

# MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN ANAK MELALUI PERMAINAN *SEPIT GULI*

Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok B TK Gapura I Jegu, Kecamatan Penebel

Oleh :

Ni Wayan Peni<sup>1</sup>, Ni Made Ayu Suryaningsih<sup>2</sup>, Christiani Endah Poerwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Dhyana Pura

Email: <sup>1</sup>niwayanpeni@gmail.com, <sup>2</sup>suryaningsih@undhirabali.ac.id, <sup>3</sup>christianiendah@undhirabali.ac.id

## Abstrak

Kemampuan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, terkait proses pembelajaran. Kemampuan kognitif terdiri dari tiga aspek yakni memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Upaya peningkatan kemampuan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga memperoleh hasil yang optimal. Upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam pemahaman konsep bilangan dapat dilakukan melalui permainan *sepit guli*. Penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan *sepit guli*. Subjek penelitian adalah anak-anak Kelompok B di TK Gapura I Jegu yang berjumlah 22 anak. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan melalui 2 siklus. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Metode pengolahan data yang digunakan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil observasi awal terhadap pengenalan konsep lambang bilangan anak menunjukkan jumlah ketuntasan sebesar 63,6%. Pada penerapan permainan *sepit guli* pada Siklus I kemampuan pengenalan konsep bilangan anak mengalami peningkatan menjadi 72,8%. Pada pelaksanaan Siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 95,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *sepit guli* mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolis anak Kelompok B TK Gapura I Jegu.

Kata Kunci : kemampuan berpikir simbolik, konsep bilangan, permainan *sepit guli*.

## Abstract

*Cognitive ability has a very important role for early childhood development. Cognitive abilities consist of three aspects: problem solving, logical thinking and symbolic thinking. Efforts to increase those abilities could be done by providing the right stimulation according to the stage of its development in order to obtain the optimal results. Efforts to improve the symbolic thinking ability in the numbers concept understanding can be done by the game of Guli Sepit. The aim of study to determine the increase of the numbers concept understanding through Guli Sepit game. Subjects were taken from 22 children in Group B at TK Gapura I Jegu. The research was carried out in 2 cycles. Data collection in this study taken by observation. The data analysis method applied descriptive statistical analysis and quantitative analysis. The results of preliminary observations of the child number concept symbols introduction indicated the completeness of 63,6%. In the application of Guli Sepit game in 1<sup>st</sup> Cycle, the recognition ability increased to 72,8%. In the 2<sup>nd</sup> Cycle it increased to 95,5%. Based on these results, it can be concluded that the Guli Sepit game improved the children symbolic thinking ability in Group B TK Gapura I Jegu.*

Keywords : symbolic thinking ability, numbers concept, *sepit guli* game.

## PENDAHULUAN

Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk memajukan kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pendidikan dapat menjadikan anak tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga kelak menjadi anak bangsa yang berkualitas. Sehubungan

dengan itu, Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk hal memberikan pengalaman belajar yang luas bagi anak agar mereka bisa memiliki landasan untuk menguasai kompetensi yang diperlukan dalam kehidupannya pada masa kini dan masa depan, serta mengembangkan kemampuannya sebagai pewaris budaya bangsa

yang kreatif dan peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa (Suyadi, 2010). Berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat beberapa masa yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini yang kehidupannya diwarnai antara lain masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkangan (Sujiono, 2012).

Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak, yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun. Kurikulum Taman Kanak-kanak memiliki dua aspek pengembangan yaitu (1) pembiasaan (pengembangan diri), yang terdiri dari: moral dan nilai-nilai agama; sosial, emosional dan kemandirian, dan (2) pengembangan kemampuan dasar, yang terdiri dari: aspek pengembangan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni (Sujiono, 2012).

Perkembangan kognitif yang meliputi belajar memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik, merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak usia dini (Unang dan Sumartini, 2017). Salah satu pengembangan kognitif pada anak usia dini adalah pengenalan konsep bilangan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, pengenalan konsep bilangan pada anak Taman Kanak-kanak diantaranya: (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (2) menyebutkan lambang bilangan, (3) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, serta (4) mencocokkan benda dengan lambang bilangan.

Berdasarkan observasi awal pada anak kelompok B TK Gapura I Jegu ditemukan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan sebelum melakukan tindakan masih rendah. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran mengenal konsep bilangan yang diberikan oleh guru tidak menarik, guru hanya menggunakan jari, ditulis di papan tulis, dan juga lembar kegiatan anak saja, Guru lebih sering menggunakan metode bercakap-cakap dan pemberian tugas sehingga anak kurang berminat sehingga pembelajaran mengenal konsep bilangan kurang tercapai dengan baik.

