

**PENGARUH BERMAIN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
TK KURNIA BANDAR LAMPUNG**

(skripsi)

Disusun oleh :

NURUL KHOTIMAH



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2017

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KURNIA BANDAR LAMPUNG

Oleh

NURUL KHOTIMAH

Masalah dalam penelitian ini adalah anak-anak yang kurang mampu mengenali lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kurnia Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian koresional. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2016. Data dikumpulkan dengan teknik observasi. Alat penelitian yang digunakan adalah observasi lembar kerja dari rubrik penilaian. Data dianalisis dengan menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain ular tangga memiliki pengaruh terhadap kemampuan anak mengenali lambang bilangan.

Kata Kunci: *anak usia dini, bermain, lambing bilangan*

ABSTRACT

EFFECT OF PLAYING SNAKES AND LADDERS WITH THE ABILITY TO KNOW THE EMBLEM OF NUMBERS IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN KINDERGARDEN KURNIA BANDAR LAMPUNG

BY

NURUL KHOTIMAH

The research problems was children low ability to recognize the symbol of number. This study aimed to determine the influence of playing snakes and ladders toward children ability to know the numbers aged 4-5 years at TK Kurnia Bandar Lampung. The reseach used correlation assosiative method. Samples were 20 children. The research was conducted on August 2016. The data were collected by usingo bservation techinque. The research instrument was the observation sheet with scoring rubric form. Data were analyzed by using simple linier regression. The research showed that the snakes and ladder sgame have an influences toward children ability to know the concept of numbers.

Keywords: *early childhood education, game, symbol number*

**PENGARUH BERMAIN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
TK KURNIA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
NURUL KHOTIMAH
Skripsi**

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

Pada

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



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2017

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN ULAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK KURNIA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nurul Khotimah**

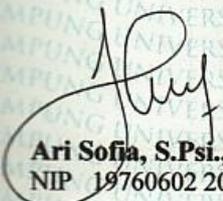
No. Pokok Mahasiswa : 1213054068

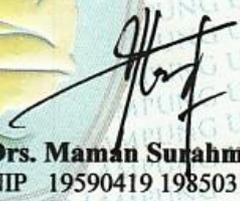
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

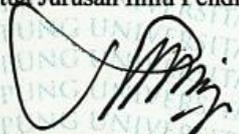
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


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


Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

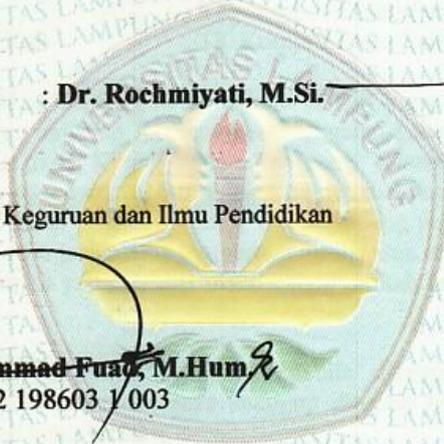
Sekretaris : Drs. Maman Surahman, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Juni 2017



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Nurul Khotimah
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054068
Program Studi : PGPAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Kurnia Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Kurnia Bandar Lampung” tersebut adalah hasil karya sendiri, di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebelumnya, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut 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, 5 Juni 2017
Yang Membuat Pernyataan,


Nurul Khotimah
NPM.1213054068

RIWAYAT HIDUP



Nurul Khotimah lahir di Bandar Lampung, Talang Padang tanggal 14 April 1994, anak pertama dari pasangan Bapak Ahmad Sobirin dan Ibu Setia Wati. Penulis menempuh pendidikan Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Kupang Kota, Bandar Lampung ditamatkan pada tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Bandar Lampung ditamatkan pada tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Bandar Lampung pada tahun 2012. Pada tahun 2012, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD). Penulis melakukan penelitian di TK Kurnia Bandar Lampung untuk menyelesaikan tugas skripsi dan meraih gelar Sarjana Pendidikan.

MOTO

“Berdoalah kepada Allah dalam keadaan yakin akan dikabulkan, dan ketahuilah bahwa Allah tidak mengabulkan doa dari hati yang lalai.”

(HR. Tirmidzi no. 3479)

“Sebaik-baiknya kalian adalah orang yang dapat memberikan manfaat untuk orang lain”.

(Al-Hadist)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT

Kupersembahkan karya ini kepada:

Yang tercinta Ibuku Setia Wati dan Ayahku Ahmad Sobirin, yang telah mendidik,
membimbing dan membesarkanku. Terimakasih atas segala doa yang kau
panjatkan untuk kebaikanku.

Terimakasih yang tak terhingga atas kesabaran dan limpahkan kasih sayang yang
kau berikan hingga sekarang.

Adikku Farhan Ramadhan yang selalu menyayangiku. Terimakasih telah menjadi
saudara yang terbaik dalam hidupku.

Teman-teman tercinta yang selalu mengiringi usahaku

Para pendidik, Dosen dan Guru

Almamater tercinta FKIP Universitas Lampung

SANWACANA

Bismillahirrohmannirrohim

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan nikmatnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Anak Usia Dini jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP UNILA. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Bermain Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Kurnia Bandar Lampung”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi M.A. Psi, selaku Ketua Program Studi dan selaku pembimbing 1 yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.

