MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN GRAFIK BUAH PADA ANAK KELOMPOK A PAUD PSM DESA TANEN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

JURNAL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD

Oleh:

INDASAH

NPM: 11.1.01.11.0119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi Oleh:

INDASAH

NPM: 11.1.01.11.0119

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN GRAFIK BUAH PADA ANAK KELOMPOK A PAUD PSM DESA TANEN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi jurusan PG PAUD

FKIP UNP Kediri

Tanggal 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi	**VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0704118202

Skripsi oleh:

INDASAH

NPM: 11.1.01.11.0119

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN GRAFIK BUAH PADA ANAK KELOMPOK A PAUD PSM DESA TANEN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Veny Iswantiningtyas, M.Psi
3. Penguji II : Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd

NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN GRAFIK BUAH PADA ANAK KELOMPOK A PAUD PSM DESA TANEN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

INDASAH

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan anak usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Hasil pengamatan dan pengalaman peneliti tentang masih minimnya pengetahuan anak menyebutkan lambang bilangan dipengaruhi karena faktor usia karena anak usia PAUD A anak masih cenderung bermain bebas tanpa terbebani oleh aturan-aturan yang dibuat oleh guru. Melalui penerapan permainan grafik buah dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan PTK dengan subyek penelitian anak didik kelompok A PAUD PSM Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan grafik buah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Bermain dengan menggunakan media grafik buah lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 karena sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak kususnya anak PAUD.

I. PENDAHULUAN

Dalam UU Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2003, dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada usia ini kemampuan anak masih terbatas dalam memahami lambang bilangan dari ucapan orang lain, anak belum mampu mengenal lambang bilangan yang sebenarnya. Anak harus distimulasi dengan sering memperkenalkan konsep matematika dengan memakai lambang bilangan.

Menurut Wasik (2008:392) bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia tiga, empat dan lima.

Pada anak perlu perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainya pada pembelajaran yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya , sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kegiatan sehar-hari

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

   a. Kemampuan mengenal lambang bilangan sebagai kemampuan kognitif

      Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget dalam Sujiono (2009:1.22) maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

      1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang anak lihat, dengar, dan rasakan
      2) Agar anak mampu melatih ingatanya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.

   b. Pengertian Bilangan

      Bilangan atau yang disebut lambang bilangan menurut Ruslani (Tajudin, 2008:23) adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan. Pendapat yang dikemukakan oleh Fatimah (2009:9) anak-anak akan belajar

membedakan arti berdasarkan penggunaanya yaitu :

1) Bilangan cardinal menunjukan kuantitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok.
2) Bilangan ordinal digunakan untuk menandai urutan dari sebuah benda contohnya juara ke satu
3) Bilangan nominal digunakan untuk member nama pada benda.

c. Pengertian kemampuan mengenal lambang bilangan

Sebagaimana yang telah dikemukakan bilangan dan operasi bilangan merupakan salah satu pembelajaran yang diterapkan oleh NCTM (2003). Coopley (2000:10) mengemukakan lima kemampuan yang dijarkan dalam bilangan dan operasi bilangan, yaitu : 1. Counting, 2. Quantity, 3. Change operation, 4. Comparison, 5. Place value.

d. Tahap-Tahap Pembelajaran Mengenal Bilangan Anak Usia Dini

Burns dan Lorton (Sudono:2000:22) mengemukakan bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan, seperti aritmatika dan berhitug.

Ada tiga tahap dalam pembelajaran mengenal bilangan pada anak yaitu:

1. Tingkat pemahaman konsep
2. Tingkat menghubungkan kongkrit dengan lambang bilangan
3. Tingkat lambang bilangan

Sedangkan menurut Fatimah (20009:10) tentang perkembangan konsep bilangan pada anak :

1. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10
2. Anak dapat mengenal lambang bilangan
3. Anak dapat menghitung benda

e. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan mengenal bilangan

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bilangan antara lain:

1) Faktor Alamiah

   Faktor alamiah yang dimaksudkan di sini adalah setiap anak lahir dengan seperangkat potensi.

2) Faktor Perkembangan Kognitif

   Perkembangan membilang/ berhitung 1 – 10 pada anak seiring dengan perkembangan kognitifnya.