Mengenalkan konsep bilangan pada anak harus dengan cara menyenangkan, menarik dan mudah dipahami anak sehingga kemampuan kognitif anak mampu mencapai tingkat perkembangan yang optimal dalam mengenal konsep bilangan. Peran guru pun penting untuk menciptakan suasana hangat, hidup, dan menyenangkan di dalam kelas sehingga dalam proses pembelajaran guru diharapkan bisa kreatif dan dapat memodifikasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton. Selain peran guru, pembelajaran aktif khususnya dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan berbagai media sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Menurut Berlyne (dalam Santrock, 2006) bahwa permainan sebagai suatu yang mengasyikkan dan menyenangkan, karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan bagi anak. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa. Menurut Mayesty (Sujiono, 2012) bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak 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 di manapun mereka memiliki kesempatan. Hurlock (1978) mengemukakan permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi anak permainan itu sendiri dan dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosioemosional, moral, kognitif serta berbagai kemampuan mensosialisasikan diri (anak) ke dalam masyarakat.

Permainan merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak-anak dan banyak jenisnya. Berdasarkan perkembangan zaman permainan dibagi menjadi dua kategori yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Menurut Wahyuningsih (2008) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh

masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya. Sedangkan permainan modern adalah permainan yang menggunakan teknologi yang sudah canggih.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak selain untuk menyehatkan badan, juga bisa dijadikan olahraga karena menggunakan gerak badan yang ekstra. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak, karena secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinannya, kecerdasan dan keluasan wawasannya. Permainan tradisional dapat dimainkan dengan begitu mudah dan sederhana tanpa membutuhkan banyak peralatan ataupun biaya yang mahal, salah satunya permainan *sepit guli*.

Permainan *sepit guli* merupakan permainan tradisional yang menggunakan sepit sebagai alat mengambil *guli* (kelereng) kemudian dipindahkan ke dalam botol. Menurut Taro (2014) permainan *sepit guli* dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan. Keistimewaan permainan *sepit guli* ini adalah dapat menarik minat belajar anak karena selain untuk melatih konsentrasi anak mengambil *guli* dengan *sepit* juga disamping itu menghitung *guli* yang telah dikumpulkan, melatih kemampuan sosial emosional anak. Namun tujuan yang hendak dicapai penulis dari permainan *sepit guli* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh permainan *sepit guli* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ulum (2014) yang berjudul Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Memancing Angka di RA Masyithoh Kalisoka di Desa Triwidadi Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul, menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A melalui permainan memancing angka. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan persentase pemahaman konsep bilangan anak adalah 49,58% dengan kriteria cukup. Setelah dilaksanakan tindakan pemahaman konsep bilangan anak meningkat menjadi 82,50%

dengan kriteria sangat baik. Melalui permainan memancing angka ini menarik minat anak untuk memahami konsep bilangan karena permainan memancing angka merangsang keingintahuan anak untuk memperoleh angka yang harus diambilnya serta menyebutkan angka yang telah diperoleh.

Senada dengan penelitian Aminah (2016) dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Kelompok A TK Dharma Wanita Tomba Kota Baubau, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan ditemukann adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan di TK Dharma Wanita Tomba. Penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak meningkat dari sebelum penelitian sampai dengan siklus II. Pada saat penelitian awal, kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak rata-rata di kelas yaitu 54,67%, pada siklus I menjadi 62,77% dan pada siklus II rata-rata kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak di kelas mencapai 80,82%. Pada penelitian ini, peran guru dalam menyiapkan media yang menarik dalam mengenalkan konsep bilangan sangatlah penting. Melalui media yang menarik anak akan lebih mudah memahami kegiatan yang disampaikan oleh guru. Anak mengeksplorasi pengetahuannya untuk mengenal konsep bilangan yang nantinya sangat berguna dalam kehidupan sehari-harinya.