5. Ibu Dr. Rochmiyat, M.Si selaku pembahas yang telah membimbing, memberikan motivasi nasihat-nasihat, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.
7. Ibu Heni Purnawirawati, S.Ag selaku kepala sekolah TK Kurnia Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Ibu Saiya dan para tenaga pendidik di TK Kurnia Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penelitian berlangsung.
9. Keluargaku yang selalu mendoakan, menyayangi dan memberikan dukungan untuk kesuksesanku.
10. Teman-teman seperjuangan PG PAUD khususnya di kelas A dan B angkatan 2012 yang telah bersama-sama berjuang dan berusaha dari awal hingga akhir.
11. Sahabat-sahabatku tercinta yang selalu memberikan dukungan untuk kesuksesanku.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2017
Penulis,

Nurul Khotimah
1213054068

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
JUDUL DALAM	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Pendidikan Anak Usia Dini	8
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini	9
3. Pengembangan Pembelajaran di PAUD	9
B. Kognitif	10
1. Pengertian Kognitif	10

2. Aspek Pengembangan Kognitif di PAUD	11
3. Fase-fase Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini	13
C. Lambang Bilangan	14
1. Pengertian Lambang Bilangan	14
2. Mengenal Lambang Bilangan	14
D. Bermain	16
1. Pengertian Bermain	16
2. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini	17
3. Jenis-jenis Bermain	19
E. Bermain Ular Tangga	21
1. Pengertian Bermain Ular Tangga	21
2. Langkah-langkah Bermain Ular Tangga	22
F. Penelitian yang Relavan	22
G. Kerangka Pikir	24
H. Hipotesis	25
III. METODE PENELITIAN	26
A. Penelitian	26
B. Setting Penelitian	26
1. Lokasi Penelitian	26
2. Waktu Penelitian	26
C. Populasi dan sampel	27
1. Populasi	27
2. Sampel	27
D. Variabel penelitian	27
1. Variabel Bebas (X)	27
2. Variabel Terikat (Y)	28
E. Definisi Konseptual dan Operasional	28
1. Bermain Ular Tangga (X)	28
a. Definisi Konseptual	28
b. Definisi Operasional	28
2. Mengenal Lambang bilangan (Y)	29
a. Definisi Konseptual	29
b. Definisi Operasional	29
F. Tehnik Pengumpulan Data	29
G. Instrumen Penilaian	30
H. Tehnik Analisis Data	30
1. Uji Persyaratan Analisis	31
a. Uji Normalitas	31
b. Uji Linieritas	31
2. Uji Hipotesis	31

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	33
1. Identitas Sekolah	33
2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	34
a. Visi	34
b. Misi	34
c. Tujuan	34
B. Hasil Penelitian	34
1. Deskripsi Proses Penelitian	34
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	38
a. Uji Persyaratan	38
a) Uji Normalitas Data	38
b) Uji Linieritas Data	39
b. Uji Hipotesis	40
a) Analisis Regresi Linier Sederhana	40
b) Hipotesis	42
3. Pembahasan Hasil Penelitian	42
V. KESIMPULAN DAN SARAN	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal dan Tema Pelaksanaan Penelitian	35
2. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linier Sederhana menggunakan Program SPSS 17 <i>for windows</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	25
2. Rumus Regresi Linier Sederhana	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	49
2. Surat Permohonan Uji Validitas Instrumen	51
3. Rencana Kegiatan Harian Ke-1.....	57
4. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Ular Tangga (X)	59
5. Kisi-Kisi Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	61
6. Rubrik Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	62
7. Lembar Observasi Bermain Ular Tangga (X)	63
8. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk (Y)	65
9. Kisi-Kisi Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	66
10. Rubrik Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	67
11. Lembar Observasi mengenal lambang bilangan (Y)	68
12. Rencana Kegiatan Harian Ke-2.....	70
13. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Ular Tangga (X)	72
14. Kisi-Kisi Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	74
15. Rubrik Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	75
16. Lembar Observasi Bermain Ular Tangga (X)	76
17. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk (Y)	78
18. Kisi-Kisi Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	79
19. Rubrik Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	80
20. Lembar Observasi mengenal lambang bilangan (Y)	81
21. Rencana Kegiatan Harian Ke-3.....	83
22. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Ular Tangga (X)	85
23. Kisi-Kisi Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	87
24. Rubrik Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	88
25. Lembar Observasi Bermain Ular Tangga (X)	89
26. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk (Y)	91
27. Kisi-Kisi Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	92
28. Rubrik Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	93
29. Lembar Observasi mengenal lambang bilangan (Y)	94

30. Rencana Kegiatan Harian Ke-4.....	96
31. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Ular Tangga (X)	98
32. Kisi-Kisi Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	100
33. Rubrik Penilaian Proses Bermain Ular Tangga (X)	101
34. Lembar Observasi Bermain Ular Tangga (X)	102
35. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk (Y)	104
36. Kisi-Kisi Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	105
37. Rubrik Penilaian Produk mengenal lambang bilangan (Y)	106
38. Lembar Observasi mengenal lambang bilangan (Y)	107
39. Rekapitulasi Perolehan Skor (X)	109
40. Rekapitulasi Perolehan Skor (Y)	110
41. Uji Normalitas Data	111
42. Uji Linieritas Data	112
43. Uji Hipotesis	113
44. Tabel Penolong	115
45. Surat Balasan dari TK Kurnia	116
46. Surat Keterangan Mahasiswa	117
47. Surat Penelitian Pendahuluan	118
48. Surat Izin Pendahuluan	119
49. Surat Keterangan Penelitian	120
50. Dokumentasi Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	121

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah generasi penerus bagi orang tua masyarakat dan negaranya, dalam hal ini semua pihak harus memperhatikan dan memahami tentang bagaimana menjadikan anak-anak itu mencapai keberhasilan hidupnya di masa yang akan datang. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia.

Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan. Menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini tersebut dalam hal menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 BAB I, Pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

The golden age merupakan masa anak-anak bereksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa *trozt alter* 1 (masa mengembangkan tahapan awal). Tujuan pendidikan anak usia dini pada

umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Pengembangan kemampuan tersebut membutuhkan kondisi secara stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai.

Ada beberapa aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini dalam pendidikan sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Pasal 1 butir 2 bahwa :

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Aspek perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Suyanto (2005:94) mengemukakan bahwa ”perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan sekitarnya”. Aspek – aspek tersebut dapat dikembangkan lagi menjadi indikator yang akan dicapai oleh anak yang bertujuan agar anak dapat lebih memperkaya pengetahuan mendorong pembinaan sikap dan mental.

Menurut Patmonodewo (2003:27) mengemukakan bahwa :

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Kemampuan akal dan pikiran itu salah satunya adalah kemampuan kognitif yang diperlukan untuk pengembangan pengetahuannya tentang apa yang dia lihat, dengar, rasa, ataupun cium melalui panca indra yang dimilikinya.

Beberapa cara perlu dilakukan untuk merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif atau intelektual anak salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui penyediaan berbagai macam alat permainan dan media belajar yang menarik untuk anak.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara bermain yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif salah satunya mengenal lambang bilangan anak yang dapat distimulasi melalui bermain ular tangga. Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenal lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika bagi anak karena menjadi dasar pembelajaran selanjutnya. Pemahaman lambang bilangan pada anak Taman Kanak-Kanak biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkret yang dapat dilihat simbolnya/lambang bilangannya, dihitung dan diurutkan. Menurut Susanto (2011:107) mengemukakan bahwa :

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia TK adalah sebagai berikut: (a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengenal lambang bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Masalah pokok pendidikan anak usia dini salah satunya adalah masih rendahnya penguasaan mengenal lambang bilangan. Pada saat observasi yang telah dilaksanakan sebelumnya di TK Kurnia, terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang berkaitan dengan lambang bilangan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat guru memberikan pembelajaran dalam menyebutkan, menuliskan dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran tersebut. Terlihat sekali ketika anak diminta guru untuk menyebutkan, menuliskan dan mengurutkan lambang bilangan di papan tulis dan di buku tulis mereka masih banyak bertanya kepada guru bagaimana cara menulis bentuk setiap lambang bilangan, bagaimana cara mengurutkannya dan saat menyebutkan lambang bilangan tidak sesuai apa yang anak tuliskan. Kondisi seperti itulah yang berdampak pada perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan pada anak belum optimal. Peneliti melakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan anak dalam mengenal lambang bilangan dengan cara bermain ular tangga.

Bermain ular tangga menggunakan media berupa papan ular tangga, bidak serta kocokan dadu, didalam papan ular tangga terdapat berbagai macam lambang bilangan yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak, sehingga anak akan mudah untuk memahami, mengenal, menyebutkan, menuliskan, dan menghitung lambang bilangan melalui bermain. Ular tanggamerupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dalam menunggu giliran dan ketepatan dalam berhitung. Menurut Sriningsih, (2009:98) mengemukakan bahwa :

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ular tangga dapat diberikan pada anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Keterampilan yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata, naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah, dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan memenuhi aturan permainan, bermain secara bergilir. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan lambang bilangan dan ketepatan dalam berhitung.

Pada penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa masalah yang terjadi di TK Kurnia terdapat beberapa anak yang tingkat pencapaian perkembangan kognitif masih belum sesuai dengan tahap perkembangannya seperti mengenal lambang bilangan dan menuliskan lambang bilangan. Peneliti memberikan stimulasi berupa kegiatan bermain ular tangga yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan selain itu kegiatan bermain ular tangga tidak membuat anak merasa bosan.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10
2. Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10
3. Kurang pemahannya anak terhadap simbol lambang bilangan 1-10
4. Anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan 1-1

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam hal mengenal lambang bilangan yang terfokus pada

belum mampu mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kurnia Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah ada pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kurnia Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kurnia Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambahkan pengetahuan dalam mengenal lambang bilangan.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Anak :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan secara optimal.

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan salah satu alternatif bagi pengajar agar dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang kreatif serta menyenangkan dalam memilih kegiatan belajar sambil bermain, salah satunya seperti bermain ular tangga yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan.

c. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik, serta dalam memfasilitasi dan inovasi untuk mencari permainan - permainan yang unik dan baru agar pembelajaran untuk anak menjadi lebih efektif.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memilih permainan pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan pada anak.



