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun. Karakteristiknya adalah penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan

c. Tahap konkret operasional (usia 7-11 tahun)

Perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun. Karakteristiknya adalah mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret dan mencapai kemampuan mengkonservasikan

d. Tahap formal operasional (usia 11-15 tahun)

Perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun. Karakteristiknya adalah mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis (Sujiono, 2007:3.7)

Berdasarkan uraian tahapan perkembangan kognitif anak TK usia 4-5 tahun termasuk dalam tahap perkembangan praoperasional, pada tahap praoperasional ini anak sudah mengalami penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan

G. Kajian Tentang Lambang Bilangan

1. Pengertian lambang bilangan

Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2007:4)

Bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri atas angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dua buah angka 1 dan 0 (Tadkiroatun, 2012:23)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan lambang bilangan adalah angka, dimana angka adalah notasi dari bilangan. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan.

2. Kemampuan mengenal lambang bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A (usia 4-5) potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah : mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis) (Suharsimi Arikunto dalam Yus, 2005:39)

Pentingnya mengenal lambang bilangan pada anak adalah sebagai berikut :

- a. Anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- b. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi
- d. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imjinasi dalam menciptakan sesuatu dengan spontan (Menurut Depdiknas, 2007:2)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia 4-5 tahun dikatakan mengenal lambang bilangan apabila anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan menunjukkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, memasang lambang bilangan dengan benda dan membilang benda. Selain itu mengenal lambang bilangan sejak dini mempunyai banyak manfaat antara lain anak dapat berpikir logis, anak dapat behitung, anak dapat memiliki ketelitian, kreativitas dan imajinasi.

H. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan

kesenangan atau imajinasi anak. Jika kita benar-benar memahaminya maka pemahaman tersebut akan berdampak positif pada cara kita membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif dan pasif, sangat membantu kita dalam memahami jalan pikiran anak, juga dapat meningkatkan keterampilan kita dalam berkomunikasi. (Triharsono, 2013:1)

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberi kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditentukan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu sendiri (Dworetzky, 1990:395 dalam Moeslichatoen, 2004:24)

Ada beberapa teori bermain diantaranya :

1. Teori Psikoanalisis melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta keterampilan sosial. (Sigmud Freud dan Erik Erikson dalam Montolalu, 2013:1.9)
2. Teori perkembangan kognitif menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka. Mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi-informasi baru dengan keterampilan-

keterampilan yang sudah dikenal. Mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan baru (Jeant Piaget 1963 dalam Montolalu, 2013:1.9)

3. Pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah (Vigotsky, 1967 dalam Montolalu, 2013:19)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena dengan bermain anak dapat menciptakan dan menemukan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi. Mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi-informasi baru dengan keterampilan-keterampilan yang sudah dikenal. Mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan baru. Selain itu dengan bermain anak dapat melepaskan emosinya dan mengembangkan harga dirinya, serta bersosialisasi. Jadi dengan bermain kita dapat mengetahui cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.

I. Manfaat Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Anak berkembang dengan cara bermain, dengan bermain anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan

yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri (Papalia dalam Musbikin, 2010:7)

Bermain membantu anak menambah pengetahuan dan keterampilan. Melalui belajar dan bermain anak dapat mengenal dunia sekitarnya baik orang-orang yang disekitarnya maupun benda-benda yang ia temui dalam bermain. Oleh karena itu bermain sambil belajar atau sebaliknya itu menyenangkan, anak tidak keberatan untuk beberapa kali mengulangi suatu permainan sehingga tanpa disadari anak sedang melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam permainan yang dilakukan berulang kali. Jadi selain kesenangan ada manfaat-mafaat tertentu yang dapat diperoleh anak melalui bermain (Sujiono, 2007:5.21)

Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak tehitung banyaknya (Mayke dalam Triharsono, 2013:3)

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia, dan kemudian sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Semua dilakukan dengan cara menggembirakan hatinya. Tidak hanya tentang pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya. Orang tua maupun para guru akan dapat semakin mengenal anak maupun murid-muridnya dengan mengamati mereka ketika bermain (Musbikin, 2010:81)

Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus terpenuhi. Hal ini dikarenakan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Manfaat bermain, antara lain:

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain.
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; serta
- 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.
(Nurani, 2010:36-37)

Berdasarkan penjelasan manfaat bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan anak agar tumbuh dan berkembang dengan optimal. Dalam hal ini bermain dapat digunakan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan, baik aspek fisik motorik, sosial emosional, rasa percaya diri, kemandirian, kognitif, bahasa, kreativitas dan aspek perkembangan lainnya. Melalui bermain juga anak akan mendapatkan pengalaman yang lebih nyata yang dapat menambah pengetahuan anak. Pengalaman ini akan muncul dari interaksi yang dilakukan oleh anak terhadap lingkungan melalui kegiatan bermain.

J. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses

belajar pada dirinya. Pada pemilihan media pembelajaran diperlukan pengetahuan tentang memilih yang tepat. Faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan media belajar sebagai berikut ;

1. Faktor siswa : siswa belajar baik kuantitatif maupun kualitatif
2. Faktor isi pengajaran : materi pembelajaran yang sesuai dengan topik-topik yang disampaikan pendidik
3. Faktor tujuan : tujuan hendak dicapai dalam pembelajaran tersebut (Fadilah, 2014:73)

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran berkualitas tinggi dan mendorong terjadi proses belajar (Sujiono, 2007:8.17)

Media pembelajaran adalah alat yang sangat kuat dalam membangkitkan respons emosional seperti ikut merasakan, simpatik, mencintai dan gembira. Oleh karena itu perhatian khusus diperlukan dalam mendesain media pembelajaran apabila respons emosional diharapkan dari anak untuk kepentingan meningkatkan motivasi belajar (Sujiono, 2007:8.6)

Secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan pada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/topik pembelajaran dengan tujuan akan terjadi proses belajar pada diri anak. Media

pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawa (Zaman, 2012:4.13)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawa.

K. Pengertian Permainan Mencari Pasangan

Metode Make A Match (mencari pasangan) merupakan suatu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta mencari pasangan sambil belajar mengenali suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Rusman, 2012:223)

Penerapan metode dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
2. Setiap siswa mendapat kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)

4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberikan poin.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan (Rusman, 2012:223)

Model pembelajaran Metode Make A Match (mencari pasangan) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan (Komalasari, 2013:85)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran kooperatif Make A Match (mencari pasangan) adalah teknik pembelajaran dengan melakukan permainan mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran. Model pembelajaran permainan mencari pasangan dapat melatih anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut anak bekerjasama antar teman agar tanggung jawab mencari pasangan dari soal atau jawaban cepat tercapai, sehingga anak akan aktif dalam proses pembelajaran.

L. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Fera Epiana (2015), Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan biji pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 2 Way Halim Bandar Lampung, masalah yang ditemukan di TK AL-Azhar 2 Way Halim Bandar Lampung adalah masih rendah perkembangan kemampuan kognitif pada anak, khususnya mengenal konsep bilangan. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kemampuan anak

untuk mengenal konsep bilangan melalui permainan biji. Metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri dari tiga siklus, siklus pertama dengan mengadakan permainan biji tersembunyi, siklus kedua mengadakan permainan rangkai biji, dan siklus ketiga mengadakan permainan tanam biji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model bermain dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, Hasil dapat dilihat dari persentase rata-rata siklus pertama 70,67%, meningkat pada siklus kedua 79,18 %, dan meningkat pada siklus ketiga menjadi 88,82%

- . 2. Widiya Wati (2015) Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan pada kelompok B TK Anisa Metro Timur. Penelitian ini dilatarbelakangi kurang menerima pembelajaran mengenal lambang bilangan sehingga kurang tercapai dengan baik selama menerima pembelajaran di kelas pada kelompok B. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak dengan permainan kelereng. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan pokok yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi dan analisis. Beberapa teknik pengumpulan data menggunakan observasi, daftar cek, penilaian diri sendiri, portofolio, analisis, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif untuk membandingkan dari data kondisi awal pada siklus I, II, III dan hasil belajar anak dalam proses pembelajaran. Kemudian analisis kuantitatif untuk mengukur hasil belajar anak pada kognitif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kelereng

berdampak pada peningkatan pada siklus I, siklus II dan siklus III secara nyata jika dilihat meningkatnya perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan

M. Kerangka Pikir

Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Bilangan atau angka adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Bilangan banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dimanapun, oleh karena itu mengenal lambang bilangan perlu dikenalkan pada anak usia dini.