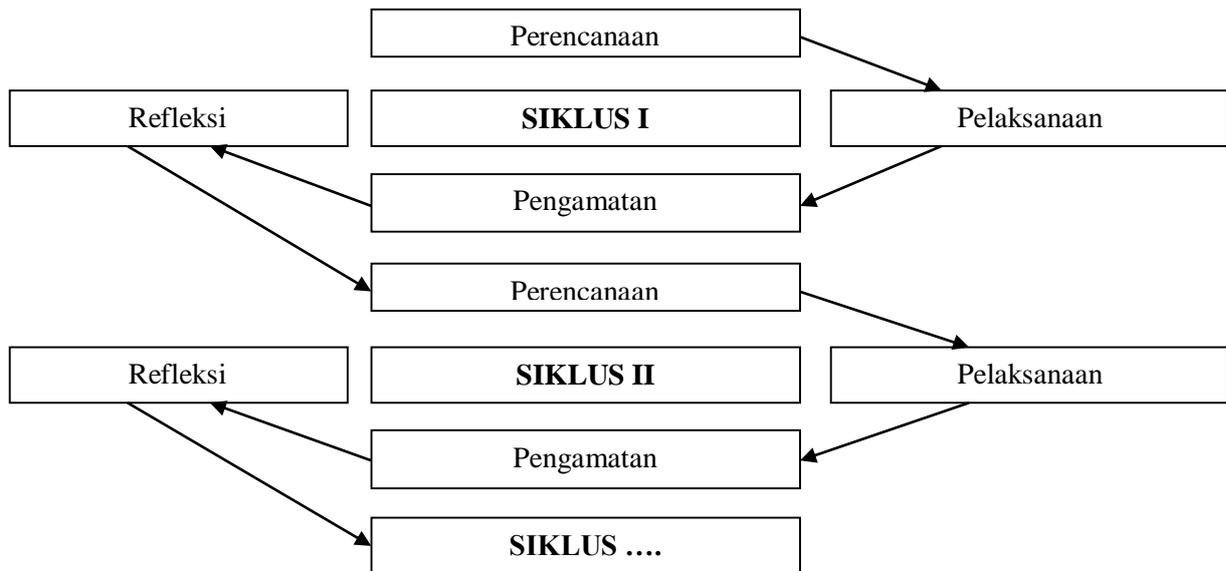
Bertitik tolak dari uraian sebelumnya, maka seberapa jauh permainan *sepit guli* mampu meningkatkan pemahaman konsep bilangan, dipandang perlu melakukan penelitian. Sehingga diharapkan setelah diterapkannya permainan *sepit guli* ini, anak pada Kelompok B TK Gapura I Jegu, mampu meningkatkan pemahaman konsep bilangan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Agung (2012) penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan penelitian yang bersifat aplikasi (terapan), terbatas, segera dan hasilnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran yang sedang berjalan. Ada

beberapa ahli yang mengemukakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2012). Sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas, yang ditunjukkan pada gambar dua siklus namun tidak

menutup kemungkinan berlanjut menjadi beberapa siklus. Dua siklus tersebut dapat digambarkan dalam model seperti gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sumber: Arikunto 2012)

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B di TK Gapura I Jegu pada Tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 22 orang dengan 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Gapura I Jegu. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019 pada bulan Mei sampai bulan Juni tahun 2018.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan satu metode pengumpulan data yaitu metode observasi. Setelah data yang diperlukan dalam penelitian ini terkumpul, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data ini digunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif.

Dalam pengantar Penelitian Tindakan Kelas (teori dan analisis data dalam PTK) Agung (2010) menyatakan bahwa “Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam

bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum”. Metode analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendahnya tingkat kemampuan kognitif anak Taman Kanak-kanak dalam pengenalan konsep bilangan yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

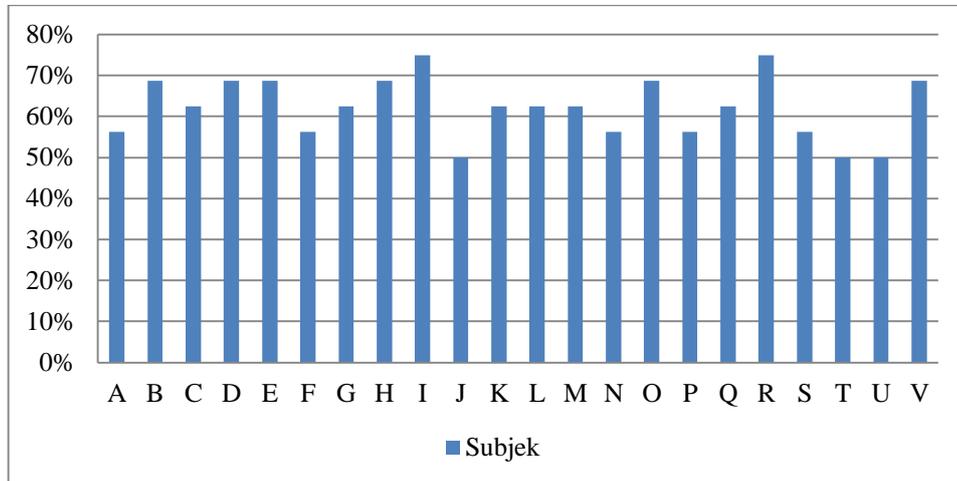
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Kegiatan pembelajaran melalui observasi awal di TK Gapura I Jegu secara keseluruhan sudah berjalan dengan baik. Namun pada saat proses belajar mengajar berlangsung pengenalan konsep bilangan dengan metode bercakap-cakap dan pemberian tugas, terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal konsep bilangan dengan baik. Hal tersebut terlihat dari, kurang berminatnya anak-anak dengan kegiatan yang