II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 BAB I, Pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan merupakan proses pengembangan berbagai aspek yang ada dalam diri manusia. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak. Menciptakan kondisi lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan.

2. Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak yang tersusun secara hierarki, yakni kebutuhan fisik, keamanan, kasih sayang, harga diri, kognisi, estetika dan aktualisasi diri. Anak dapat beraktivitas dengan baik apabila kebutuhannya terpenuhi.

Menurut Suyadi dan Ulfah (2015:31) mengemukakan bahwa :

Pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan anak. Setiap anak berbeda perkembangannya dengan anak yang lain, ada yang cepat ada yang lambat. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkup maupun tingkat kesulitan dengan kelompok usia.

Kegiatan pembelajaran di PAUD harus merangsang daya kreativitas dengan tingkat inovasi tinggi, proses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh guru.

3. Pengembangan Pembelajaran di PAUD

Pengembangan pembelajaran di PAUD dapat membina dan menumbuhkembangkan seluruh potensi anak secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang selaras, serasi dan seimbang dengan tahap perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang matang untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Menurut Mulyasa (2014:17) mengemukakan bahwa :

Pengembangan pembelajaran di PAUD dapat dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a. Menggunakan variasi media yang menarik

- b. Melibatkan dan mengembangkan seluruh pancaindra
- c. Menyediakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan
- d. Memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, menghayati dan mengalami secara langsung nilai-nilai melalui proses pembelajaran
- e. Proses pembelajaran yang melatih kedisiplinan, kesabaran, kepedulian, tanggung jawab serta ketangguhan

Pengembangan pembelajaran di PAUD dapat menumbuhkembangkan semua potensi yang ada didalam diri anak melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan melibatkan media yang tersedia dan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga anak akan lebih mudah mengembangkan seluruh potensinya dalam melangsungkan pembelajaran didalam kelas.

B. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak hendaknya dilakukan dengan tujuan memberi konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman yang nyata dan dapat memungkinkan mereka menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu yang tinggi. Menurut Susanto, (2011:47) mengemukakan bahwa :

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

Pada rentang usia 0-8 tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai macam rangsangan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan bahasa, sosial emosional,

moral agama, kognitif, dan fisik motorik. Menurut Wiyani (2014:61) mengemukakan bahwa :

Kognitif adalah kemampuan belajar dan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mempelajari keterampilan dengan tingkat kecerdasan anak yang dimiliki dalam memahami konsep baru menggunakan daya ingat nya untuk berfikir dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang terjadi.

2. Aspek Pengembangan Kognitif di PAUD

Pengembangan aspek kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Menurut Piaget dalam Susanto (2011:48) mengemukakan bahwa :

Proses kognisi memiliki beberapa aspek yang perlu dikembangkan, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Aspek pengembangan kognitif harus dikembangkan, sebagai berikut :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa yang dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain.
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitar.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran secara spontan dan secara ilmiah.
- f. Agar anak dapat memecahkan masalah dalam hidupnya untuk menajdi anak dalam penolong dirinya sendiri.

Sejak lahir anak sudah mengenal lingkungan alam dengan caranya sendiri, untuk lebih meningkatkan perkembangan kognitif pada anak memiliki tahap-tahap tertentu sesuai dengan usia anak. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 137 Tahun 2014 menjelaskan tentang lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan anak, salah satunya tentang lingkup perkembangan kognitif yaitu berfikir simbolik dengan tingkat pencapaian perkembangan usia 4-5 tahun, diantaranya:

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang huruf

Kemampuan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini agar bisa mencapai tingkat pencapaian perkembangan kognitif ialah kemampuan berfikir simbolik salah satunya adalah mampu mengenal lambang bilangan. Menurut Hurlock dalam Susanto (2011:107) mengemukakan bahwa "perkembangan anak dalam memahami lambang bilangan dimulai seiring dengan bertambahnya pengalaman yang dialami dan dimiliki anak".

Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara bermain salah satunya adalah bermain ular tangga. Bermain ular tangga menggunakan media berupa papan ular tangga, bidak serta kocokan dadu. Papan ular tangga didalamnya terdapat berbagai macam lambang bilangan yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak sehingga anak akan mudah untuk memahami, mengenal, menyebutkan, menuliskan, dan menghitung

lambang bilangan melalui bermain. Menurut Green (2009:82) mengemukakan bahwa “ular tangga adalah permainan tradisional yang dapat dikaitkan dengan lingkungan”.