3) Faktor Latar Belakang Sosial

   Latar belakang sosial mencakup struktur keluarga, kelompok sosial, dan lingkungan budaya.

4) Faktor Motivasi Belajar

   Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan belajar dalam mengenal bilangan 1-10 pada Anak Usia Dini.

5) Faktor Kemampuan Guru

   Guru dapat diartikan orang yang bertanggung jawab terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan sasaran anak didik, dengan memberikan bimbingan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya agar mencapai tujuan yang optimal.

f. Metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan

   Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu ciri pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak.

   Adapun metode yang dapat digunakan antara lain :

   1) Metode Pemberian Tugas
   2) Metode Demontrasi
   3) Metode Eksperimen

g. Media Untuk Mengembangkan Kemampuan mengenal lambang bilangan

   Alat dan media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini yaitu berupa:

   Grafik buah

Media sebenarnya yang terdiri dari :

1. Papan dari stereoform yang sudah bergambar grafik angka 1-10
2. Kartu angka selotip
3. Dadu gambar buah
4. Kapur warna atau spidol besar.

Peran guru dalam aktifitas pembelajaran ini yaitu sebagai fasilitator yang menyediakan bebagai alat dan media yang menarik, pemberian arahan aturan permainan, dan mengawasi pelaksanaan permainan serta mengevaluasi kegiatan tersebut.

2. Bermain Grafik Buah

a. Bermain sebagai metode pengembangan anak

Montolalu (2009) berpendapat, bahwa bermain adalah sebuah masa "bekerja-bermain" dimana anak-anak dengan bebasnya mengekplorasikan benda-benda serta alat-alat bermain yang ada di lingkunganya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang, gembira, atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indera dan seluruh anggota tubuhnya.

b. Pengertian Bermain Grafik Buah

Hurlock (dalam Musfiroh, 2005: 2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dalam hal ini menurut Solehuddin, dkk (2007: 5.4) terdapat tujuh ciri yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan apakah sesuatu itu bermain atau bukan, yaitu

1) Bermain dilakukan secara volentir
2) Bermain itu spontan

3) Kegiatan bermain lebih berorientasi pada proses dari pada terhadap hasil atau akhir kegiatan.
4) Bermain didorong oleh motivasi intrinsik
5) Bermain itu pada dasarnya menyenangkan, bermain dapat memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya.
6) Bermain itu bersifat aktif
7) Bermain itu bersifat fleksibel.

B. Kerangka Berfikir

Anak usia dini harus hidup dan belajar dengan suasana riang, gembira, dalam berbagai model permainan yang terarah. Usia dini adalah usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi. Salah satu potensi yang dikembangkan adalah kemampuan mengenal lambang bilangan sebagai kemampuan kognitif, sebab kemampuan kognitif merupakan gambaran kecerdasan intelektual, emosional juga spiritual.

Perkembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui imajinasinya, Kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dikembangkan melalui rangsangan agar anak didik terdorong untuk mengembangkan kognisinya dan tindakan interaktif dengan lingkunganya. Salah satu pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka adalah melalui permainan grafik buah.

Selain hal tersebut diatas permainan grafik buah merupakan media yang sederhana dan mudah digunakan untuk anak kelompok A. Dengan permainan grafik buah anak akan termotivasi untuk terus belajar dan aktif dalam pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di PAUD PSM Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 17 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002) yang dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Pengamatan atau observasi
4. Refleksi

Penelitian dilaksanakan melalui 3 siklus, yaitu:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan
   1) Membuat rencana kegiatan mingguan (RKM)
   2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH)
   3) Membuat instrument penelitian
   4) Mempersiapkan sarana prasarana

b. Tahap pelaksanaan tindakan
   1) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran
   2) Melaksanakan pembelajaran dengan bermain grafik buah
   3) Membantu anak didik yang mengalami kesulitan

c. Tahap Pengamatan
   1) Mengamati aktifitas dan partisipasi anak didik selama kegiatan Pembelajaran
   2) Mengamati kemampuan anak didik dalam mengenal lambang bilangan 1-10
   3) Mengamati kemampuan anak didik dalam mengenal lambang bilangan 1-10 berdasarkan jumlah benda

d. Tahap refleksi

   Menganalisis dan merefleksi hasil pembelajaran pada siklus I. Data yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran didiskusikan dengan guru, anak mengetahui kekurangan dan untuk memperbaiki kegiatan selanjutnya di siklus 2.