dilaksanakan karena guru hanya mengenalkan konsep bilangan hanya menggunakan jari, ditulis di papan tulis serta mengerjakan lembar kerja kegiatan anak saja. Setelah dilakukan observasi, terlihat anak-anak kurang berkonsentrasi untuk

mengenal konsep bilangan. Adapun anak lebih suka mengganggu dan mengobrol dengan anak lain, dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang anak mengenal konsep bilangan.



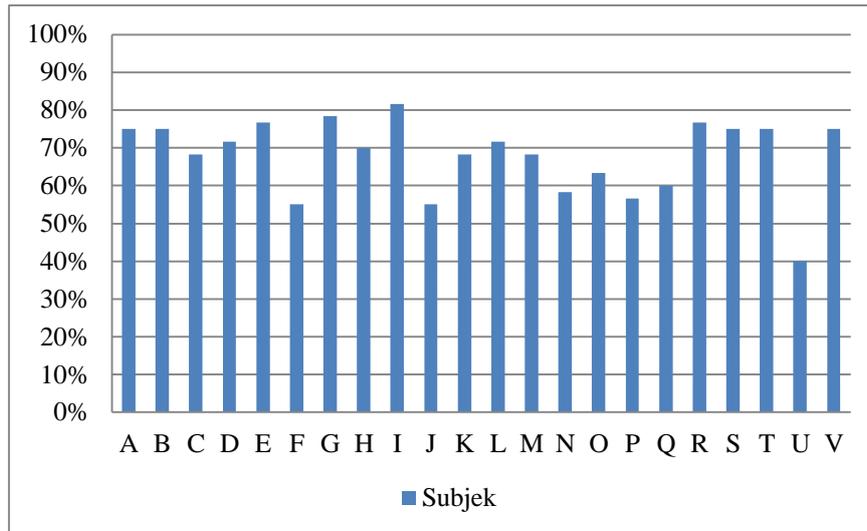
Gambar 2 Grafik Persentase Pemahaman Konsep Bilangan pada Orientasi Awal

Berdasarkan grafik di atas diperoleh gambaran tentang pemahaman konsep bilangan anak tergolong rendah. Hal ini dapat ditunjukkan dari persentase penguasaan yang diperoleh dari 22 anak adalah sebagai berikut : yang mendapat kategori sangat rendah sebanyak 3 anak dengan kode J, T, U (13,6%), 11 anak dengan kategori rendah dengan kode A, C, F, G, K, L, M, N, P, Q, S (50%), dan 8 anak kategori sedang dengan kode B, D, E, H, I, O, R dan V (36,4%).

Rendahnya pemahaman konsep bilangan anak Kelompok B TK Gapura I Jegu berdasarkan observasi awal dimana penulis melakukan kegiatan pengenalan konsep bilangan tanpa menggunakan media, masih banyak anak yang kurang berkonsentrasi dalam mengenal konsep bilangan dan kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran untuk menarik minat serta perhatian anak dalam

mengenal konsep bilangan sehingga pembelajaran kurang maksimal.

Analisis terhadap pemahaman konsep bilangan pada Siklus I menunjukkan kriteria ketuntasan pemahaman konsep bilangan sebagai berikut : 1 anak (4,5%) memenuhi kategori sangat rendah dengan kode U, 5 anak (22,7%) ada pada kategori rendah dengan kode F, J, N, P, dan Q, 15 (68,2%) anak ada pada kategori sedang A, B, C, D, E, G, H, K, L, M, O, R, S, T dan V serta 1 anak (4,6%) berada pada kategori tinggi dengan kode I. Dalam kegiatan ini masih banyak anak yang belum mampu menjawab pertanyaan guru sehingga ketika anak disuruh membilang banyak *guli* 1-20 serta mencocokkan banyak *guli* banyak anak yang belum mampu dan masih bingung.