3. fase-fase Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Teori-teori yang berorientasi pada aspek kognitif manusia lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Belajar bukan sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon tetapi juga memerlukan proses berpikir yang kompleks. Pada masa-masa awal teori perkembangan kognitif, para pendukung teori ini berusaha menjelaskan bagaimana peserta didik mengelola stimulus sehingga dapat memberikan respons tertentu. Menurut teori belajar kognitif, ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seorang individu terbangun melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Menurut Piaget dalam Wahab (2013:17) mengemukakan bahwa:

Proses pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui oleh seseorang. Jean Piaget membagi fase perkembangan kognitif ini menjadi empat tahap yakni : (1) tahap sensorimotor yang dimulai sejak lahir sampai dengan usia 2 tahun. Pada tahap ini, anak mempelajari objek secara permanen; (2) praoperasional berlangsung dari usia 2-7 tahun, pada fase ini seorang anak memiliki kemampuan berpikir magis yang lebih berkembang dan mulai memperoleh keterampilan motorik; (3) tahap operasional konkrit mulai dari usia 7-11 tahun. Anak – anak yang berada dalam fase ini mulai dapat berpikir secara logis terhadap kemampuan berpikirnya sangat konkrit; (4) tahap operasional-formal mulai berlaku setelah usia 11 tahun. Dalam fase ini seorang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang bersifat abstrak.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang apabila melalui permainan yang menggunakan

benda yang disukai anak. Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya.

C. Lambang Bilangan.

1. Pengertian Lambang Bilangan

Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan. Sifat yang esensial dari lambang bilangan itu ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili lambang bilangan. Salah satu aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan adalah penilaian aspek perkembangan kognitif. Menurut Yus (2011:51) mengemukakan bahwa lambang bilangan adalah :

1. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda).
2. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis).
3. Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.

Lambang bilangan adalah simbol yang mewakili lambang bilangan, simbol tersebut memiliki bentuk lambang bilangan yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan adalah aspek perkembangan kognitif.

2. Menenal Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut

dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman lambang bilangan pada anak Taman Kanak-Kanak biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkret yang dapat dilihat simbolnya/lambang bilangannya, dihitung dan dirutkan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Munandar dalam Susanto (2011:97) mengemukakan bahwa “kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya”.

Kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal. Menurut Susanto (2011:107) mengemukakan bahwa :

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia TK adalah sebagai berikut: (a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengetahui lambang bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Anak usia dini perlu dikenalkan dengan lambang bilangan, cara pengenalan lambang bilangan bisa melalui media yang dapat mengembangkan kemampuan konsep lambang bilangan permulaan dalam rangka

mengembangkan kemampuan permulaan ini juga harus dikemas dalam bentuk bermain.

D. Bermain

Pembelajaran di PAUD berkaitan dengan bermain, bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari anak untuk belajar mengenal aturan, bekerja sama sesama teman, bersosialisasi dan berkomunikasi. Bermain sebagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak.

1. Pengertian Bermain

Setiap anak ingin selalu bermain yang menyenangkan kadangkala ia berlama-lama dalam suatu permainan, pada saat yang lain ia bermain hanya sesaat atau sebentar saja. Bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya, anak mengamati, mengukur, membandingkan, bereksplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi yang dilakukan oleh anak. Situasi ini dilakukan tanpa disadari bahwa ia telah melatih dirinya dalam beberapa kemampuan tertentu sehingga ia memiliki kemampuan baru. Menurut Linda dalam Yus (2011:33) mengemukakan bahwa :

Bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang apa saja. Belajar tentang objek, kejadian, situasi dan konsep (misalnya halus, kasar, dan lain-lain).

Bermain dilakukan dengan atau tanpa alat permainan, anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada didekatnya untuk bermain atau bermain dengan dirinya sendiri. Anak relatif bebas melakukan berbagai hal dalam permainan yang dilakukan. Menurut Vygotsky dalam Slamet

(2005:120) mengemukakan bahwa “pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan nyata yang menghambat anak berpikir abstrak”.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Menurut Mulyasa (2014:166) mengemukakan bahwa:

Bermain bagi anak usia dini dapat diartikan sebagai mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri dan aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa serta keterampilan motorik anak usia dini. Bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kecerdasan dalam belajar mengenai beberapa hal yang terjadi di lingkungan sekitar anak. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak secara fisik dan psikologis, seluruh organ tubuhnya ikut aktif dan daya pikirnya ikut bekerja untuk menikmati permainan yang dilakukannya.

2. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi anak. Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak

hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Menurut Fadlillah (2014:29) mengemukakan bahwa:

Beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini:

- a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak seperti kesehatan, ketangkasan, keterampilan dan kemampuan fisik.
- b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak seperti naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika dan pengetahuan.
- d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, melalui bermain anak akan mudah dengan cepat merespon permainan tersebut. Menurut Triharso (2013:10) mengemukakan bahwa:

Manfaat-manfaat bermain bagi perkembangan anak:

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.
- b. Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
- c. Bermain meningkatkan pengetahuan anak.
- d. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran.
- e. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.
- f. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.
- g. Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Manfaat bermain dapat memberikan stimulasi bagi perkembangan otak anak. Bermain bagi anak memberikan manfaat bagi perkembangan dan keseimbangan otak anak sehingga dalam perkembangan otak tersebut berpengaruh terhadap tingkah laku, moral, kognitif, kreativitas, pengetahuan, motorik dan perkembangan fisik.

3. Jenis-Jenis Bermain

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Menurut Hurlock (1978 :320) mengemukakan bahwa “bermain secara garis besar dapat dibagi kedalam dua kategori aktif dan pasif, pada semua anak, anak melakukan permainan aktif dan pasif”.

