

**PENERAPAN PERMAINAN LEMPAR DADU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN DASAR PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD
ELFA PIRAK BEUREUNUEN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

KARINA

NIM. 140210059

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2018**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karina
NIM : 140210059
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Lempar Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar pada Anak Kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menggunakan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 Januari 2018
Yang menyatakan

Karina
NIM. 140210059

ABSTRAK

Nama : Karina
NIM : 140210059
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Lempar Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar pada Anak Kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen.
Tebal Skripsi : 132
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, MA
Pembimbing II : Safariah, S.Pd.I., MA
Kata Kunci : Permainan Lempar Dadu, Kemampuan Mengenal, Konsep Bilangan Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan lempar dadu pada anak kelompok Usia 4-5 tahun di PAUD Elfa Pirak Beureunuen. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A dan kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan hanya menggunakan buku tulis. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah permainan lempar dadu. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu dan hasil belajar menggunakan permainan lempar dadu. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek penelitiannya adalah anak kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen yang berjumlah 10 orang, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Proses penerapan permainan lempar dadu dapat dilaksanakan dengan baik, anak dapat melempar dadu, menyebutkan angka, menunjuk wadah angka dan menghitung koin buah; (2) Hasil belajar anak menggunakan permainan lempar dadu berkembang sangat baik. Pada pra tindakan yaitu 49,16%, meningkat pada siklus I sebesar 68,16% dan kembali meningkat pada siklus II dengan persentase 88,33%. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lempar dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum wr.wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Lempar Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar pada Anak Kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen.” dapat tersusun dengan baik dan lancar. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan ijin penelitian demi terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membantu kelancaran penelitian.
4. Ibu Dr. Heliati Fajiriah, S.Ag, MA sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Safariah, S.Pd.I, MA sebagai dosen pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis selama proses penelitian hingga penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan ibu dosen PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.
6. Ibu Kepala Sekolah dan keluarga besar PAUD Elfa Pirak Beureunuen yang telah memberikan ijin, arahan, bimbingan, dan pengalaman selama proses penelitian.
7. Keluarga tercinta, Ibu dan Bapak, adik-adik, nenek, om, dan seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan motivasi.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan dan teman-teman PIAUD yang selalu memberikan, semangat, motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal dengan jerih payah Bapak atau Ibu dan semua teman-teman dalam membantu menyelesaikan penelitian ini dari awal sampai akhir. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, penelitian selanjutnya serta para pembaca. Amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Banda Aceh, 30 Januari 2018

Karina
NIM. 140210059

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Permainan	8
1. Pengertian Permainan	8
2. Karakteristik Kegiatan Bermain	11
3. Fungsi dan Tujuan Bermain	12
4. Manfaat Bermain	14
B. Konsep Lambang Bilangan	16
1. Pengertian Konsep Bilangan.....	16
2. Konsep Bilangan yang dapat diajarkan pada Anak PAUD...	17
3. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan.....	19
4. Langkah-langkah Mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak PAUD	21
C. Permainan Lempar Dadu.....	23
1. Pengertian Dadu	23
2. Bentuk Bentuk Permainan Dadu untuk AUD	24
3. Langkah-langkah Permainan Lempar Dadu	25
4. Manfaat Permainan Lempar Dadu	26
D. Penerapan Permainan Lempar Dadu terhadap Kemampuan Anak Mengenal Konsep Lambang Bilangan	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Subyek Penelitian	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian	29
D. Fokus Penelitian.....	30
E. Rancangan Penelitian.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Instrument Penelitian	34
H. Teknik Analisis Data.....	36
I. Indikator Keberhasilan.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
C. Pembahasan.....	64
D. Keterbatasan Penelitian.....	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75
RIWAYAT HIDUP.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A.....
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....
Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Anak Didik.....
Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian.....
Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana pada PAUD Elfa Pirak.....
Table 4.4 Keadaan Anak PAUD Elfa Pirak Beureunuen.....
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Proses Kegiatan Pembelajaran Pra Tindakan.....
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Proses Kegiatan Pembelajaran menggunakan Permainan Lempar Dadu Siklus I.....
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Proses Kegiatan Pembelajaran menggunakan Permainan Lempar Dadu Siklus II.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian.....	
Gambar 4.1 Data Observasi Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Pra Tindakan.....	
Gambar 4.2 Data Observasi Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Setiap Anak Selama Pra Tindakan.....	
Gambar 4.3 Data Observasi Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Siklus I.....	
Gambar 4.4 Data Observasi Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Setiap Anak Selama Siklus I.....	
Gambar 4.5 Data Observasi Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Siklus II.....	
Gambar 4.6 Data Observasi Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Setiap Anak Selama Siklus II.....	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah PAUD Elfa Pirak Beureunuen
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian RPPH
- Lampiran 5 : Lembar Observasi Proses Pembelajaran
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Hasil Belajar Anak
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Observasi Proses Pembelajaran
- Lampiran 8 : Lembar validasi Observasi Hasil Belajar Anak
- Lampiran 9 : Dokumentasi
- Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Usia ini sering disebut “usia emas” (*golden age*) dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan.

Salah satu pendidikan yang dapat diberikan pada anak usia dini ialah bermain. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Conny R. Semiawan mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.¹

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Menurut Hariwijaya, melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur berat, mencari

¹Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2008), hal. 20

jawaban yang berbeda, dan mengenal angka-angka atau bilangan matematika.² Menurut Mediyastuti, pengenalan konsep matematika sejak balita diyakini akan membantu memperkuat intelektual anak di bangku sekolah. Kemampuan menyerap pembelajaran matematika pada siswa SD terbukti tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan anak, melainkan juga pengalaman selama era pra sekolah.³

Matematika merupakan ilmu alat yang sangat mendasar. Oleh karena itu sejak dini anak-anak diajari konsep bilangan matematika yang paling mendasar yang bisa dipelajari oleh anak, yaitu mengenal angka atau konsep angka paling mendasar. Pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam strategi atau teknik yang cocok sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

² Hariwijaya, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2002), hal. 185

³ Mediyastuti M, *Tips Mengenal Matematika untuk Si Kecil*, (Online, 2006), Tersedia: <http://tipsduniaanak.blogspot.com/2006/08/tipsmengenal-matematika-untuksi.html>, (3 september 2017), hal. 27

M. Tedjasaputra mengemukakan bahwa pengetahuan akan konsep-konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain akan jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur dan sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.⁴

Adapun kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan pada anak mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan, seperti aritmatika dan berhitung. Agar bilangan dapat dipahami oleh anak, maka cara penyajian materi pembelajaran harus diperhatikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan. Pada saat inilah permainan angka mulai dikenal pada anak Taman Kanak-kanak, mayoritas anaknya memiliki kemampuan kognitif yang kurang misalnya, dalam kegiatan membilang ataupun menunjukkan ukuran bilangan dengan benda, ataupun mengenal konsep bilangan anak masih dalam kesulitan.

Peneliti melakukan pengamatan di PAUD Elfa Pirak Beureunuen, Kecamatan Mutiara Kabupaten Pidie. Peneliti menemukan adanya permasalahan pada anak dalam memahami lambang bilangan dasar, yaitu anak belum mampu menunjuk lambang bilangan dengan benar, anak masih belum mampu meniru lambang bilangan dasar secara berurutan dan anak masih belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda nyata yang ada disekitarnya. Hal ini disebabkan oleh guru yang

⁴ Maykes S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 44

kurang kreatif dalam memilih metode pengajaran dan menyampaikan materi pembelajaran. Guru hanya mengandalkan alat tulis sebagai media pembelajaran sehingga anak kurang tertarik dan mudah bosan. Anak hanya mampu mengenal dan menghafal bilangan tanpa mengerti makna dari bilangan tersebut.

Menurut Ratna kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan melalui media permainan.⁵ Linda dkk juga mengatakan bahwa penerapan permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.⁶

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka perlu dilakukan perbaikan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak. Karena anak lebih mudah belajar dan mendapat pengetahuan dari hasil pengalaman yang nyata. Anak cenderung suka melakukan hal-hal yang menyenangkan, salah satunya bermain. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan lempar dadu guna meningkatkan minat dan daya tarik anak dalam proses pembelajaran. Permainan lempar dadu ini diharapkan dapat menarik rasa antusias anak dan memudahkan anak dalam memahami konsep lambang bilangan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses penerapan permainan lempar dadu terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak PAUD Elfa Pirak?

⁵ Ratna Endrasthi, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba pada Anak Kelompok A*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

⁶ Linda Dewi, dkk, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ular Tangga Anak Usia 4-5 Tahun*, PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, 2014.

2. Bagaimanakah hasil belajar anak melalui penerapan permainan lempar dadu terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak PAUD Elfa Pirak?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses penerapan permainan lempar dadu terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak PAUD Elfa Pirak.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil dari proses penerapan permainan lempar dadu terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak PAUD Elfa Pirak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Ilmu yang berguna untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

2. Manfaat bagi Pendidik

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan motivasi kepada pendidik agar dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajarkan anak didiknya dalam mengenal lambang bilangan.

3. Manfaat bagi anak didik

Mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan lempar dadu papan angka.

4. Manfaat bagi sekolah

Memberikan ide-ide baru dan inovasi bagi sekolah agar lebih kreatif lagi dalam menggunakan konsep pembelajaran terhadap anak didik. Juga dapat menerapkan permainan lempar dadu papan angka pada program sekolah.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Lempar Dadu

Permainan adalah suatu kegiatan dengan tujuan bersenang-senang, terutama untuk anak usia dini yang sedang tumbuh dan berkembang. Secara istilah permainan ialah aktivitas seseorang untuk mencari kesenangan atau kepuasan tertentu. Menurut Santrock permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.⁷ Sedangkan Dadu berasal dari bahasa latin yaitu “*datum*” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan.⁸ Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Jadi permainan lempar dadu adalah suatu kegiatan menyenangkan dengan menggunakan dadu berbentuk kubus yang memiliki jumlah titik yang berbeda pada tiap sisinya.

2. Kemampuan Mengenal Konsep

Kemampuan adalah sebuah penilaian atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Milman Yusdi menyebutkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan,

⁷Santrock, *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2006), hal. 273

⁸Olfix, *Dadu Tidak Sekedar Digelindingkan*, (Online, 2007) Tersedia:<http://olfix.blogspot.com/2007/08/01/archive.html>, (3 september 2017), hal. 52

kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.⁹ Sedangkan mengenal berarti mengetahui. Konsep berasal dari bahasa latin *conceptum*, artinya sesuatu yang dipahami.¹⁰ Konsep adalah suatu hal umum yang menjelaskan suatu peristiwa, objek, situasi, ide, atau akal pikiran dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir lebih baik. Soedjadi menyatakan bahwa konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata.¹¹ Jadi kemampuan mengenal konsep adalah penilaian atas kesanggupan yang dapat dilakukan oleh seseorang dalam memahami sesuatu.

3. Bilangan Dasar

Bilangan adalah suatu sebutan untuk menyatakan jumlah atau banyaknya sesuatu. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Menurut Aristoteles bilangan adalah suatu kumpulan yang di ukur dengan satuan. Jadi lambang bilangan adalah suatu simbol yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah atau banyaknya suatu angka.

⁹Milman Yusdi, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2010), hal. 10

¹⁰<https://id.wikipedia.org/wiki/Konsep>, (online, diakses 14 Januari 2018)

¹¹Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*,(Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2000), hal. 14

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KONSEP PERMAINAN

1. Pengertian Bermain

Menurut Satiadarma, Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya.¹² Ismail menyatakan bahwa permainan yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹³ Permainan diartikan sebagai sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.