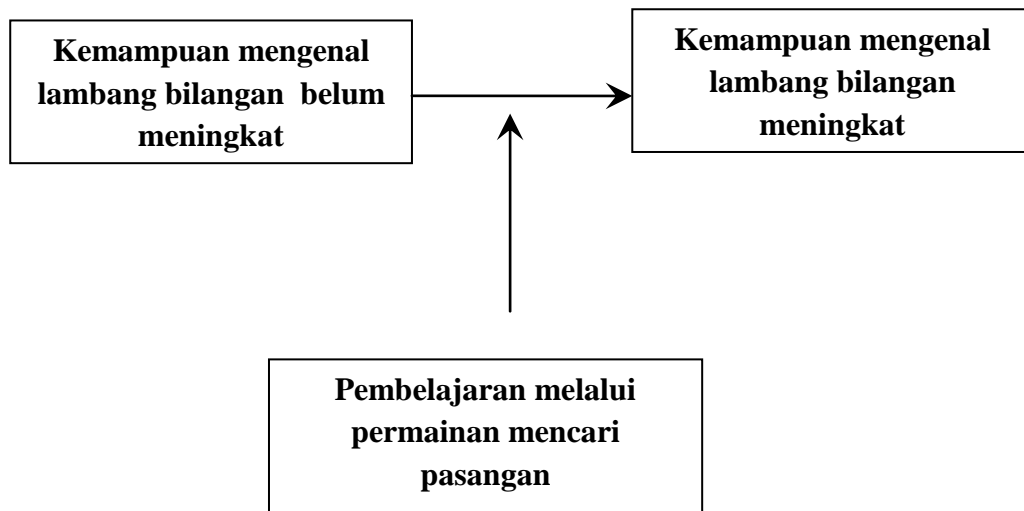
Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan bentuk abstrak, karena itu pembelajaran mengenal lambang bilangan tidak hanya tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan benda atau gambar. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak Taman Kanak-kanak memahami secara langsung, hal ini terjadi di TK Sitti Manggopoh. Sebagian besar anak TK Sitti Manggopoh belum mengenal lambang bilangan. Untuk mengatasi masalah tersebut penelliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara bermain

Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran suatu jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata,

dan menyalurkan perasaan tertekan. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat esensial bagi anak TK. Artinya bermain amat penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain tuntutan dan kebutuhan anak terpenuhi. Melalui bermain juga anak akan mendapat pengetahuan melalui pengalaman mainnya, bahkan seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal melalui aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak.

Bermain banyak macamnya berdasarkan permasalahan di TK Sitti Manggopoh penitili dalam kegiatan pembelajaran melakukan permainan mencari pasangan. Pembelajaran dengan permainan mencari pasangan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang pada anak.

Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

N. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut : melalui permainan mencari pasangan dapat meningkatkan

kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A TK Sitti Manggopoh
Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Ada tiga istilah yang membentuk pengertian penelitian tindakan kelas yaitu :

1. Peneliti, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal atau masalah.
2. Tindakan, menunjukkan pada suatu usaha atau kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal atau masalah.
3. Kelas, adalah suatu tempat yang tidak terbatas pada ruang tertentu, tapi mengandung pengertian pada jumlah siswa dalam kelompok yang mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. (Suharsimi Arikunto, 2009 dalam Dimiyati 2013:115)

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. (Suhardjono, 2009 dalam Dimiyati 2013:117)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan peneliti mengambil lokasi di TK Sitti Manggopoh Kelurahan Kedamaian Kecamatan Kedamaian Bandar Lampung dengan alasan mengambil tempat tersebut karena lokasi sekolah dekat dengan tempat tinggal dan menjadi tempat mengajar. Penelitian dilaksanakan, semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 15 anak dari kelompok A di TK Sitti Manggopoh terdiri dari 7 anak laki - laki dan 8 anak perempuan.