Bermain dalam setting sekolah dapat digambarkan dalam bermain bebas, bermain dengan pedoman atau terkendali menuju bermain terarah. Menurut Fauziddin (2014:10) mengemukakan bahwa :

Jenis bermain dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu *free play* (bermain bebas), *guided play* (bermain terpimpin) dan *directed play* (bermain terarah). Jenis-jenis bermain:

1. *Free play* (Bermain Bebas)

Aktivitas bermain dimana anak-anak memilih kebebasan dalam memilih berbagai benda/alat permainan yang tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material/alat bermain tersebut.

2. *Guided Play* (Bermain Terpimpin)

Aktivitas bermain dimana guru memilih peranan dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan konsep. Misalnya apabila tujuan pembelajaran adalah mengelompokkan benda-benda yang besar atau kecil, maka guru akan menyediakan beberapa benda yang dapat dikelompokkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. *Directed Play* (Bermain Terarah)

Aktivitas bermain dimana guru meminta/memerintah anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan tugas-tugas khusus. Bernyanyi, bermain jari, dan bermain lingkaran.

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan menjunjung tinggi sportivitas. Aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa dan keterampilan

motorik anak usia dini. Menurut Mulyasa (2014:169) mengemukakan bahwa :

Jenis bermain yang sering dilakukan oleh anak usia dini antara lain, bermain sosial, bermain dengan benda, bermain peran dan sosiodrama. Jenis bermain:

1. Bermain Sosial

Bermain sosial guru yang mengamati cara bermain anak, dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.

2. Bermain Dengan Benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya.

3. Bermain Peran

Bermain peran anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

4. Sosiodrama

Sosiodrama merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini. Brewer mengutip pendapat Smilansky dalam Patmonodewo, (2003:107) mengamati bahwa bermain sosiodrama memiliki beberapa elemen, bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura seperti suatu objek, bermain peran dengan menirukan gerakan, persisten, interaksi dan komunikasi verbal.

Bermain anak memiliki kebebasan dalam memilih jenis permainan yang mereka sukai dengan menggunakan benda-benda atau media yang digunakan untuk bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah yang mereka hadapi saat bermain.

E. Bermain Ular Tangga

1. Pengertian Bermain Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan media berupa papan ular tangga yang terbuat dari sejenis kertas dan terdapat gambar-gambar ular dan tangga yang dibagi dalam kotak-kotak kecil untuk menghubungkan kotak satu dengan kotak lainnya. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Sriningsih (2009:98) mengemukakan bahwa :

Permainan yang sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ular tangga dapat diberikan pada anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Keterampilan yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata, naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah, dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan memenuhi aturan permainan, bermain secara bergilir. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu ketepatan anak dalam berhitung dan menyebutkan lambang bilangan.

Bermain ular tangga merupakan jenis bermain dengan benda dan bermain terarah, karena dalam bermain ular tangga menggunakan media atau benda-benda konkret berupa papan ular tangga dan kocokan dadu. Menurut Green(2009:82) mengemukakan bahwa “ular tangga adalah permainan tradisional yang dapat dikaitkan dengan lingkungan”.

Bermain ular tangga merupakan permainan menggunakan media berupa papan ular tangga, bidak dan dadu kocokan, dalam bermain ular tangga dapat melatih keterampilan kognitif anak tentang berfikir simbolik dalam mengenal lambang bilangan. Pada media ular tangga ini terdapat lambang bilangan bilangan yang dapat menstimulasi perkembangan anak yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif.

2. Langkah-Langkah Bermain Ular Tangga

Bermain ular tangga tidak hanya sekedar bermain saja, melainkan dalam permainan ini memiliki beberapa aturan yang perlu diketahui dan dipahami oleh para pemainnya, agar para pemain mudah dalam memainkannya sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Menurut Sriningsih (2009:98) mengemukakan bahwa :

- a. Hompimpah menentukan urutan pemain
- b. Mengocok dan menghitung mata dadu
- c. Menjalankan bidak permainan
- d. Melakukan perintah yang tertera dalam papan ular tangga
- e. Yang mencapai finish terlebih dahulu adalah pemenangnya

Bermain ular tangga memiliki beberapa aturan yang harus dipahami oleh para pemainnya, dengan memahami aturan main disini anak akan belajar bagaimana memahami dan mematuhi aturan main tersebut sesuai dengan peraturan yang telah disepakati. Anak juga dapat belajar memahami bahwa setiap permainan itu memiliki aturan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis permainannya.

F. Penelitian yang relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2016) yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbes Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6” tahun dapat disimpulkan sebagai berikut penelitian menggunakan metode *Pre-Experimental Designs*. Sample yang diambil 32 anak. Instrumen menggunakan lembar observasi atau pedoman observasi dengan bentuk ceklist. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil menunjukana pada analisis regresi linier sederhana pada koefisiensi