Hurlock mengemukakan bahwa permainan merupakan proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan.¹⁴ Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.¹⁵

¹² Satiadarma P Monty, *Fungsi Terapeutik Bermain Bagi Anak Usia Sekolah*, 2008, <http://downloadgate.com/download.php?file=Psikologi>, hal. 27

¹³ Ismail Andang, *Educational Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2009), hal. 16

¹⁴ Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih)*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 280

¹⁵ Joan F, Utami M, *Cerdas dan Cemerlang*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia, 2001), hal. 73

Bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Usia Anak prasekolah disebut sebagai masa bermain, karena hampir seluruh waktu anak digunakan untuk bermain. Kegiatan bermain yang dimaksud ialah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan guna memperoleh kesenangan. Berikut beberapa macam permainan anak, yaitu:

- a. Permainan Fungsi (Permainan gerak); seperti meloncat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-larian dan bermain bola.
- b. Permainan Fiksi; seperti menjadikan kursi sebagai kuda, bermain perang-perangan, bermain peran (masak-masakan dan sebagainya).
- c. Permainan Reseptif atau Apresiatif; seperti mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar atau lukisan.¹⁶
- d. Permainan Konstruksi (Permainan membentuk); seperti membuat bentuk binatang dari tanah liat, membentuk gunung pasir, membuat bangunan dari balok, dan membuat kapal-kapalan dari kertas
- e. Permainan Prestasi; seperti sepak bola, bola voli, tenis meja, bulu tangkis, dan bola basket.

¹⁶Yusuf, S, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2001), hal. 167

Secara psikologis dan pedagogis, bermain mempunyai nilai-nilai yang sangat berharga bagi anak, yaitu:

- a. Anak memperoleh rasa senang, puas, dan bangga.
- b. Anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, bertanggung jawab dan mau bekerja sama.
- c. Anak dapat mengembangkan daya imajinasi, fantasi, dan kreativitas.
- d. Anak dapat menganal aturan dan norma yang berlaku dalam kelompok belajar.
- e. Anak dapat memahami tentang kelebihan dan kekurangan dari setiap orang.
- f. Anak dapat mengembangkan sikap sportif dan toleran terhadap orang lain.¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu. Alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik anak daripada alat permainan yang tidak didesain dengan baik. Anak biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit dan berwarna terang.

¹⁷Yusuf, S., *Psikologi Perkembangan*, hal. 172

2. Karakteristik Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain bagi anak menurut Sofia Hartati hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan.
- b. Bermain kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan
- c. Bermain dilakukan tanpa “iming-iming”.
- d. Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan.
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.
- f. Bermain itu bebas, tidak harus selaras dengan kenyataan.
- g. Bermain sifatnya spontan.
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak sendiri yang sedang bermain.¹⁸

Berbeda dengan Sofia Hartati, Montolalu berpendapat bahwa ada beberapa karakteristik kegiatan bermain berdasarkan sikap individu, yaitu:

- a. Bermain dilakukan karena suka kesukarelaan, bukan paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati.
- c. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan.
- d. Aktifitas dalam bermain lebih penting daripada tujuan.
- e. Bermain harus aktif secara fisik dan mental.

¹⁸ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hal. 95

- f. Dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat ini.
- g. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh perilaku.¹⁹

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak ialah suatu kegiatan yang dilakukan dalam keadaan sukarela tanpa adanya paksaan, kegiatan menyenangkan yang akan membuat anak lebih aktif dalam berpartisipasi dalam aktivitas tersebut.

3. Fungsi dan Tujuan Bermain

Bermain mempunyai arti penting bagi perkembangan kehidupan anak, diantaranya:

a. Fungsi Kognitif

Bermain membantu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Anak akan menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya melalui bermain. Anak akan menemukan pengetahuan-pengetahuan selama proses bermain. Bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

b. Fungsi Sosial

Kegiatan bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Bermain biasanya dilakukan dengan anak lain sehingga dapat meningkatkan fungsi

¹⁹ Montolalu, dkk, *Bermain Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 45

sosial anak. Anak mampu berkomunikasi dengan temannya dan mampu menyesuaikan diri dengan teman bermainnya. Terlebih lagi dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak akan belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkannya.

c. Fungsi Emosi

Kegiatan bermain memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosinya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Kegiatan bermain memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam sehingga anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Tertawa, menangis, dan kecewa adalah tiga hal yang wajar dirasakan anak saat anak bermain.²⁰

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki fungsi yang sangat penting bagi anak, diantaranya yaitu anak mendapat pengetahuan dari pengalaman dan belajar memecahkan masalah, mampu berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya, dan mampu mengekspresikan perasaan-perasaan terpendamnya.

Adapun tujuan bermain bagi anak yaitu:

- a. Memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya.

²⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Rosdakarya Offset, 2010), hal. 141

- c. Memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional).
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancainderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.²¹

Berdasarkan uraian diatas, tujuan bermain bagi anak ialah memberi peluang bagi anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan membantu ia agar dapat mengetahui apa minatnya dan keinginannya.

4. Manfaat Bermain

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra, bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

- a. Mengembangkan Aspek Fisik

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar.

- b. Mengembangkan Aspek Sosial

Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan.

²¹Maykes S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 67

c. Mengembangkan Aspek Emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.

d. Mengembangkan Aspek Kognisi

Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi anak untuk dapat berimajinasi menuju berpikir abstrak.²²

Seperti dikatakan dalam hadits:

عُرَامَةُ الصَّبِيِّ فِي صِغَرِهِ زِيَادَةٌ فِي عَقْلِهِ فِي كِبَرِهِ

Artinya: "Anak yang energik ketika kecilnya adalah pertanda ia akan menjadi orang yang cerdas ketika dewasa". (H.R. At-Tirmidzi).

Imam Al-Ghazali juga berpendapat tentang pentingnya bermain dan bersenang hati bagi anak-anak setelah belajar atau menyelesaikan suatu pekerjaan. Imam Al-Ghazali mengatakan bahwa Setelah anak-anak menyelesaikan tugas belajarnya, hendaklah mereka diberi kesempatan untuk bermain-main dengan permainan yang bagus, melepas lelahnya dari kecapaian sekolah. Permainannya itu tidak memayahkan dirinya, karena melarang anak-anak bermain dan terus menerus memaksa mereka belajar akan mematikan hatinya, melemahkan kecerdasannya, menyempitkan

²² Mayke Sugianto, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Depdikbud, 2001), hal. 38

hidupnya. Sehingga, bisa-bisa ia langsung mencari alasan untuk menghindari, kehidupan.

Anak yang energik atau aktif ketika kecilnya, kelak ia akan menjadi orang yang cerdas. Maksudnya disini anak-anak perlu diberikan waktu untuk bermain, karena ketika bermain anak akan mencoba hal-hal yang baru, berimajinasi dan bereksplorasi, anak akan mendapat pengetahuan secara alami dari pengalaman bermainnya. Bermain juga dapat merangsang kreatifitas anak, menumbuhkembangkan bakat dan minat anak, dan melatih kemampuan kognitifnya secara tanpa sadar.

B. KONSEP LAMBANG BILANGAN

1. Pengertian Lambang Bilangan

Lambang bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu.²³ Menurut kamus bahasa Indonesia kemampuan berarti pemahaman seseorang terhadap suatu hal dan kecakapannya untuk mengatasi permasalahan yang muncul disekitarnya.²⁴

Berikut beberapa pendapat para ahli tentang arti dari lambang bilangan:

- a. Menurut Tajudin, dkk lambang bilangan adalah satuan dalam sistem pengenalan yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambahkan, atau dikalikan.²⁵

²³ Alwi Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 149

²⁴ Marhijanto, Bambang, *Kamus Bahasa Indonesia Masa Kini*, Surabaya: Terbit Terang, 1999), hal. 36

²⁵ Tajudin, dkk, *Kumpulan Rumus Matematika Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hal. 1

- b. Menurut Sudaryanti, bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal.²⁶
- c. Soedadiatmodjo, berpendapat bahwa bilangan adalah suatu ide yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan.²⁷
- d. Menurut Rukmansyah, lambang bilangan adalah sesuatu seperti tanda yang menyatakan jumlah atau banyaknya bilangan tertentu.²⁸
- e. Baharin Shamsudin mengatakan bahwa lambang bilangan adalah simbol untuk suatu bilangan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan adalah suatu simbol yang melambangkan suatu angka atau suatu jumlah tertentu guna memahami konsep matematika.

2. Konsep Bilangan yang dapat diajarkan pada Anak PAUD

Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto, mengenalkan konsep bilangan untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap.²⁹ Adapun tahap yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yang pertama yaitu anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) atau abstraksi empiris.

²⁶Sudaryanti.,*Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2006), hal. 3

²⁷Soedadiatmodjo, dkk, *Matematika I*, (Jakarta: Depdikbud, 1983), hal. 35

²⁸Rukmansyah, *Kamus Pintar Matsains*, (Bandung: Epsilon Grup, 2006), hal. 47

²⁹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 156

Mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan tersebut, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya.

Pengalaman konkret atau pengalaman nyata ialah anak mengalami langsung atau melakukan sesuatu secara langsung dalam memperoleh pengetahuan. Pengalaman langsung memungkinkan anak untuk lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan menggunakan panca inderanya. Anak yang belajar dengan memanfaatkan semua alat inderanya akan berhasil memperoleh pengetahuan dengan baik.³⁰ Belajar menggunakan gambar merupakan cara yang paling efektif sebagai pengganti benda nyata apabila benda nyata yang sesuai dengan tema yang sedang dikembangkan sulit dihadirkan.

Pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan. Ada beberapa konsep yang harus diperkenalkan pada anak dimulai dengan:

- a. Korespondensi Satu-satu
- b. Pola
- c. Klasifikasi
- d. Membilang
- e. Makna angka dan pengenalnya
- f. Bentuk
- g. Ukuran

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 8

h. Waktu dan Ruang³¹

Dalam mengenalkan konsep lambang bilangan pada anak harus menggunakan pengalaman nyata yaitu pengalaman langsung yang dialami oleh anak dalam memperoleh pengetahuan. Belajar secara langsung akan membuat anak menjadi lebih aktif dalam menerima apa yang disampaikan, baik secara lisan maupun melalui benda-benda nyata yang ada disekitarnya.

3. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan

Salah satu konsep penting yang perlu dipelajari oleh anak PAUD adalah mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan. Pada awalnya anak-anak mampu menyebutkan bilangan satu dua tiga, karena ia hanya sekedar menirukan orang dewasa, tetapi tidak memahami artinya. Anak seringkali menganggap bilangan sebagai kata-kata yang tidak bermakna. Anak tidak mengetahui bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.³² Setelah anak mendapatkan berbagai pengalaman dan aspek perkembangan kognitifnya semakin berkembang, maka anak akan memahami makna dari lambang bilangan tersebut.

Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Program pembelajaran di Taman Kanak-kanak dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak Tahun 2010 untuk anak TK pada kelompok A (usia 4-5 tahun), lingkup perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan ialah pengetahuan umum dan sains serta konsep

³¹ Wahyuni Mustianah, *Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2012), hal. 12

³² Sudaryanti., *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2006), hal. 7

bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Tingkat pencapaian perkembangan anak pada konsep mengenal lambang bilangan, anak seharusnya sudah mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

Beberapa pengembangan indikator kegiatan pada tingkat pencapaian perkembangan, khususnya dalam mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A, yaitu:

- a. Menunjuk lambang bilangan.
- b. Meniru lambang bilangan.
- c. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda (anak tidak diwajibkan menulis).³³

Suharsimi Arikunto dalam Anita Yus mengatakan bahwa potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif.³⁴ Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah:

- a. Menyebut urutan bilangan.
- b. Membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda).
- c. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.
- d. Mengetahui konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.