D. Sumber Data

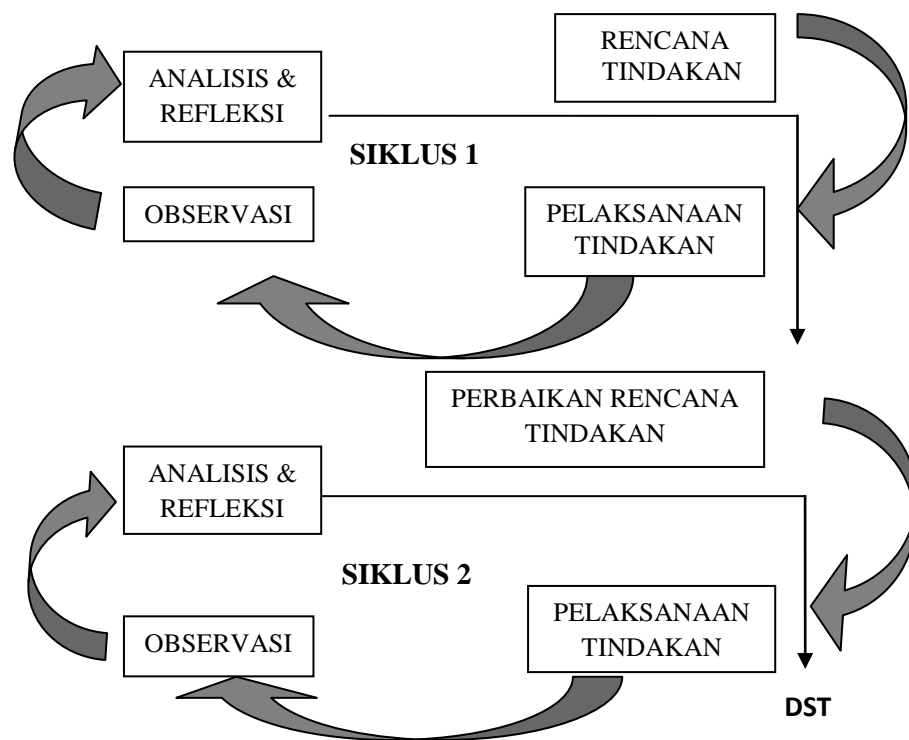
Dasar penelitian yang dilakukan tertuju pada anak, karena penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan yang ada pada anak. Sumber data yang dijadikan bahan penelitian bersumber pada guru dan teman sejawat serta anak, anak yang sering disebut data primer, berbentuk observasi, dan dokumentasi

E. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam bentuk siklus atau putaran. Siklus atau putaran dalam penelitian tindakan adalah satu kali proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dengan tahapan perencanaan-tindakan-observasi-refleksi, dan dilaksanakan dengan kolaborasi partisipatif 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*).

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



Gambar 2. Skema Tahap Pelaksanaan Tindakan (Dimiyati dan Mulyono, 2001:124)

Prosedur penelitian seperti tergambar di atas di terjemahkan sebagai berikut :

1. Perencanaan, yaitu merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan. Rencana akan menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan. Menyusun rencana tindakan yang hendak diselenggarakan di dalam pembelajaran. 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. Perencanaan yang dilaksanakan

sebelum pembelajaran adalah

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 - b. Menyiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran
 - c. Membuat lembar observasi peningkatan perkembangan anak
 - d. Membuat lembar observasi kinerja guru
2. Pelaksanaan, sebagai langkah ke dua merupakan realisasi dari rencana yang kita buat. Praktek pembelajaran berdasarkan rencana tindakan yang telah disusun bersama-sama sebelumnya.
 3. 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.
 4. 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.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu memiliki kemampuan berfikir logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin, 2010:150). Menurut Piaget anak usia prasekolah berada pada tahapan pra operasional, yaitu tahapan dimana

anak belum menguasai operasi mental secara logis, ditandai dengan berkembangnya kemampuan untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol, diperkuat oleh Tedjasaputra, (2001) anak kecil tidak mampu berfikir abstrak, karena bagi mereka makna dan objek berbau menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berfikir tentang kuda tanpa melihat kuda yang sesungguhnya. Kemudian definisi konseptual permainan anak usia dini yang diambil dari kata bermain merupakan jalan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal Tedjasaputra (2001), yang dilakukan oleh anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau media untuk mencapai tujuan tertentu.

Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui interaksi langsung dengan objek yang konkret. Mengajarkan anak tentang angka dapat dilakukan dengan mengajarnya secara tidak langsung dengan melibatkan lingkungannya (Fridani, 2011:3.34) Berhitung atau membilang adalah suatu kegiatan untuk menghitung jumlah atau banyaknya suatu benda. Membilang bisa diperkenalkan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya (Susanto,2011: 98)

2. Definisi operasional

Perkembangan kognitif dalam penelitian ini dihubungkan pada hasil belajar anak adalah dapat mengenal lambang bilangan, yaitu menyebutkan lambang bilangan dengan menunjukkan benda, mengurutkan lambang bilangan. memasangkan lambang bilangan dengan benda dan membilang benda. Sedangkan permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi yang menyenangkan, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Dalam penelitian ini digunakan permainan mencari pasangan.

G. Instrumen Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tingkat perkembangan kognitif pada anak usia dini dan pengembangan permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Maka untuk itulah disusun instrument untuk mengungkapkan gambaran perkembangan kognitif anak usia dini. Pengembangan instrument penelitian dimaksudkan untuk menelaah kondisi pengembangan permainan yang ada di sekolah dan dimaksudkan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu dikembangkan instrument penelitian dengan mengacu pada kisi-kisi penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan dokumentasi.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dalam proses

kegiatan belajar dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal - hal yang akan diamati atau diteliti. Agar observasi dapat berhasil dengan baik maka diperlukan alat atau instrumen observasi. Alat bantu observasi disebut pedoman observasi (lembar observasi) yang berbentuk checklist, dalam hal ini yang diobservasi atau yang dipantau oleh guru adalah anak (siswa). Pedoman observasi yang peneliti lakukan dengan melihat tingkat perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan, dimana hasil belajar siswa akan dikelompokkan bahwa anak tersebut dapat dikatakan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

2. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini peneliti, 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 pengumpulan hasil catatan observasi.

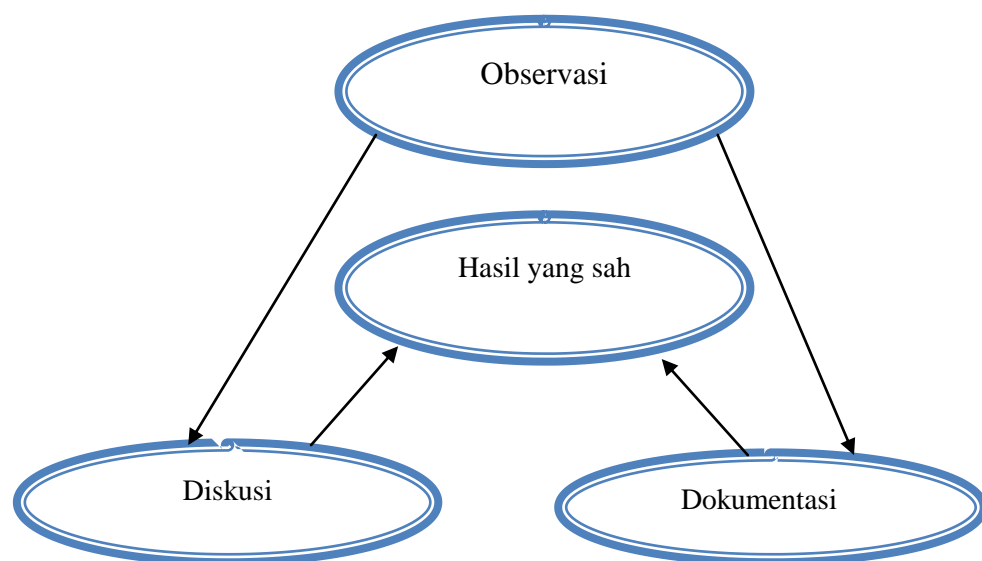
3. Diskusi

Diskusi dilakukan peneliti dengan teman sejawat yang melihat proses kegiatan belajar mengajar saat peneliti melakukan tindakan. Diskusi adalah pertukaran pikiran, gagasan dan pendapat antara dua orang atau lebih secara lisan tujuan untuk mencari kesepakatan, dengan diskusi dapat dilihat kekurangan-kekurangan peneliti pada saat kegiatan

pembelajaran berlangsung, yang berguna untuk meningkatkan kinerja peneliti dalam mengajar.

I. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu suatu cara untuk mendapatkan informasi yang akurat dengan menggunakan berbagai metode agar informasi itu dapat dipercaya kebenarannya, sehingga peneliti tidak salah dalam mengambil keputusan. Triangulasi merupakan teknik yang sangat penting untuk dipahami oleh setiap guru atau peneliti. Sebab melalui triangulasi guru atau peneliti dapat terhindar dari kesalahan mendapat informasi yang sudah tentu juga akan terhindar dari kesalahan mengambil keputusan. (Sanjaya, 2009:112)



Gambar 3. Model Analisis Triangulasi

J. Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak mengalami peningkatan perkembangan kemampuan kognitif. Peningkatan perkembangan kemampuan

kognitif anak dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan melihat indikator anak mampu menyebutkan lambang bilangan dengan menunjukkan lambang bilangan, anak mampu mengurutkan lambang bilangan, dan anak mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda.. Pengukuran terhadap subjek (anak) menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dengan kategori sebagai berikut : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkebang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). (Dimiyati, 2013:103)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan pembelajaran melalui permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Sitti Manggopoh Kedamaian Bandar Lampung tahun 2016. Peningkatan tersebut dapat dilihat adanya peningkatan jumlah frekuensi dari siklus 1 hingga ke siklus 3, yang dilihat dari indikator menyebutkan dengan menunjukkan lambang bilangan dengan menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, memasang lambang bilangan dengan benda dan membilang benda dengan kriteria berkembang sangat baik.

Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak disebabkan adanya perbaikan kinerja pendidik di setiap siklus pelaksanaan pembelajaran melalui bermain mencari pasangan

B. Saran

1. Guru, sebagai pendidik anak usia dini kegiatan pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan cara bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain adalah kegiatan

yang menyenangkan bagi anak, tanpa paksaan serta dapat menyalurkan emosi anak.

2. Kepala Sekolah, adapun saran peneliti bagi kepala sekolah adalah kepala sekolah mendukung pendidik yang akan melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas guru.
3. Peneliti lain, adapun saran peneliti bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tindakan kelas adalah mempersiapkan ide permainan yang lebih menarik bagi anak, karena dengan permainan yang menarik minat anak akan meningkatkan perkembangan kemampuan anak dari berbagai aspek perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahrudin, H dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar Ruzz Media. Yogyakarta
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Dirjen Dikdasmen. Jakarta
- Epiana, Fera. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan Biji pada Anak Usia Dini di Taman Kanak – Kanak Al-Azhar 2 Way Halim Bandar Lamcvbgpng {SKRIPSI}* Universitas Lampung.
- Fadillah, M. 2014. *Eduntainment Pendidikan Anak Usia Dini, Menciptakan Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Kencana. Jakarta
- Fridani, Lara. Sri Wulan dan Sri Indah Puji Astuti. 2014. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Konteksual*. Rafika Aditama. Semarang
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Montolalu, B.E.F. 2007. *Berman dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Masitoh, 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Musbikin, Iman. 2010. *Buku pintar PAUD*. Laksana. Jakarta Selatan
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamakja*. Indeks. Jakarta

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014
- Rusman. 2012. *Model model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Rachmawati dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana. Jakarta
- Sofia, Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. FIP Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Grasindo. Jakarta
- Syaodih, Ernawulan. 2005. *Bimbingan Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdikarya. Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.
- Triharsono, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi. Yogyakarta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Uisa Dini*. Grasindo. Jakarta
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional* Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Winatputra, Udin . S. 2007. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Wati, Widiya. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng Pada Kelompok B TK Anisa Metro Timur. {SKRIPSI}* Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Yamin, Martinis dan Sabri, Sanan J. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Gaung Persada Press Group. Jakarta
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Zaman, Badru. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka. Jakarta