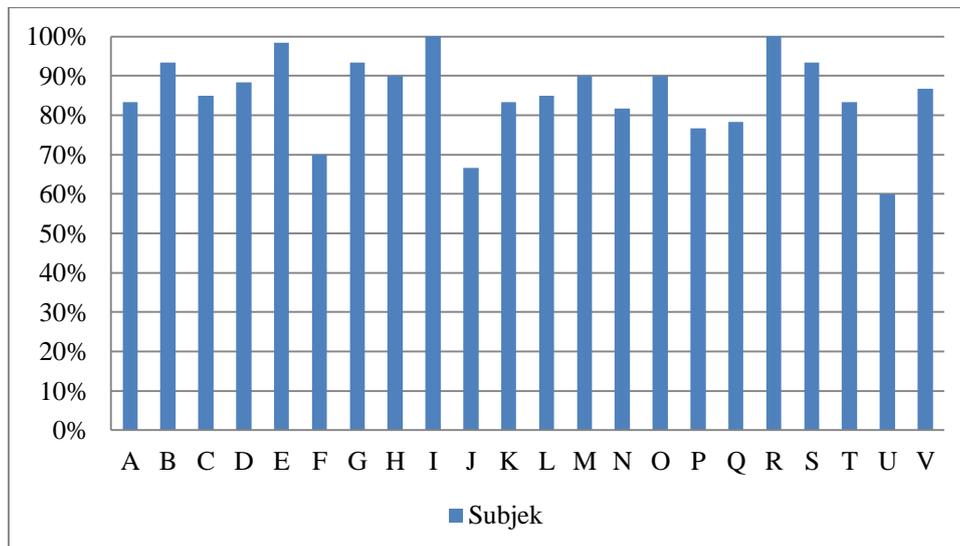


Gambar 3 Grafik Persentase Pemahaman Konsep Bilangan Siklus I

Persentase ketuntasan belajar Siklus I di atas menunjukkan bahwa 6 anak (27,2%) masih belum mencapai ketuntasan belajar sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Secara rinci nilai rata-rata pemahaman konsep bilangan anak saat melakukan kegiatan permainan *sepit guli* pada Siklus II menunjukkan kriteria ketuntasan pemahaman konsep bilangan

sebagai berikut : 1 anak (4,5%) memenuhi kategori rendah dengan kode U, 4 anak (18,2%) ada pada kategori sedang dengan kode F, J, P, dan Q, 8 anak (36,4%) berada pada kategori tinggi dengan kode A, C, D, K, L, N, T dan V serta 9 anak (40,9%) berada pada kategori sangat tinggi dengan kode B, E, G, H, I, M, O, dan S.



Gambar 4 Grafik Persentase Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Siklus II

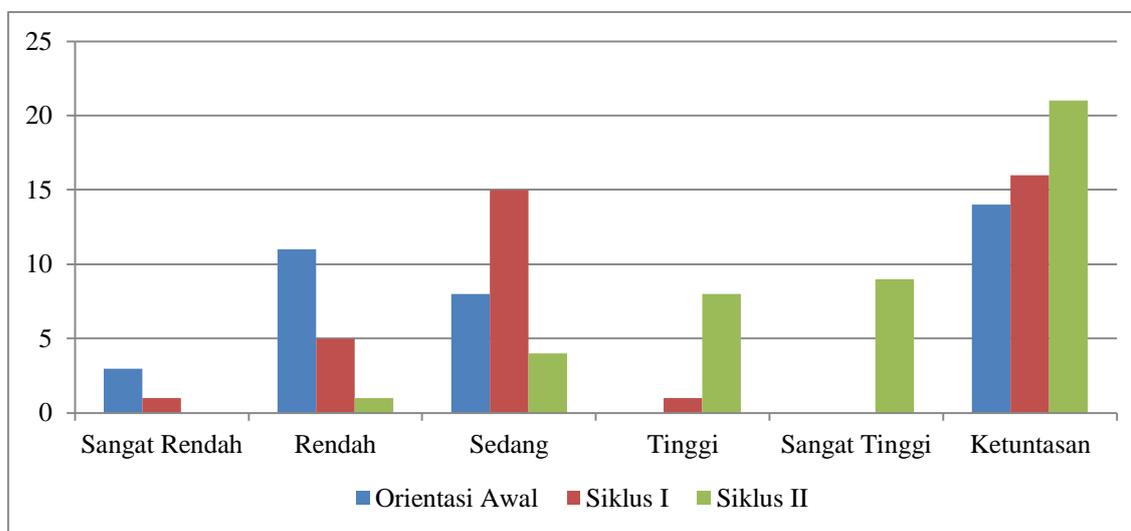
Persentase ketuntasan belajar anak pada Siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan 85% yaitu 21 anak (95,45%) telah mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak ini dapat dihentikan pada Siklus II.