³³ Ratna Endrasthi, *Mengenal Lambang Bilangan*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), hal. 16

³⁴ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hal. 63

- e. Menyebutkan benda yang berbentuk geometri, mengenal ukuran panjang, berat dan isi.
- f. Mengenal alat untuk mengukur.
- g. Mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.
- h. Mengurutkan benda berdasarkan urutan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan, tebal-tipis.
- i. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan.
- j. Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan mencari jejak (maze).³⁵

Ruang lingkup mengenal konsep lambang bilangan ialah perkembangan kognitif. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan, karena ia meniru apa yang diucapkan oleh orang dewasa, tetapi mereka tidak memahami artinya. Pengalaman dapat mengembangkan aspek kognitifnya, sehingga anak akan memahami makna dari lambang bilangan yang ia tirukan.

4. Langkah-langkah Mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak PAUD

Materi pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak tidak dapat dilakukan secara tergesa-gesa, tetapi harus secara bertahap. Kartini mengemukakan bahwa pembelajaran pada anak harus berjalan secara teratur setingkat demi setingkat

³⁵Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hal. 78

atau bertahap, hal ini sangat cocok dengan kodrat anak yang tumbuh dan berkembang secara bertahap.³⁶

Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) mengatakan bahwa kemampuan mengenal bilangan untuk anak usia 4-5 tahun yaitu anak dapat menyebutkan angka secara urut, menunjukkan angka secara acak, menyebutkan angka secara acak, menunjukkan jumlah benda secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.³⁷

Adapun langkah-langkah dalam mengenalkan lambang bilangan untuk anak dapat dilakukan dengan cara:

- a. Menghitung dengan jari.
- b. Menghitung benda-benda.
- c. Berhitung sambil berolahraga.
- d. Berhitung sambil bernyanyi.
- e. Menghitung di atas sepuluh.³⁸

Permulaan dalam berlatih menghitung yang paling mudah dan efektif adalah dengan menggunakan jari tangan. Anak lebih mudah memahami konsep bilangan

³⁶Kartini. (Tt), *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-kanak*, (Widyaiswara PPPG Tertulis Bidang Studi Keguruan, Online), Tersedia: <http://bawanaguru.blogspot.com/>, (3 September 2017), hal. 65

³⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007), hal. 10

³⁸Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2006), hal. 6

menggunakan jari tangan, karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang dengan jari tangan. Guru dan orangtua dapat melatih anak menghitung benda yang ada di sekitar anak. Ketika di sekolah anak dapat dilatih untuk membilang dengan menghitung banyaknya teman sekelas baik yang hadir maupun yang tidak hadir, berapa teman laki-laki dan perempuan dan dilanjutkan menghitung banyaknya benda-benda di sekitar anak. Berhitung juga dapat dilakukan sambil berolahraga. Saat bernyanyi anak dapat dikenalkan dengan konsep bilangan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan misalnya, lagu satu-satu aku sayang ibu, balonku, anak ayam, dan sebagainya.

C. PERMAINAN LEMPAR DADU

1. Pengertian Dadu

Menurut Wikipedia dalam Olfix Dadu berasal dari bahasa latin yaitu "*datum*" yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan.³⁹ Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Permainan lempar dadu di adaptasi dari permainan ular tangga, dimana permainan ular tangga apabila melemparkan dadu, maka setiap pemain harus mengikuti jalan sesuai dengan jumlah kocokan dadu, terus diulangi sampai ada pemenangnya.⁴⁰

Dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus. Pada keenam sisinya biasanya tertera gambar lubang-lubang yang berbeda jumlahnya. Gambar lubang atau

³⁹Olfix, *Dadu Tidak Sekedar Digelindingkan*, (Online, 2007) Tersedia: <http://olfix.blogspot.com/2007/08/01/archive.html>. (3 september 2017), hal. 52

⁴⁰ Raisatun Nisak, *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hal. 129

lingkaran satu pada satu sisi, lingkaran atau lubang dua pada satu sisi demikian seterusnya pada sisi-sisi yang lainnya. Sebuah kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil.

Peneliti menggunakan dadu yang dirancang dengan simbol huruf pada setiap sisi-sisinya sebagai media pembelajaran dalam rangka pengenalan konsep lambang bilangan, melempar dadu kemudian menghitung berapa jumlah sisi dadu yang tampak, lalu mencocokkan dengan jumlah objek yang disediakan. Tujuannya ialah untuk meningkatkan pengetahuan anak akan makna dari setiap lambing bilangan.

2. Bentuk-Bentuk Permainan Lempar Dadu untuk AUD

Menurut Sukayati, beberapa bentuk permainan dadu, diantaranya:

- a. Bermain dadu menghitung angka.
- b. Permainan satuan dan puluhan.
- c. Bermain dadu cocokkan aku.
- d. Bermain dadu dengan laba-laba.⁴¹

Permainan dadu memiliki beberapa bentuk atau macam, diantaranya ada permainan ular tangga, lempar dadu cocokkan objek dan permainan dadu lainnya yang dapat dimainkan dan memberikan rasa menyenangkan ketika bermain.

⁴¹Sukayati, *Dadu Angka*, (Online, 2009), Tersedia: <http://bisnismelulu.blogspot.com./2009/03/julan-mainan-flannelmalva-kayla.html>, (3 September 2017), hal. 51

3. Langkah-langkah Permainan Lempar Dadu

Berikut langkah-langkah permainan dadu lempar:

- a. Guru mengajak anak untuk *circle time* (duduk lingkaran).
- b. Menyiapkan sebuah dadu dan media bantu lainnya (salah satu media bantu, mencocokkan gambar dan angka). Mencocokkan koin gambar: menyediakan beberapa macam koin gambar dalam jumlah banyak, cukup koin gambar kecil saja, sediakan wadah angka sesuai nomer angka secara berurutan, lalu letakkan gambar tadi didepan wadah. Kemudian tempatkan angka pada masing-masing urutan wadah, jadi setiap wadah memiliki angka).
- c. Isikan dadu dalam sebuah wadah kecil yang cukup untuk menampung dadu.
- d. Kemudian letakkan dadu dan media mencocokkan gambar dan angka di tengah-tengah lingkaran.
- e. Guru terlebih dahulu mencontohkan cara mainnya (contoh: guru terlebih dahulu melempar dadu, jika yang muncul titik 3, maka guru mengambil angka menuju pada wadah angka tiga, kemudian mengambil gambar buah yang terdapat didepan wadah, lalu memasukkan buah tersebut kedalam wadah sesuai dengan angka yang muncul di dadu. Apabila muncul titik 6, maka guru dapat melempar dadu sekali lagi, jika yang muncul titik 4, maka hitung kembali dimulai dari enam dan berlanjut ke titik 4, sehingga menghasilkan 10).

- f. Minta anak untuk bermain secara bergiliran dan teratur.

4. Manfaat Permainan Lempar Dadu

Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajarnya.⁴² Salah satu media belajar bagi anak adalah permainan atau bermain. Beberapa manfaat media dalam proses pengajaran anak usia dini antara lain:

- a. Proses Pembelajaran menggunakan media permainan akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak, dan memungkinkan anak mudah memahami materi yang disampaikan.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Anak memiliki minat melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengikuti aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan sebagainya.⁴³

Manfaat dari permainan dadu adalah dapat menarik perhatian anak karena permainan yang menarik dan menyenangkan, dan juga membuat anak memiliki minat untuk turut serta aktif dalam permainan tersebut.

⁴² Arif S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 29

⁴³ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan...*, hal. 32-33

D. Hubungan Permainan Lempar Dadu terhadap Kemampuan Anak Mengenal Konsep Lambang Bilangan

Mudah bagi anak-anak pada usia keemasannya untuk mengingat dan menghafal sesuatu yang didengar maupun dilihat. Akan tetapi sulit bagi anak untuk memahami maksud dan makna dari sesuatu yang dilihat dan didengar tersebut. Anak-anak belum memiliki pemikiran yang luas dan konkrit. Anak lebih suka berimajinasi, menduga dan memikirkan apa saja yang menurutnya menyenangkan.

Anak-anak akan bosan apabila menjadi pihak pasif yang hanya mendengar ceramah dari gurunya dan melakukan kegiatan yang monoton.⁴⁴ Guru harus mampu menciptakan metode pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, agar anak tertarik dan antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Anak-anak sangat suka bermain, hampir seluruh waktunya dihabiskan untuk bermain, maka sebagai guru kita harus menciptakan berbagai macam permainan yang dapat mengundang rasa ingin tahu anak, sehingga tanpa sadar ketika anak bermain ia sudah belajar dengan sendirinya.

Penerapan permainan lempar dadu bertujuan untuk menarik perhatian anak dan memotivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan lempar dadu sebagai media atau alat peraga yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan konsep lambang bilangan pada anak.⁴⁵ Dengan adanya permainan lempar dadu, anak akan menghitung sendiri berapa titik yang muncul dari lemparan dadu. Secara tidak sadar,

⁴⁴Yusuf, S, *Psikologi Perkembangan*,...hal. 169

⁴⁵Linda Dewi, dkk, *Mengenal Konsep Bilangan*, (Universitas Tanjungpura, 2014), hal.15

anak akan berhitung dan pelan-pelan dengan sendirinya mulai memahami makna dari angka yang ia sebutkan.

Permainan lempar dadu juga dapat dikreasikan menjadi berbagai macam permainan yang lebih menarik dan lebih menantang.⁴⁶ Oleh sebab itu guru mampu menciptakan permainan yang menarik dan juga menciptakan suasana yang menyenangkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

⁴⁶Olfix, *Dadu Tidak...*, hal. 49

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.⁴⁷ Penelitian kelas dilakukan antara guru dengan kolaborasi/orang lain yang bertujuan untuk mendeteksi dan memecahkan masalah yang ada di kelas sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelasnya. Metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif. Basrowi & Suwandi mendefinisikan Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴⁸

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah anak yang berusia 4-5 tahun kelompok A yang berjumlah 10 orang di PAUD Elfa Pirak Beureunuen, Kecamatan Mutiara, Kabupaten Pidie.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD Elfa Pirak Beureunuen, Kecamatan Mutiara, Kabupaten Pidie.

⁴⁷Arikunto, S, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 3

⁴⁸Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 37

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2017/2018.

D. Fokus Penelitian

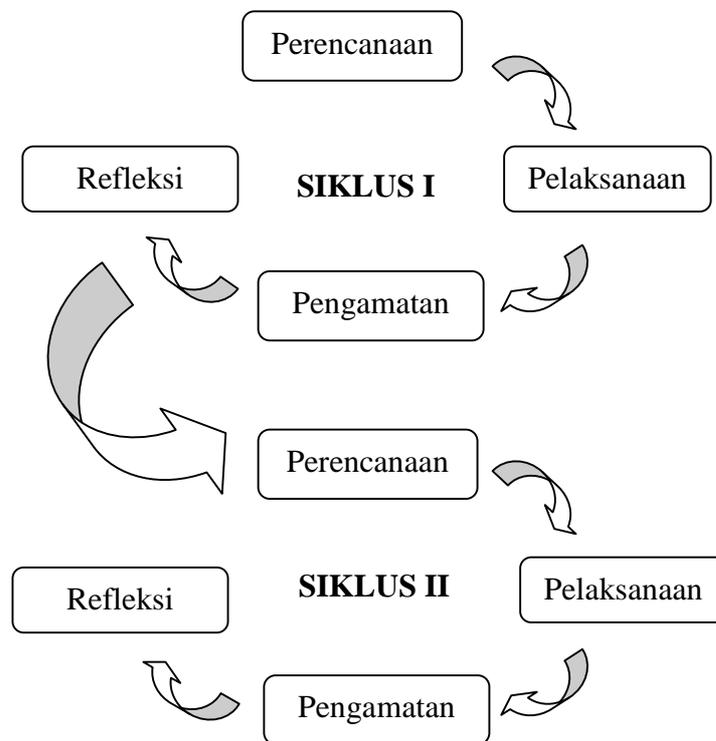
Fokus penelitian adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan menggunakan permainan lempar dadu.