regresi $b = 0,591$ yaitu adanya peningkatan pada perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan maka H_0 ditolak dan H_a diterima bahwa ada pengaruh aktivitas Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbes Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 di TK Ramadhan Bandar Lampung tahun pelajaran 2015-2016.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Prasetyaningrum (2013) “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Melalui Permainan Bola Pada Anak Kelompok A1 TK pkk mardisiwi Gadung” Hasil observasi I menunjukkan peningkatan. Pada pertemuan I rata-rata kelas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak mencapai persentase 55,19%. Pada pertemuan II mencapai 64,82%, dan pada pertemuan III mencapai persentase 74,07%. Hasil observasi I menunjukkan hasil yang belum optimal dan belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, yaitu 80%. Pada I diperoleh data dari hasil observasi bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak semakin meningkat. Pada pertemuan I rata-rata kelas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep membilang anak mencapai persentase 72,60%. Pada pertemuan II mencapai 82,22%, dan pada pertemuan III mencapai persentase 87,04.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Oktina Heni (2014-2015) yang berjudul : “Pengaruh Permainan Kartu Angka Dan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun” dapat disimpulkan sebagai berikut: penelitian menggunakan metode eksperimen tipe on-shot case study. Sampel yang diambil 20 anak. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi atau pedoman

observasi dengan bentuk check list. Teknik analisa data menggunakan analisis regresi linier sederhana.

G. Kerangka Pikir

Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan, lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika bagi anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Salah satu kemampuan anak yang harus dimiliki dalam hal kognitif pada ruang lingkup perkembangan berfikir simbolik dengan tingkat pencapaian perkembangan adalah mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan kepada anak usia dini harus dikembangkan melalui aktivitas bermain yang mengajarkan kepada anak tentang menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan dan mengurutkan lambang bilangan.

Bermain ular tangga adalah permainan yang dapat mengenalkan lambang bilangan pada anak, karena salah satu media yang digunakan dalam bermain ular tangga yaitu papan ular tangga yang bertuliskan lambang bilangan 1-10.

Beberapa dari uraian diatas, pada dasarnya dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak peranan yang dapat mempengaruhi kemampuan tersebut yakni peran guru, serta aktivitas bermain ular tangga. Berikut adalah gambaran kerangka berfikir dari penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian
Sumber : Sugiyono (2009:105)

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka diatas, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah :

Ha : Ada pengaruh antara aktivitas bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenali lambang bilangan.

Ho : Tidak ada pengaruh antara aktivitas bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenali lambang bilangan.



III. METODE PENELITIAN

A. Penelitian

Penelitian adalah cara yang digunakan untuk menandai seorang tentang urutan bagaimana penelitian dilakukan. Penelitian ini memiliki rumusan masalah asosiatif. Menurut Sugiyono (2014:36) mengemukakan bahwa “rumusan masalah asosiatif adalah rumusan masalah yang bersifat menanyakan hubungan antar dua variabel atau lebih”. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu; variabel X (bermain ular tangga) dan variabel Y (mengenal lambang bilangan). Hubungan tersebut dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan kesignifikanan secara statistic.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Kurnia Bandar Lampung Teluk Betung Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2014:80) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Kurnia yang berjumlah 80 anak, terbagi dalam 4 kelas yaitu kelas A1 dengan jumlah anak 20, kelas A2 dengan jumlah anak 20, kelas B1 dengan jumlah anak 20, dan kelas B2 dengan jumlah anak 20.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling nonprobability* dengan jenis *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2009:124) mengemukakan bahwa “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Purposive sampling digunakan bila anggota populasi kurang dari 30”. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 anak di kelas B2 TK Kurnia Bandar Lampung”.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Menurut Yusuf (2013:109) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel lain. Variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah bermain ular tangga.

2. Variabel Terikat (Y)

Menurut Yusuf (2013:109) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak mempengaruhi variabel yang lain. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Bermain Ular Tangga(X)

a. Definisi Konseptual:

Bermain ular tangga adalah permainan tradisional yang dilakukan anak usia dini dengan menggunakan media berupa bidak, kocokan dadu dan papan ular tangga. Pemain ular tangga harus hompimpah terlebih dahulu untuk menentukan urutan main. Sesuai urutan main anak secara bergiliran mengocok dadu lalu mengeluarkan isi kocokan tersebut untuk dihitung berapa jumlah mata dadu yang keluar, setelah itu anak menjalankan bidak sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Bidak tersebut berjalan maju sesuai dengan urutan lambang bilangan pada papan ular tangga dan bergerak naik maupun turun sesuai dengan gambar tangga dan ular pada papan ular tangga.

b. Definisi Operasional :

Kemampuan bermain ular tangga pada anak, dengan indikator:

- a. Kemampuan anak dalam hompimpah untuk menentukan urutan main
- b. Kemampuan anak dalam menggerakkan bidak maju, naik dan turun
- c. Bermain secara bergiliran

d. Mengikuti aturan main

2. Mengenal Lambang Bilangan (Y)

a. Definisi Konseptual :

Mengenal lambang bilangan adalah kemampuan untuk mengetahui, menyebutkan, menunjukkan dan membedakan simbol lambang bilangan.

b. Definisi Operasional :

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, dengan indikator :

- a. Mengetahui lambang bilangan 1-10
- b. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- c. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
- d. Membedakan simbol lambang bilangan 1-10

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan metode dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan pada suatu kegiatan yang dilakukan secara langsung. Menurut Sugiyono (2012:203) mengemukakan bahwa:

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Proses pelaksanaan dalam pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi partisipan serta dan observasi nonpartisipan. Observasi partisipan, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sumber data penelitian. Sedangkan observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat saja”.

b. Dokumentasi

Kedua menggunakan teknik dokumentasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2011:329) mengemukakan bahwa “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang”. Dokumentasi penelitian yang dibutuhkan adalah data anak dan foto kegiatan anak.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan, dimana peneliti melakukan pengamatan serta memperoleh data secara langsung dengan cara mengikuti dan mengamati kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan di TK Kurnia bandar lampung.