**Pembahasan**

Berdasarkan deskripsi proses dan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Gapura I Jegu pada anak kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 yang dilaksanakan dua siklus dengan menggunakan permainan *sepit guli* untuk pengenalan konsep bilangan menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman konsep bilangan anak. Secara

umum penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Hal tersebut dapat

dilihat dari observasi awal, penelitian Siklus I sampai Siklus II.



Gambar 5 Grafik Perbandingan Kategori Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Ketuntasannya

Berdasarkan Gambar 5 di atas dapat dilihat perbandingan pemahaman konsep bilangan anak beserta ketuntasannya dari observasi awal hingga berakhir pada Siklus II. Adapun persentase ketuntasan adalah sebagai berikut, pada observasi awal ketuntasan dengan kategori sedang diperoleh sebanyak 8 anak (36,4%), pada Siklus I mulai mengalami peningkatan ketuntasan dengan kategori sedang sebanyak 15 anak (68,2%) dan kategori tinggi sebanyak 1 anak (4,6%). Pada Siklus II kategori ketuntasan belajar mengalami banyak peningkatan yaitu 4 anak (18,2%) memperoleh kategori sedang, 8 anak (36,4%) memperoleh kategori tinggi dan 9 anak (40,9%) memperoleh nilai sangat tinggi sehingga ketuntasan belajar anak di Kelompok B TK Gapura I Jegu pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan menjadi 95,5%.

Adapun permainan yang dilakukan adalah permainan yang menyenangkan dan menghibur anak-anak dimana anak diajak memindahkan guli dengan menggunakan sepi ke dalam botol atau mangkuk yang disediakan. Setelah itu anak diberikan kesempatan untuk membilang banyak benda 1-20, mencocokkan benda dengan lambang bilangan, menggunakan guli untuk menghitung 1-20, serta mengurutkan lambang bilangan dari 1-20. Menurut Sujiono (2013) pengenalan konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak termasuk menghitung serta

menjumlahkan. Mendapatkan konsep bilangan adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka, sehingga mulai membangun arti bilangan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan melalui permainan *sepi guli* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak Kelompok B.

## SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi awal yang telah dilaksanakan di TK Gapura I Jegu pada anak Kelompok B dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep bilangan anak masih mengalami hambatan. Hal ini dilihat dari pengamatan yang dilakukan di sekolah, dimana anak kurang tertarik terhadap pengenalan konsep bilangan karena metode yang dilakukan guru kurang menarik perhatian anak. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan cara untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini melalui permainan *sepi guli*.

Alasan yang mendukung efektifnya permainan *sepi guli* diterapkan pada anak usia dini karena permainan ini mampu merangsang antusias anak untuk menerima pembelajaran serta anak lebih berkonsentrasi, sehingga anak dapat menyebutkan banyaknya *guli* dari 1-20, mencocokkan banyaknya *guli* dengan lambang

bilangan, menggunakan *guli* untuk menghitung dari 1-20 serta mengurutkan lambang bilangan dari 1-20.

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua Siklus dengan menerapkan permainan *sepat guli* dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil kemampuan anak pada Siklus I menunjukkan bahwa 16 anak (72,8%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 6 anak (27,2%) belum mencapai ketuntasan belajar. Pada Siklus II 1 anak (4,5%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dan 21 anak (95,5%) telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak sebesar 22,7%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas. (Teori dan Analisis Data dalam PTK)*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha.
- Aminah, Wa Ode. 2016. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Angka pada kelompok A di TK Dharma Wanita Tomba Kota Baubau. <http://digilib.iainkendari.ac.id/164/1/COVER.pdf>
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santrock. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Taro, Made. 2014. *Visualisasi Permainan dan Nyanyian Tradisional Bali untuk Anak Usia Dini*. Denpasar: Balai Bahasa Bali.
- Ulum, Irfatu. 2014. Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul. <https://eprints.uny.ac.id/13478/1/SKRIPSI.pdf>.
- Unang dan Sumartini. 2017. *Modul Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan. Bandung : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahyuningsih, Sri. 2008. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.