E. Rancangan Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model Kurt Lewin. Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa langkah, yaitu: 1) perencanaan; 2) tindakan; 3) observasi; dan 4) refleksi.

Penjelasannya sebagai berikut:

1. Perencanaan: rencana tindakan yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.
2. Tindakan: kegiatan yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki pembelajaran sehingga kondisi yang direncanakan dapat tercapai.
3. Pengamatan: peneliti mengamati hasil tindakan saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Refleksi: peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil refleksi, peneliti dapat membuat modifikasi rencana tindakan yang akan dilakukan berikutnya.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, namun jika siklus tersebut belum memenuhi target pencapaian, maka siklus selanjutnya akan dilakukan. Setiap siklus terdiri empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Peneliti melakukan pengamatan untuk mencari tahu permasalahan yang terjadi di kelas. Setelah mendapatkan suatu permasalahan, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merencanakan suatu pemecahan masalah.
- b. Peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), menyusun lembar observasi, dan mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran yang kemudian

dikonsultasikan dengan guru. Tema dan sub tema mengikuti jadwal PAUD Elfa Pirak Beureunuen.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan perencanaan yang sudah disusun bersama guru, yaitu

- a. Guru mengenalkan jumlah sisian dadu, banyaknya koin bergambar dan wadah yang memiliki nomer angka.
- b. Guru melemparkan dadu dan meminta anak untuk menghitung jumlah sisi dadu yang muncul juga meminta anak untuk menunjuk wadah angka mana yang sesuai dengan jumlah sisi dadu.
- c. Guru meminta anak untuk menempatkan koin bergambar dalam wadah angka sesuai dengan jumlah sisi dadu yang muncul.
- d. Anak menghitung kembali jumlah koin bergambar yang dimasukkan kedalam wadah, apakah sesuai dengan jumlah sisi dadu yang muncul dan wadah angka (setiap wadah memiliki angka berurutan).

3. Pengamatan (*Observing*)

Peneliti melakukan pengamatan dengan mencatat dalam lembar observasi dan mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pengamatan dan melakukan penilaian ke dalam instrument yang telah dibuat. Pengamatan dicatat sesuai dengan indikator penelitian yang telah ditentukan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan

yaitu menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti dan guru melakukan penilaian terhadap data hasil pembelajaran yang telah berlangsung. Peneliti membandingkan hasil pembelajaran dengan indikator keberhasilan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan. Apabila belum terjadi peningkatan maka peneliti dan guru merencanakan Siklus II.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pengamatan atau observasi, dan dokumentasi.

1. Pengamatan atau Observasi

Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara mengamati kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan dasar yang sesuai pada indikator penilaian yaitu anak dapat menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dapat digunakan apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap dan tidak berubah.⁴⁹ Dokumentasi berupa pengambilan foto kegiatan anak dan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya dokumentasi maka menjadi pelengkap data guna menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan.

G. Instrument Penelitian

Wina Sanjaya mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.⁵⁰ Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi terarah dan sistematis. Pedoman observasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data tentang pengembangan keterampilan berbicara pada anak.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *checklist* berupa lembar observasi. *Checklist* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi.⁵¹

⁴⁹Arikunto S, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)

⁵⁰Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta: Kencana, 2010), hal. 84

⁵¹Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan...*,hal. 93

Dibawah ini merupakan instrumen kemampuan mengenal lambang bilangan dan rubrik kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A menggunakan permainan lempar dadu.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A

Variable	Sub Variabel	Indikator	Skor		
			1	2	3
Kemampuan mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal lambang bilangan	a. Menunjukkan lambang bilangan			
		b. Meniru lambang bilangan			
		c. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata			

Sumber: Ratna Endrasthi, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan menggunakan Media Papan Raba pada Anak Kelompok A, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian	Deskripsi
Kemampuan anak menunjuk lambang bilangan	1	Belum Berkembang	Jika anak tidak dapat menunjukkan lambang bilangan
	2	Mulai Berkembang	Jika anak belum tepat menunjukkan lambang bilangan
	3	Berkembang Sesuai Harapan	Jika anak sudah mampu menunjukkan lambang bilangan dengan bantuan guru
	4	Berkembang Sangat Baik	Jika anak sudah mampu menunjukkan lambang bilangan dengan tepat secara mandiri
Kemampuan anak meniru lambang bilangan	1	Belum Berkembang	Jika anak tidak dapat meniru lambang bilangan dari jumlah benda

	2	Mulai Berkembang	Jika anak belum tepat meniru lambang bilangan dari jumlah benda
	3	Berkembang Sesuai Harapan	Jika anak sudah mampu meniru lambang bilangan dari jumlah benda dengan bantuan guru
	4	Berkembang Sangat Baik	Jika anak sudah mampu meniru lambang bilangan dari jumlah benda secara mandiri
Kemampuan anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata	1	Belum Berkembang	Jika anak tidak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata
	2	Mulai Berkembang	Jika anak belum tepat menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata
	3	Berkembang Sesuai Harapan	Jika anak sudah mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata dengan bantuan guru
	4	Berkembang Sangat Baik	Jika anak sudah mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata secara mandiri

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.⁵² Analisis data digunakan untuk melihat peningkatan dalam suatu penelitian. Sesuai dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan belajar siswa, analisis diarahkan untuk mencari dan menemukan peningkatan tersebut.

⁵²Wina Sanjaya, *Penelitian...*, hal. 106

I. Indikator Keberhasilan

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), keberhasilan dapat dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan permainan lempar dadu mencapai minimal 75% dari jumlah seluruh anak kelompok A. Hasil yang diperoleh akan terlihat dari pengamatan pada tahap Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Apabila belum mencapai indikator keberhasilan maka akan dilanjutkan siklus selanjutnya hingga kemampuan mengenal lambang bilangan anak mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Prosedur analisis data atau rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto⁵³ adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Menurut Depdiknas keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria presentasi kesesuaian. Peneliti mengelompokkan

⁵³Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 102

tinggi rendahnya hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak ke dalam 4 kategori yaitu sebagai berikut yaitu:

Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Anak Didik

Persentase	Kategori	Skor
0% - 25%	Belum Berkembang (BB)	1
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)	2
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Depdiknas, Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Elfa Pirak Beureunuen yang terletak di jalan Banda Aceh-Medan Kampung Yaman Beureunuen Kecamatan Mutiara Kabupaten Pidie. Lokasi PAUD Elfa Pirak berada di dekat sawah dan sedikit jauh dari jalan raya.

PAUD Elfa Pirak memiliki 2 ruang kelas, yaitu untuk kelompok A dan Kelompok B. Anak kelompok A berusia 4-5 tahun dan anak kelompok B berusia 5-6 tahun. Pada kelompok A anak berjumlah 10 orang, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Sedangkan pada kelompok B berjumlah 17 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. PAUD Elfa Pirak saat ini berada dibawah pimpinan ibu Aswah, S.Pd

Sarana dan prasarana permainan terdiri dari permainan outdoor dan permainan indoor. Berbagai macam permainan outdoor berada di teras dan halaman sekolah yang cukup luas seperti jungkat-jungkit, ayunan, perosotan, dan sebagainya. Permainan indoor terdapat di dalam kelas seperti puzzle, balok, dan sebagainya. Huruf abjad, huruf hijaiyah, dan lambang bilangan tertempel pada dinding-dinding kelas.

Pertimbangan penelitian ini dilakukan di kelompok A PAUD Elfa Pirak adalah kemampuan anak kelompok A dalam mengenal lambang bilangan belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor

58 tahun 2009. Menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 anak usia 4-5 tahun telah mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Namun, kemampuan anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-10 masih banyak yang berupa hafalan. Beberapa dari mereka mampu menghafalkan lambang bilangan, akan tetapi tidak tau makna dari lambang bilangan yang dihafal tersebut. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk menyelesaikan masalah kurangnya kemampuan anak.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menjumpai kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian sekaligus memberikan surat pengantar dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry pada hari sabtu 13 Januari 2018 dan pada tanggal 14 Januari peneliti diberikan izin untuk melakukan penelitian pada kelompok A. Dari hasil pengumpulan diperoleh data-data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian

No	Tanggal Pelaksanaan	Keterangan
1.	13 Januari 2018	Memberikan surat penelitian
2.	15 Januari 2018	Observasi Pra tindakan
3.	17 Januari 2018	Observasi Siklus I
4.	20 Januari 2018	Observasi Siklus II

2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan fasilitas penunjang terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan disekolah. Lengkap tidaknya fasilitas sekolah akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan penelitian dapat

dilaksanakan pada PAUD Elfa Pirak dengan adanya sarana dan prasarana seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana pada PAUD Elfa Pirak

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Kelas	2	Baik
4.	Aula	1	Baik
5.	Taman Bermain	2	Baik

Sumber: Tata Usaha PAUD Elfa Pirak Beureunuen

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berada di PAUD Elfa Pirak Beureunuen berjumlah 1 orang kepala sekolah, 6 orang, yang terdiri dari 3 orang guru tetap, dan 2 orang guru honorer.

4. Keadaan Anak

Jumlah keseluruhan anak untuk tahun pelajaran 2017/2018 adalah 27 anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.4 Keadaan Anak PAUD Elfa Pirak Beureunuen

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1.	Kelompok A	6 anak	4 anak	10 anak
2.	Kelompok B	7 anak	10 anak	17 anak
Jumlah keseluruhan anak				27 anak

Sumber: Tata Usaha PAUD Elfa Pirak Beureunuen

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pra Tindakan

Observasi yang dilakukan peneliti pertama kali pada hari Senin 14 Januari 2018, sebagai data penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Peneliti mengamati proses pembelajaran pada anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen. Berikut data yang diperoleh oleh peneliti.