G. Instrumen Penilaian

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi *check list* (✓) yang bersifat terstruktur yang kemudian disusun berbentuk rubrik.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana. Peneliti menggunakan regresi sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu

jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 sehingga menggunakan analisis regresi sederhana.

1. Uji Persyaratan Analisis

Menurut Gunawan (2013:69) mengemukakan bahwa “dalam analisis regresi sederhana, selain mempersyaratkan uji normalitas, juga mempersyaratkan uji linearitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antara variabel yang dinyatakan linier”.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasannya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS.

b. Uji linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Menurut Siregar (2014: 379) mengemukakan bahwa “regresi yang terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linear sederhana. Pada penelitian ini variabel bebas yaitu bermain ular tanggasedangkan variabel terikat yaitu kemampuan mengenal

lambangbilangan.Peneliti akan mengolah data yang diperoleh dengan bantuan program SPSS”.

Setelah dilakukan analisis regresi menggunakan program SPSS, maka selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persamaan regresi linier sederhana. Menurut Siregar (2014:379) mengemukakan bahwa“regresi ini terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linier sederhana”. Pada penelitian ini variabel bebas yaitu bermain ular tangga sedangkan variabel terikat yaitu mengenal lambang bilangan. Peneliti akan mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan system komputerisasi SPSS 17. Secara umum persamaan regresi linier sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Gambar 2. Rumus Regresi Linier Sederhana
Sumber : Sugiyono (2011:261)

Keterangan :

- = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan.
- a= Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)
- b= Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) arah garis turun.
- X= Subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu.





V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Kurnia Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

a. Kepada anak

Agar anak dapat lebih mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan metode bermain ular tangga.

b. Kepada guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan salah satu alternatif bagi pengajar agar dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang kreatif serta menyenangkan dalam memilih kegiatan bermain, salah satunya seperti permainan ular tangga dapat digunakan untuk menstimulus pembelajaran anak dalam mengenal lambang bilangan.

c. Kepada kepala sekolah

Dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik, serta dalam memfasilitasi dan inovasi untuk mencari permainan-permainan yang unik dan baru agar pembelajaran untuk anak menjadi lebih efektif.

d. Kepada peneliti

Agar peneliti lebih mampu mengembangkan teori melalui kajian pustaka yang dilakukan serta meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

e. Kepada peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media atau jenis permainan lain dalam meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal sebab-akibat anak lebih meningkat dan berkembang secara optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Milla. 2016. *Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ramadhan Bandar Lampung*. (SKRIPSI).Universitas Negeri Lampung. Lampung.
- Badar, al-Tabany Ibnu Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*. Kencana: Jakarta.
- Dimiyati, Johni.2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Dirman, cd dan Juarsih, Cicuh. 2014. *Teori-Teori dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Arruz Media: Yogyakarta.
- Fauziddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Grenn, Richard. 2009. *Brain Power SD:Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Ilmu Sosial*. Erlangga: Indonesia.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing: Yogyakarta.
- Hasnida. 2014. *Metode Pembelajaran Kreatif*. Luxima: Jakarta.
- Hurlock, E.B., (1978). *Child Development*, Sixth Edition New Delhi: Tata McGraw-HillPublishing Company Ltd.
- John, A. Van de Walle. 2006. *Sekolah Dasar-Dasar dan Menengah Matematika Pengembangan Pengajaran*.Erlangga: Jakarta.

- Kurniawan, Albert. 2011. *Spss Serba Serbi Analisis Statistika Dengan Cepat Dan Aplikasi*. Kencana Prenadamedia Group: Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *PAUD. Remaja Rosdakarya*: Bandung.
- Oktina, Heni. 2014. *Pengaruh Permainan Kartu Angka Dan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*. (SKRIPSI). Universitas Negeri Lampung. Lampung.
- Patmonodewo, Soemirta. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Prasetyaningrum, Ayu E.N. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Membilang Melalui Permainan Bola Pada AnakKelompok A Tk Pkk Mardisiwi Gadung, Turi, Sleman*. SKRIPSI. Yogyakarta. Diambil dari : www.eprints.uny.ac.id (Diakses Tanggal 5 febuari 2016)
- Siregar, Sofian. 2014. *Statistik Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif*. PT.Bumi Aksara: Jakarta.
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Bandung*. Pustaka Sebelas: Bandung.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*: Yogyakarta: Fip Univeritas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono, 2012. *Metodologi Penelitian*. CV Alfabetta : Bandung
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Suyadi dan Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

- Suyanto,S.2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing : Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing: Yogyakarta.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi:Yogyakarta.
- Wahab, A. Jufri. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Pustaka Reka Cipta: Bandung.
- Wiyani, Novan Ardi. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep dan Praktik MMT di KB, TK/RA*. Gava Media: Yogyakarta.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Kencana: Jakarta.
- Yusuf, Syamsu. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.