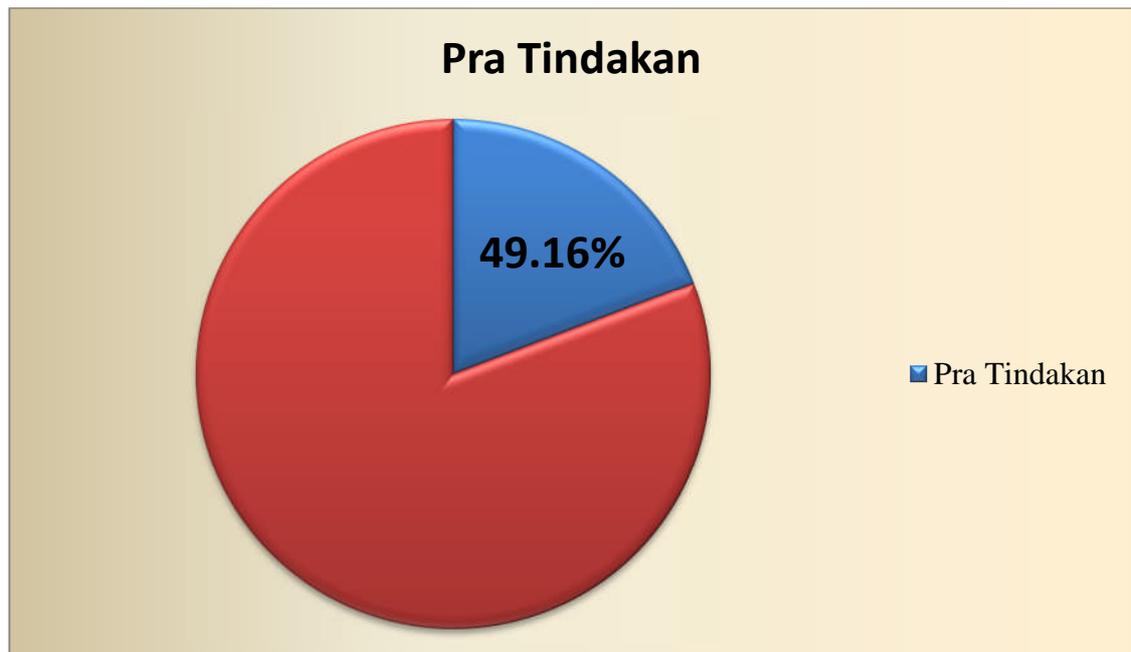
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Proses Kegiatan Pembelajaran Pra Tindakan

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian	Kategori
1.	Menyampaikan salam sebelum pelajaran di mulai	2	Cukup
2.	Memimpin doa sebelum belajar	2	Kurang
3.	Menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran hari ini	2	Cukup
4.	Menyediakan kegiatan bermain	1	Kurang
5.	Menjelaskan media bermain yang digunakan	2	Cukup
6.	Menjelaskan peraturan sebelum bermain	1	Kurang
7.	Membimbing anak dalam kegiatan bermain	2	Cukup
8.	Mengajak anak untuk bertanggung jawab membereskan mainannya	2	Kurang
9.	Melakukan <i>recalling</i>	1	Kurang
10.	Memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	1	Kurang
11.	Memimpin doa setelah belajar	2	Cukup
12.	Memberi salam	2	Cukup
Jumlah		20	
Persentase rata-rata		55,55%	Cukup

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran Pra Tindakan pada anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen mendapat skor penilaian sebanyak 55,55% yang berada pada kategori cukup. Berdasarkan tabel tersebut, terdapat beberapa kegiatan yang berada pada kategori kurang dan perlu untuk ditingkatkan yaitu menyediakan kegiatan bermain, menjelaskan peraturan sebelum bermain, melakukan recalling dan memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari itu.

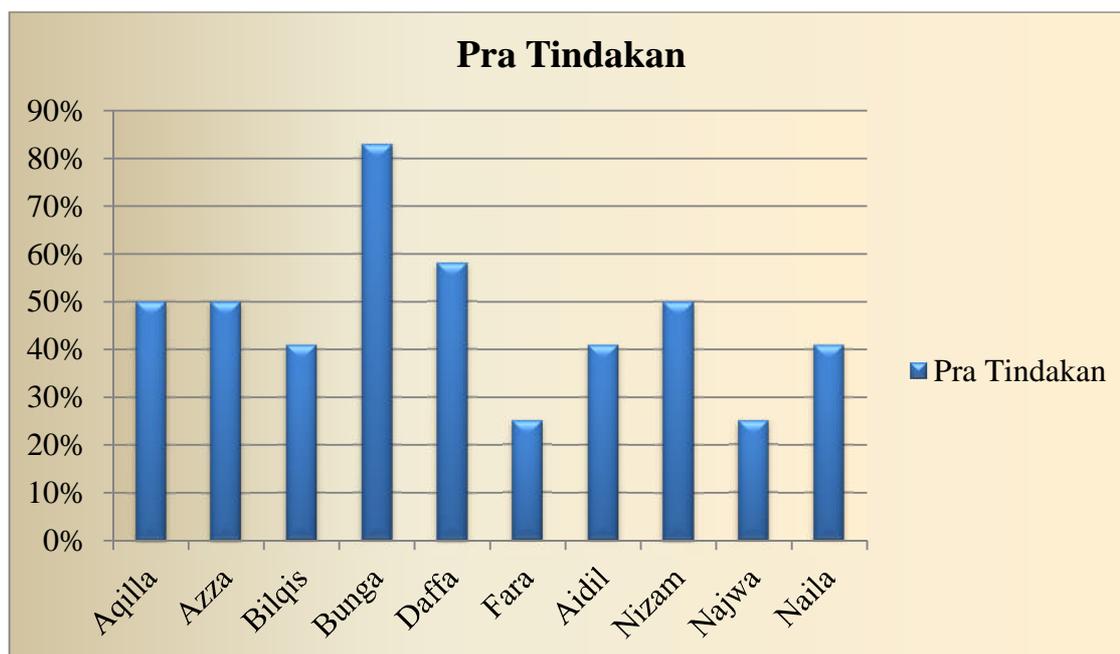
Anak dalam membilang masih kurang sesuai antara benda yang dihitung dengan pengucapannya, misalnya benda yang jumlahnya 5 dihitung sampai 7. Anak juga masih belum benar dalam menunjuk lambang bilangan. Ada beberapa anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, tetapi masih belum paham konsep dari lambang bilangan tersebut. Hal ini terlihat dari anak yang masih ragu-ragu dalam membilang dan belum tepat dalam menyebutkan lambang bilangan.

Persentase rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A Pra Tindakan yaitu sebesar 49,16% dan berada pada kesesuaian kriteria mulai berkembang. Anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 anak. Anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 1 anak. Anak yang berada pada kriteria mulai berkembang sebanyak 6 anak. Anak yang berada pada kriteria belum berkembang sebanyak 2 anak. Di bawah ini merupakan data observasi kemampuan mengenal lambang bilangan selama Pra Tindakan agar terlihat lebih jelas.



Gambar 4.1 Data Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pra Tindakan

Gambar menunjukkan bahwa persentase rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada Pra Tindakan adalah 49,16% yang berada pada kriteria mulai berkembang. Persentase tersebut didapat dari kemampuan mengenal lambang bilangan seluruh anak. Agar lebih jelas, di bawah ini penulis menggambarkan persentase rata-rata hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan setiap anak pada Pra Tindakan.



Gambar 4.2 Data Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Setiap Anak Selama Pra Tindakan

Data anak yang mendapat jumlah persentase 76% - 100% ada 1 anak yaitu Bunga. Anak yang mendapat jumlah persentase 51% - 75% ada 1 anak yaitu Daffa. Anak yang mendapat jumlah persentase 26% - 50% ada 6 anak yaitu Aqilla, Azza, Bilqis, Aidil, Nizam dan Naila dan anak yang mendapat skor terendah atau persentase 0% - 25% sebanyak 2 anak yaitu Fara dan Najwa.

Pra Tindakan dalam indikator menunjuk lambang bilangan anak belum ada yang mendapat kriteria berkembang sangat baik, anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 10%, anak yang mendapat kriteria mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 50%, dan anak yang mendapat kriteria belum berkembang terdapat 4 anak atau 40%. Pada indikator meniru lambang bilangan anak belum ada yang mendapat kriteria berkembang sangat baik, anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 10%, anak yang mendapat kriteria

mulai berkembang sebanyak 8 anak atau 80% dan anak yang mendapat kriteria belum berkembang ada 1 anak atau 10%. Pada indikator ketiga yaitu menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak atau 10%, anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan ada 1 anak atau 10%, anak yang mendapat kriteria mulai berkembang sebanyak 7 anak atau 70%, dan anak yang mendapat kriteria belum berkembang ada 1 anak atau 10%.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menjadikan kurangnya minat dan perhatian anak untuk belajar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan lembar kerja, kurang dalam menggunakan media bermain, sedangkan pada usia kelompok A, anak bermain sambil belajar yang artinya guru harus mampu menciptakan permainan-permainan yang kreatif, inovatif dan terdapat pembelajaran didalamnya. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang kemudian peneliti jadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Observasi di atas dapat disimpulkan bahwa pada Pra Tindakan ini kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A mendapatkan persentase 49,16% dan belum mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu 76%. Peneliti dan guru perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran agar prestasi belajar anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan dapat meningkat. Permainan Lempar Dadu digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi Pra Tindakan, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen. Peneliti dan guru melakukan perencanaan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui permainan lempar dadu. Pembelajaran dilakukan mulai pukul 07.30 WIB sampai dengan 11.00 WIB. Dalam tahap ini peneliti dan guru merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema tanaman dan sub-sub temanya (terlampir).
- 2) Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk melihat tingkat perkembangan anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada hari Rabu 17 Januari 2018. Tema yang sedang dikembangkan pada minggu itu adalah tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini tidak mengganggu jadwal pembelajaran di PAUD Elfa Pirak Beureunuen, karena penelitian tindakan ini tidak merubah jadwal pembelajaran yang ada. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan diawali dengan anak-anak senam pagi yang diikuti oleh semua kelas, kelompok A dan kelompok B, yang dilanjutkan dengan baris-baris dengan rapi di halaman sekolah sesuai dengan kelasnya masing-masing. Anak berdoa sebelum masuk ke dalam kelas dan diberikan transisi untuk toilet training. Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan melakukan yel-yel guna menyemangati pagi anak, dan mengajak anak berdoa sebelum belajar dan membaca ayat-ayat pendek bersama. Kegiatan awal ini dilakukan sebagai kegiatan pemanasan sebelum anak melakukan kegiatan inti.

2) Kegiatan Inti

Anak dituntun oleh guru untuk duduk melingkar (*circle time*) dilantai kelas. Guru mengajak anak untuk menepuk yel-yel dan bernyanyi sesuai dengan tema yang dikembangkan pada hari itu. Pendidik menanyakan kabar anak dan mengabsen anak. Guru mengajak anak untuk bercakap-cakap tentang tema yang sedang dikembangkan pada hari itu.

Kegiatan mengenalkan lambang bilangan pada anak dengan permainan lempar dadu. Sebelum anak diajak bermain, guru terlebih dahulu memperlihatkan permainan lempar dadu beserta media bantu lainnya (koin buah), kemudian guru menjelaskan cara bermain permainan lempar dadu, dadu yang digunakan ada dua dadu. Sebelum bermain, guru menjelaskan peraturan bermainnya pada anak, dan agar anak lebih paham, guru mempraktekkan terlebih dahulu cara bermain lempar dadu dengan

koin buah. Guru melempar dadu dan mengajak anak menghitung jumlah sisi dadu yang terlihat dan jumlah sisi dadu nya dua dan tiga, jadi jumlah dadunya adalah lima. Kemudian guru menghitung koin buah sesuai jumlah sisi dadu dan mengambilnya untuk dimasukkan kedalam wadah angka, sebelum dimasukkan, guru menagajak anak untuk menunjuk wadah angka mana yang sesuai dengan jumlah sisi dadu tadi, lalu menunjuk wadah 5 untuk mengisi koin buah tersebut.

Anak diminta satu per satu untuk melempar dadu, mencocokkan dengan koin buah dan menunjuk wadah angka secara berurutan. Anak dibimbing untuk melempar dadu, menghitung jumlah sisi dadu, dan menunjukkan wadah angka yang sesuai jumlah sisi dadu. Kemudian anak dibimbing untuk menghubungkan jumlah sisi dadu dan wadah angka dengan menghitung koin buah, dan meletakkan koin buah pada wadah angka yang sesuai. Kegiatan ini dilakukan untuk mengenalkan bahasa simbol dan makna bilangan atau konsep bilangan kepada anak. Setelah kegiatan bermain selesai, guru mengajak anak untuk membereskan mainannya.

3) Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti selesai, guru menanyakan perasaan anak dan menanyakan kembali tentang kegiatan yang dilakukan pada hari itu. Guru menyampaikan kegiatan esok hari dan memotivasi anak tentang kegiatan yang dilakukan pada esok hari. Anak diajak untuk berdoa sesudah belajar, berdoa sebelum dan sesudah makan, dan menyanyikan lagu sebelum

pulang, guna menyegarkan kembali pikiran dan perasaan anak. Anak dibimbing untuk makan bersama, selesai makan anak bermain outdoor (seperti ayunan, jungkat-jungkit dan sebagainya) sambil menunggu dijemput oleh orang tuanya.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan observasi/pengamatan untuk tahap proses pembelajaran dan hasil belajar anak pada siklus I. Observasi dilakukan untuk dijadikan bahan masukan dan refleksi sebagai penyempurnaan dari pra tindakan menuju siklus I, yang dapat kita lihat pada tabel berikut.

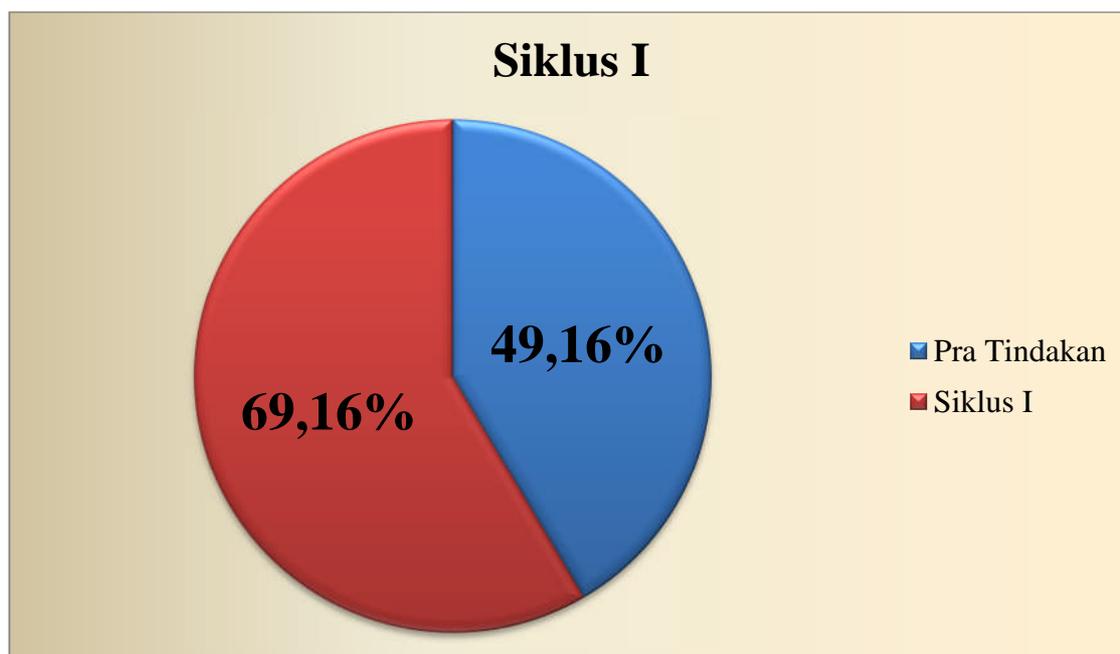
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Proses Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Permainan Lempar Dadu Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian	Kategori
1.	Menyampaikan salam sebelum pelajaran di mulai	3	Baik
2.	Memimpin doa sebelum belajar	3	Baik
3.	Menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran hari ini	2	Cukup
4.	Menyediakan kegiatan bermain	2	Cukup
5.	Menjelaskan media bermain yang digunakan (lempar dadu)	2	Cukup
6.	Menjelaskan peraturan sebelum bermain	3	Baik
7.	Mengajak anak untuk melempar dadu secara berurutan	2	Cukup
8.	Mengajak anak untuk mengitung sisi dadu yang telah di lempar	3	Baik
9.	Mengajak anak untuk menunjuk angka pada wadah sesuai dengan jumlah sisi dadu	3	Baik

10.	Mengajak anak untuk menghitung koin buah sesuai dengan jumlah sisi dadu dan memasukkan kedalam wadah angka yang sesuai	3	Baik
11.	Membimbing anak dalam kegiatan melempar dadu	2	Cukup
12.	Mengajak anak untuk bertanggung jawab membereskan mainannya	2	Cukup
13.	Melakukan <i>recalling</i>	2	Cukup
14.	Memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	2	Cukup
15.	Memimpin doa setelah belajar	3	Baik
16.	Memberi salam	3	Baik
Jumlah		40	
Persentase rata-rata		83,33%	Baik

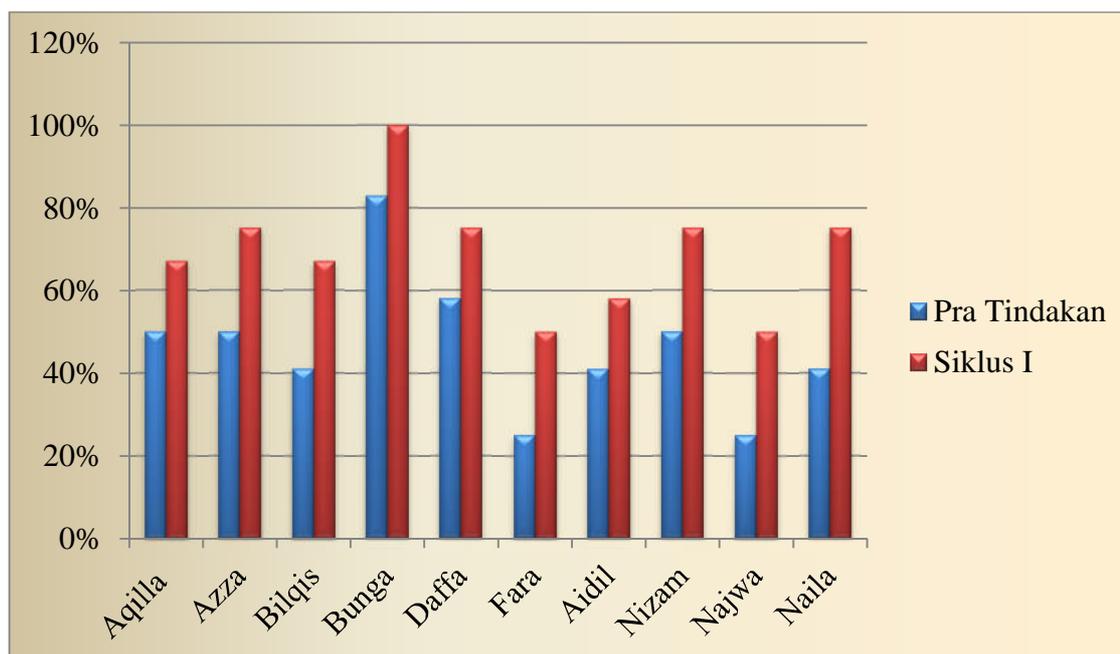
Proses kegiatan pembelajaran pra tindakan yaitu 55,55% menuju proses kegiatan pembelajaran siklus I menggunakan permainan lempar dadu meningkat sebanyak 27,78% menjadi 83,33% dan berada pada kategori baik.

Kegiatan mengenal lambang bilangan, yang diamati oleh peneliti adalah anak menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata. Peneliti mengamati saat pembelajaran mengenal lambang bilangan pada siklus I pertemuan pertama yaitu hari Rabu tanggal 17 Januari 2018. Di bawah ini merupakan data kumulatif observasi kemampuan mengenal lambang bilangan selama Siklus I.



Gambar 4.3 Data Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I

Gambar menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada Siklus I dari Pra Tindakan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada Pra Tindakan sebesar 49,16% meningkat sebesar 20% pada Siklus I menjadi 69,16%. Dari pelaksanaan Siklus I, terdapat 1 anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik yaitu Bunga. Anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak yaitu Aqilla, Azza, Daffa, Aidil, Nizam dan Naila. Anak yang berada pada kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak yaitu Bilqis, Fara dan Najwa. Agar lebih jelas terlihat peningkatan setiap anak, maka dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.4 Data Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Setiap Anak Selama Siklus I

Data anak yang mendapat persentase antara 76% - 100% ada 1 anak yaitu Bunga. Terdapat 6 anak yang berada pada persentase di 51% - 75% yaitu Aqilla, Azza, Daffa, Aidil, Nizam dan Naila. Anak yang berada pada persentase 26% - 50% sebanyak 3 anak yaitu Bilqis, Fara dan Najwa. Dan 0 anak pada persentase 0% - 25%. Artinya pada siklus I terjadinya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen. Anak sudah mampu menunjuk lambang bilangan, walaupun belum tepat dan masih dalam bimbingan guru, setidaknya anak lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan permainan lempar dadu. Begitu juga dengan meniru lambang bilangan, anak hanya perlu diberikan motivasi dan sering diajak bercakap-cakap, sehingga anak mudah dan aktif dalam mengembangkan kemampuan meniru lambang bilangan. Pengalaman yang nyata membuat anak lebih mudah mengenal angka daripada hanya melihat dan

menghafal saja, menghubungkan bilangan dengan benda nyata yang ada disekitar anak akan memudahkan anak dalam bereksplorasi dan memahami makna dari lambang bilangan tersebut.

d. Refleksi

Peneliti dan guru merefleksikan Pra Tindakan dan Siklus I untuk mengetahui peningkatan yang terjadi, serta mencari kendala-kendala yang menghambat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen.

Berdasarkan data observasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus I dapat dilihat bahwa hasil pelaksanaan Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Peneliti mencoba mencari penyebab hasil Siklus I belum mencapai keberhasilan yang ditentukan dengan memperhatikan kejadian yang ada di kelas. Penyebab-penyebab tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ruang yang digunakan kurang efektif, karna ruang yang digunakan adalah ruang kelas yang terdapat meja dan kursi belajar, sehingga anak tidak bebas bergerak dan terasa sempit untuk *circle time*.
- 2) Beberapa anak masih diam malu dan tidak terlalu aktif dalam bermain permainan lempar dadu.
- 3) Beberapa anak ada mengganggu konsentrasi temannya, seperti saat teman melempar dadu, maka dadunya akan di ambil, itu terjadi karena anak tidak sabar untuk mendapat giliran bermain.

Berdasarkan penyebab-penyebab di atas, peneliti dan guru melakukan diskusi untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Solusinya adalah sebagai berikut:

- 1) Karena dibutuhkan ruangan yang luas agar anak dapat bergerak bebas, maka peneliti dan guru merencanakan untuk melakukan pembelajaran siklus II diluar ruangan.
- 2) Peneliti dan guru tidak hanya fokus pada kegiatan bermain lempar dadu, tapi juga mengajak anak bercakap-cakap dan menyanyikan lagu disela bermain agar anak lebih rileks, aktif dan semangat dalam permainan.
- 3) Memberikan *reward* bagi anak yang mau bersabar menunggu gilirannya.

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi Siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang lebih optimal pada Siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi Siklus I perlu adanya perencanaan Siklus II karena penelitian Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Perbaikan untuk mengatasi kendala juga dilakukan agar kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan lempar dadu pada Siklus II dapat meningkat dari Siklus I. Untuk mengatasi masalah pada Siklus I, permainan lempar dadu

pelaksanaan Siklus II dilakukan di luar ruangan, agar anak dapat bebas bergerak dalam melakukan kegiatan. Pada Siklus II ini akan lebih banyak interaksi dan komunikasi antara anak dan guru, akan ada nyanyian disela bermain agar anak lebih rileks dan semangat dalam bermain., dan juga adanya pemberian *reward* untuk anak yang mau tenang dan mau bersabar menunggu giliran bermain saat kegiatan berlangsung.

Siklus II direncanakan akan dilakukan pada hari Sabtu tanggal 20 Januari 2018. Pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.30 - 11.00 WIB. Dalam tahap ini peneliti dan guru merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema tanaman dan sub-sub temanya (terlampir).
- 2) Menyiapkan media permainan lempar dadu dan koin buah, serta sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk melihat tingkat perkembangan anak.
- 4) Menyiapkan lingkungan pembelajaran agar anak belajar dengan situasi yang kondusif.
- 5) Selain itu peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan permainan lempar dadu.

b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 20 Januari 2018 dengan tema Tanaman dan sub tema tanaman yang ada disekitar sekolah. Pembelajaran dilakukan pada pukul 07.30 - 11.00 WIB. Media yang digunakan pada Siklus II ini adalah dadu lempar, koin buah, dan wadah angka. Siklus II dilaksanakan di luar ruangan dan pemberian *reward* bagi anak yang dapat melaksanakan kegiatan dengan tenang dan mau bersabar menunggu gilirannya selama kegiatan berlangsung. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan diawali dengan anak-anak senam pagi yang diikuti oleh semua kelas, kelompok A dan kelompok B, yang dilanjutkan dengan baris-berbaris dengan rapi di halaman sekolah sesuai dengan kelasnya masing-masing. Anak berdo'a sebelum masuk ke dalam kelas dan diberikan transisi untuk toilet training. Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan melakukan yel-yel guna menyemangati pagi anak, dan mengajak anak berdoa sebelum belajar dan membaca ayat-ayat pendek bersama. Kegiatan awal ini dilakukan sebagai kegiatan pemanasan sebelum anak melakukan kegiatan inti.

2) Kegiatan Inti

Anak dituntun oleh guru untuk duduk melingkar (*circle time*) di karpet. Guru mengajak anak untuk menepuk yel-yel dan bernyanyi sesuai dengan tema yang dikembangkan pada hari itu. Pendidik menanyakan

kabar anak dan mengabsen anak. Guru mengajak anak untuk bercakap-cakap tentang tema yang sedang dikembangkan pada hari itu.

Pada pertemuan siklus II, guru menjelaskan kembali peraturan bermain permainan lempar dadu pada anak, agar anak kembali mengingat cara memainkannya. Guru dan peneliti berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak, menanyakan kembali perasaan anak saat melakukan permainan lempar dadu pada hari yang lalu, bercakap-cakap dan melakukan pendekatan yang mampu membuat anak merasa diperhatikan dan dihargai. Menyanyikan lagu dan tepuk yel-yel agar anak bersemangat dalam melakukan kegiatan.

Anak diminta satu per satu secara berurutan untuk melempar dadu, mencocokkan dengan koin buah dan menunjuk wadah angka. Anak dibimbing untuk melempar dadu, menghitung jumlah sisi dadu, dan menunjukkan wadah angka yang sesuai jumlah sisi dadu. Kemudian anak dibimbing untuk menghubungkan jumlah sisi dadu dan wadah angka dengan menghitung koin buah, dan meletakkan koin buah pada wadah angka yang sesuai. Kegiatan ini dilakukan untuk mengenalkan bahasa simbol dan makna bilangan atau konsep bilangan kepada anak. Setelah kegiatan bermain selesai, guru mengajak anak untuk membereskan mainannya.

3) Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti selesai, guru menanyakan perasaan anak dan menanyakan kembali tentang kegiatan yang dilakukan pada hari itu. Guru

menyampaikan kegiatan esok hari dan memotivasi anak tentang kegiatan yang dilakukan pada esok hari. Anak diajak untuk berdoa sesudah belajar, berdoa sebelum dan sesudah makan, dan menyanyikan lagu sebelum pulang, guna menyegarkan kembali pikiran dan perasaan anak. Anak dibimbing untuk makan bersama, selesai makan anak bermain outdoor (seperti ayunan, jungkat-jungkit dan sebagainya) sambil menunggu dijemput oleh orang tuanya.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan observasi/pengamatan untuk tahap proses pembelajaran dan hasil belajar anak pada siklus II. Observasi dilakukan untuk dijadikan bahan masukan dan refleksi sebagai penyempurnaan dari siklus I menuju siklus II, yang dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Proses Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Permainan Lempar Dadu Siklus II

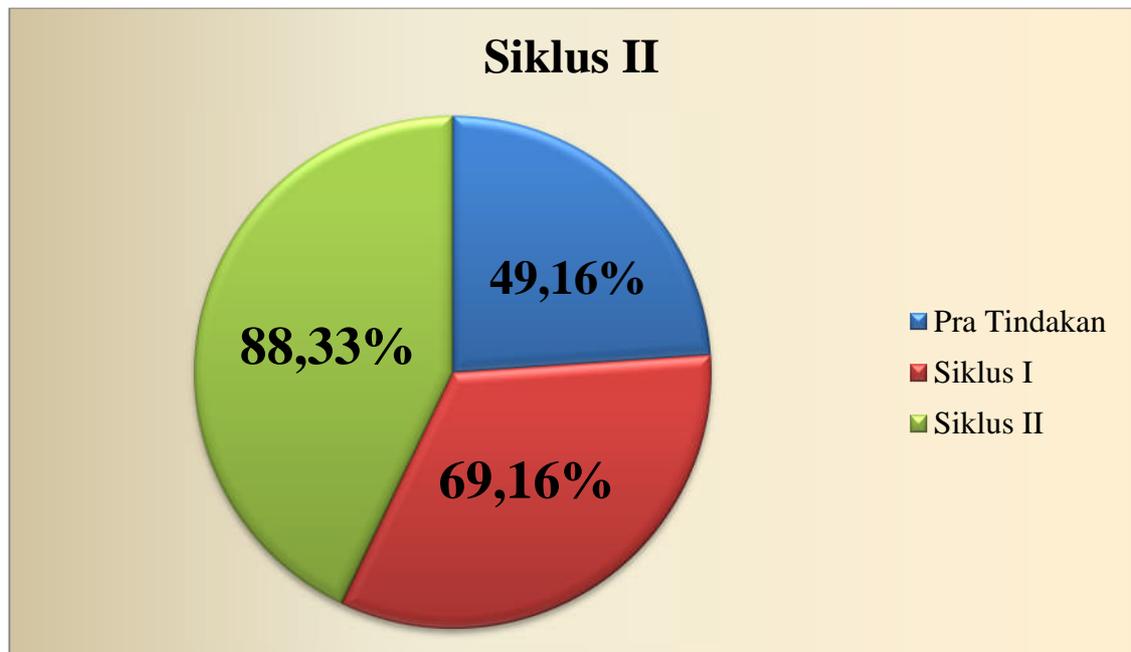
No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian	Kategori
1.	Menyampaikan salam sebelum pelajaran di mulai	3	Baik
2.	Memimpin doa sebelum belajar	3	Baik
3.	Menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran hari ini	3	Baik
4.	Menyediakan kegiatan bermain	3	Baik
5.	Menjelaskan media bermain yang digunakan (lempar dadu)	3	Baik
6.	Menjelaskan peraturan sebelum bermain	3	Baik
7.	Mengajak anak untuk melempar dadu secara berurutan	3	Baik
8.	Mengajak anak untuk mengitung sisi dadu yang telah	3	Baik

	di lempar		
9.	Mengajak anak untuk menunjuk angka pada wadah sesuai dengan jumlah sisi dadu	3	Baik
10.	Mengajak anak untuk menghitung koin buah sesuai dengan jumlah sisi dadu dan memasukkan kedalam wadah angka yang sesuai	3	Baik
11.	Membimbing anak dalam kegiatan melempar dadu	3	Baik
12.	Mengajak anak untuk bertanggung jawab membereskan mainannya	3	Baik
13.	Melakukan <i>recalling</i>	2	Cukup
14.	Memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	3	Baik
15.	Memimpin doa setelah belajar	3	Baik
16.	Memberi salam	3	Baik
Jumlah		47	
Persentase rata-rata		97,91%	Baik

Proses kegiatan pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu siklus I yaitu 83,33% menuju proses kegiatan pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu siklus II meningkat sebanyak 14,58% menjadi 97,91%. Proses kegiatan pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu siklus II pada anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen adalah 97,91% dan berada pada kategori baik.

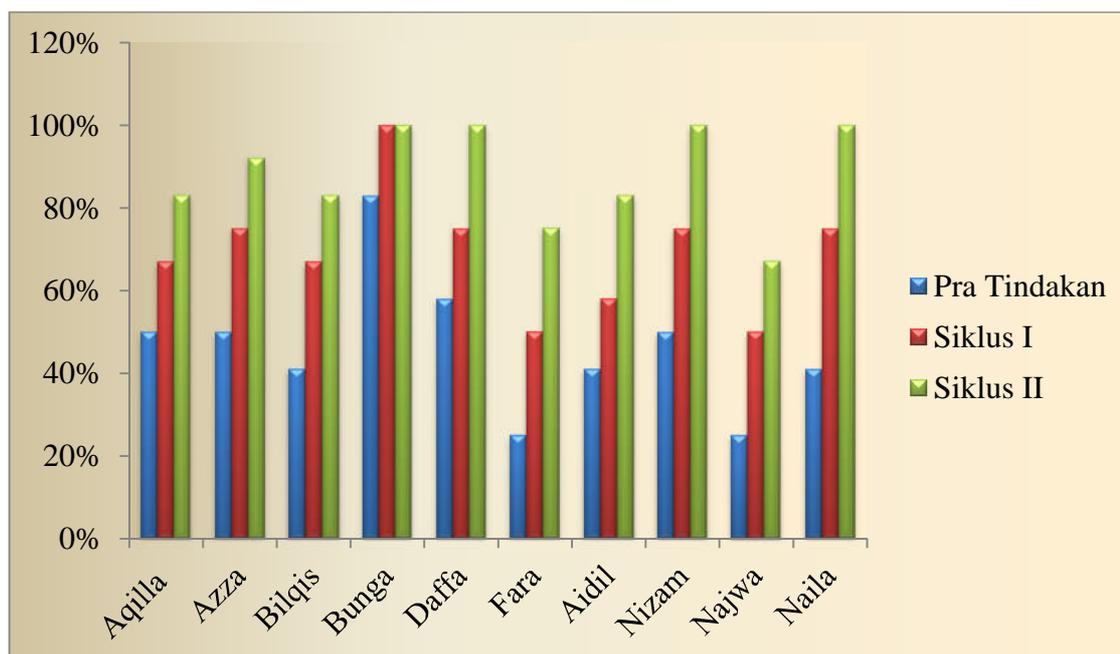
Peneliti melakukan observasi saat pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu. Dalam kegiatan mengenal lambang bilangan, yang diamati oleh peneliti adalah anak menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata. Peneliti mengamati saat

pembelajaran mengenal lambang bilangan pada siklus II pertemuan kedua yaitu hari Sabtu tanggal 20 Januari 2018. Di bawah ini merupakan data kumulatif observasi kemampuan mengenal lambang bilangan selama Siklus II.



Gambar 4.5 Data Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II

Persentase rata-rata Siklus II sebesar 88,33% berada pada kriteria berkembang sangat baik. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa Siklus II meningkat dari Pra Tindakan dan Siklus I. Anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 7 anak yaitu Aqilla, Azza, Bilqis, Bunga, Daffa, Nizam dan Naila. Sedangkan anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak yaitu Fara, Aidil dan Najwa. Peningkatan setiap siswa dari setiap siklusnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.6 Data Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Setiap Anak Selama Siklus II

Data anak pada Siklus II ini kembali meningkat. Anak yang mendapat persentase rata-rata antara 76% sampai 100% ada 7 anak yaitu Aqilla, Azza, Bilqis, Bunga, Daffa, Nizam dan Naila. Anak yang mendapat persentase rata-rata di bawah 76% ada 3 anak yaitu Fara, Aidil dan Najwa.

Pada pertemuan Siklus II dalam mengenal lambang bilangan tidak ada yang mendapat kriteria belum berkembang dan mulai berkembang pada semua indikator yaitu menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata. Indikator menunjuk lambang bilangan anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik ada 4 anak atau sebesar 40%, anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 50% dan anak yang mendapat kriteria mulai berkembang ada 1 anak atau 10%. Pada indikator meniru lambang bilangan anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik ada 5 anak

atau sebesar 50% dan anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 50%. Pada indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik ada 8 anak atau 80% dan anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 20%.

d. Refleksi

Peneliti dan guru merefleksikan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dari pra tindakan, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan lempar dadu pada anak kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen dapat diketahui dengan membandingkan kemampuan anak sebelum tindakan dan setelah tindakan. Persentase kemampuan mengenal lambang bilangan pada Pra Tindakan sebesar 49,16% yang berada pada kriteria mulai berkembang, Siklus I sebesar 69,16% yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan, dan Siklus II sebesar 88,33% berada pada kriteria berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat bahwa Siklus I mengalami peningkatan sebesar 20% dari Pra Tindakan dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 19,17% dari Siklus I.

Peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi pembelajar aktif. Pada saat bermain lempar dadu, anak yang telah mengenal lambang bilangan dengan baik secara tidak langsung akan membantu temannya yang masih perlu bimbingan dalam mengenal lambang bilangan.

- 2) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran yang dilakukan sudah memasukan unsur bermain sehingga anak aktif dalam bermain dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- 4) Pemberian *reward* bagi anak mampu membuat anak duduk dengan tenang dan bersabar menunggu giliran ketika bermain.
- 5) Untuk anak yang belum mencapai indikator mengenal lambang bilangan dengan baik, proses pembelajaran terus dilakukan lebih intensif diluar penelitian ini.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen pada Siklus II mencapai 88,33% berada pada kriteria berkembang sangat baik yang sudah melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 76% sehingga penelitian dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan lempar dadu.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari Siklus I. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil dari pengamatan tentang

kemampuan mengenal lambang bilangan dasar. Kemampuan mengenal lambang bilangan dasar anak Kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen pada kemampuan awal atau sebelum dilakukan tindakan masih mulai berkembang yaitu kemampuan anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan.

Terbukti dari hasil pengamatan pada kemampuan awal yang dilakukan oleh peneliti, anak masih kesulitan dalam membilang banyak benda. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan masih berupa hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen meningkat secara bertahap. Hal ini dapat dilihat pada Pra Tindakan mendapatkan persentase rata-rata sebesar 49,16% meningkat pada Siklus I menjadi 69,16% dan meningkat kembali pada Siklus II menjadi 88,33%. Peningkatan yang terjadi pada Siklus I adalah sebesar 20% dari Pra Tindakan, sedangkan Siklus II meningkat sebesar 19,17% dari Siklus I. Peningkatan persentase rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan setelah dilakukan pembelajaran mencapai 39,17% dari Pra Tindakan. Pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan lempar dadu dihentikan pada Siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 76%.

Persentase Siklus I dapat meningkat dari Pra Tindakan karena permainan lempar dadu merupakan media yang baru untuk anak kelompok A PAUD Elfa Pirak

Beureunuen sehingga anak tertarik. Anak dengan dunia bermain tidak dapat dipisahkan, jadi anak lebih tertarik pada media berbasis permainan, anak akan terjun langsung dalam bermain dan mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan tersebut, sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep lambang bilangan. Hal ini sejalan dengan manfaat media menurut Badru Zaman, dkk⁵⁴ yaitu:

1. Memungkinkan anak media berinteraksi secara langsung dengan lingkungan.
2. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan.
3. Membangkitkan motivasi belajar.
4. Menyajikan informasi belajar, secara konsisten dan diulang.
5. Menyajikan pesan secara serempak bagi seluruh anak.
6. Mengatasi keterbatasan waktu.
7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar.

Pelaksanaan kegiatan juga berbeda yang biasanya mengerjakan LKA namun pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu anak dituntut untuk lebih aktif melakukan kegiatan. Seperti menurut pandangan konstruktivis Jean Piaget dan Lev Vigotsky dalam Badru Zaman, dkk bahwa anak membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman.⁵⁵ Anak bukanlah pembelajar pasif yang hanya memperoleh informasi dari luar, namun anak merupakan pembelajar aktif yang dapat membangun pengetahuannya. Kendala yang dihadapi pada Siklus I antara lain adalah ruangan kelas yang kurang luas untuk bebas bergerak, anak yang pemalu dan kurang

⁵⁴Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 114

⁵⁵Badru Zaman, dkk, *Media dan,,*.hal. 111

aktif dalam kegiatan, dan ada juga anak yang suka mengganggu teman karena tidak sabar menunggu giliran bermain.

Siklus II dapat meningkat karena perbaikan yang dilakukan dari Siklus I. Pembelajaran Siklus II dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A menggunakan permainan lempar dadu adalah dengan melaksanakan pembelajaran di luar ruangan agar anak bebas bergerak. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Sofia Hartati bahwa guru perlu merancang lingkungan belajar yang dapat memberikan kebebasan bergerak bagi anak.⁵⁶ Lingkungan yang luas dapat membuat anak bebas bergerak dan lebih dapat berekspresi. Pada Siklus II ini guru melakukan banyak interaksi dan bercakap-cakap dengan anak, sehingga anak merasa rileks, nyaman dan ikut aktif dalam ketika kegiatan bermain. Selain itu pada Siklus II guru juga memberikan *reward* bagi anak yang mau duduk tenang dan sabar menunggu giliran bermain sehingga anak termotivasi untuk ikut melakukan hal tersebut. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Soegeng Santoso bahwa anak memerlukan penghargaan yang dapat berupa ucapan, hadiah, dan pujian.⁵⁷ *Reward* merupakan salah satu bentuk hadiah yang diberikan untuk anak sebagai penghargaan atas perbaikan perlakuan. Adanya reinforcement atau penguatan secara positif akan mempengaruhi perilaku di masa mendatang.

Dengan adanya permainan lempar dadu dapat menjadikan belajar anak lebih menyenangkan. Belajar yang menyenangkan menjadikan anak mudah menerima apa yang dipelajari dan anak lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran yang dilakukan.

⁵⁶Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hal. 133

⁵⁷Soegeng Santoso, *Kesehatan dan Gizi Anak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hal. 34

Anak dapat menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda nyata. Hal ini membuat persepsi anak terhadap lambang bilangan dapat meningkat. Oleh karena itu, permainan lempar dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dasar pada anak kelompok A PAUD Elfa Pirak Beureunuen Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi oleh peneliti dan guru dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan maksimal sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Namun masih terdapat kekurangan yang disebabkan oleh adanya keterbatasan. Subjek pada penelitian ini terbatas hanya 1 kelas yang terdiri dari 10 anak, sehingga hasil yang berbeda mungkin terjadi apabila penelitian dilakukan pada subjek yang berbeda dan pada sekolah yang berbeda.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dan guru, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan lempar dadu pada anak kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan, yaitu menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan dan menghubungkan bilangan dengan benda nyata.

1. Proses pembelajaran menggunakan media permainan lempar dadu dengan langkah-langkahnya yaitu melempar dadu dan menghitung jumlah sisi dadu, menunjuk lambang bilangan pada wadah angka yang sesuai dengan jumlah sisi dadu, meniru lambang bilangan pada wadah angka tersebut dan menghubungkan lambang bilangan yang ditiru dengan menghitung koin buah sesuai dengan jumlah sisi dadu. Persentase proses pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu pada Siklus I sebesar 83,33% dan meningkat pada Siklus II sebanyak 14,58% menjadi 97,91% yang berada pada kategori baik.
2. Peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dasar pada anak menggunakan permainan lempar dadu berkembang sangat baik, dilihat dari Siklus I dan Siklus II. Persentase Siklus I sebesar 69,16% yang

berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan meningkat sebesar 19,17% pada Siklus II menjadi 88,33% yang berada pada kriteria berkembang sangat baik

B. Saran

1. Bagi Guru

Permainan lempar dadu merupakan media alternatif untuk proses pembelajaran mengenal konsep lambang bilangan dasar pada anak karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di PAUD Elfa Pirak Beureunuen. Pelaksanaan metode permainan lempar dadu ini akan lebih efektif apabila guru membuat *circle time* atau bentuk lingkaran, agar lebih memudahkan guru dalam mengamati dan mengawasi setiap anak. Guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan media bermain yang dapat meningkatkan kemampuan anak. Selain itu bagi anak yang belum lancar dalam mengenal lambang bilangan, guru perlu memberikan bimbingan yang lebih khusus dan selalu memberikan motivasi bahwa anak bisa. Bagi anak yang sudah bisa dan lancar dalam mengenal lambang bilangan dapat diberikan kegiatan-kegiatan yang lebih menantang dan tetap memberikan *reward* agar anak selalu termotivasi dalam belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selain digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan, permainan lempar dadu juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, dengan anak meniru lambang bilangan maka ia sudah berbahasa, anak juga dapat mengenali nama-nama buah yang ada pada koin buah.

Permainan lempar dadu tidak hanya dapat disandingkan dengan koin buah akan tetapi juga bisa dikolaborasikan dengan berbagai media atau bahan lainnya, salah satunya koin buah dapat di ganti dengan kartu bergambar atau balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Hasan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Andang Ismail. (2006). *Educational Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita Yus. (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Arif S Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, dkk. (2008). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Basrowi dan Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Ditjen Mandiknas.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Rosdakarya Offset.
- Hariwijaya. (2002). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga.
- Joan F, Utami M. (2001). *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia.

- Linda Dewi, dkk. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ular Tangga Anak Usia 4-5 Tahun*. PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Marhijanto, Bambang. (1999). *Kamus Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surabaya: Terbit Terang.
- Maykes S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mayke Sugianto. (2011). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mediyastuti, M. (2006). *Tips Mengenal Matematika untuk Si Kecil*. (Online). Tersedia: <http://tipsduniaanak.blogspot.com/2006/08/tipsmengenal-matematika-untuksi.html>. (3 September 2017).
- Milman Yusdi. (2010). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Montolalu, dkk. (2007). *Bermain Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Olfix. (2007). *Dadu Tidak Sekedar Digelindingkan*. (Online). Tersedia: <http://olfix.blogspot.com/2007/08/01/archive.html>. (3 September 2017).
- Raisatun Nisak. (2013). *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ratna Endrasthi. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rukmansyah. (2006). *Kamus Pintar Matsains*. Bandung: Epsilon Grup.
- Santrock. (2006). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Satiadarma P Monty. (2008). *Fungsi Terapeutik Bermain Bagi Anak Usia Sekolah*. <http://downloadgate.com/download.php?file=Psikolog>.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soedadiatmodjo, dkk. (1983). *Matematika I*. Jakarta: Depdikbud.
- Soedjadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Soegeng Santoso. (2008). *Kesehatan dan Gizi Anak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sukayati. (2009). *Dadu Angka*. (Online). Tersedia: <http://bisnismelulu.blogspot.com/2009/03/julan-mainan-flannelmalva-kayla.html>. (3 September 2017).
- Tajudin, dkk. (2005). *Kumpulan Rumus Matematika Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Yusuf, S. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, Mustianah. (2012). *Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana

LAMPIRAN-LAMPIRAN