2. Siklus 2

a. Tahap perencanaan

   Peneliti membuat perencanaan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1

b. Tahap pelaksanaan

   Pelaksanaan kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan refleksi pada Siklus 1

c. Tahap refleksi

Peneliti melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan mengenai keberhasilan maupun kendala serta hasil dari penilaian anak didik

3. Siklus 3

a. Tahap perencanaan

Peneliti membuat rencana tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus ke-2

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus ke-3 ini dilaksanakan berdasarkan refleksi yang telah dilakukan terhadap siklus 2

c. Tahap refleksi

Peneliti melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan unjuk kerja, penugasan, dan hasil pengamatan pada siklus 3. Kemudian peneliti serta membuat kesimpulan tentang keberhasilan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan grafik buah.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain grafik buah.

D. Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis tindakan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif komperatif yakni untuk mengetahui perbandingan kemampuan anak atau ketuntasan belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan tidakan penelitian.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang (☆) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

   $$P = \frac{f}{N} x100\%$$

   Keterangan:

   P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

   f = Jumlah anak yang mendapatkan bintang (☆) tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak mulai dari pra tindakan, siklus 1 sampai siklus 3.

Adapun norma yang dipakaidalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10, tingkat ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%.

E. Rencana Jadual Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian selama enam bulan, mulai bulan Oktober sampai dengan bulan Maret. Adapun perincian jadual penelitian dalam bentuk Gantt Chart.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Kelas yang peneliti pakai adalah kelompok A PAUD PSM Desa Tanen yang berjumlah 17 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan usia rata-rata 4 tahun. Pada usia ini umumnya anak-anak sangat menyukai permainan, sehingga peneliti dalam mengembangkan kemampuan anak dikelas menggunakan media bermain grafik buah. Dalam pelaksanaan siklus I, siklus II, siklus III semua anak kelompok A masuk dan tidak ada yang absen.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

Dalam penelitian ini menggunakan

a. Siklus I

Tema : Rekreasi
Subtema : Tempat-tempat Rekreasi
Semester/Minggu : II/I
Media : Grafik buah

b. Siklus II

Tema : Rekreasi
Subtema : Manfaat Rekreasi

Semester/Minggu : II/II
Media : Grafik buah

c. Siklus III

Tema : Rekreasi
Subtema : Sarana Rekreasi
Semester/Minggu : II/III
Media : Grafik buah

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap Perencanaan siklus
b. Tahap Pelaksanaan siklus (Rabu, 07 Januari 2015
c. Tahap Observasi/Pengumpulan data
d. Refleksi

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan siklus
b. Tahap Pelaksanaan siklus (Rabu, 14 Januari 2015)
c. Tahap Observasi/Pengumpulan Data
d. Refleksi

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

a. Tahap Perencanaan Siklus
b. Tahap Pelaksanaan siklus (Rabu, 21 Januari 2015)
c. Tahap Observasi/Pengumpulan Data
d. Refleksi

C. Pembahasan dan Kesimpulan Hasil Penelitian

1. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan permainan grafik buah, untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak. Pada penelitian ini peneliti sebagai fasilitator dan pembimbing anak, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Metode yang dipilih pada pembelajaran adalah metode demontrasi, unjuk kerja dan tanya jawab.

a. Aktivitas anak didik pada siklus I sudah berjalan baik, namun dalam penerapan permainan grafik buah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 masih kurang, kemudian dilanjutkan pada siklus II hasilnya cukup dan meningkat lagi pada siklus III hasilnya mencapai kategori baik.
b. Pada siklus II guru dan anak didik dalam kegiatan pembelajaran

berjalan semakin baik dibanding siklus I, sehingga pada siklus III hasilnya berkembang sangat baik.

c. Pemilihan metode observasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada PAUD PSM Desa Tanen sangat tepat karena anak didik dapat langsung menerapkan permainan grafik buah dengan menyusun angka sesuai dengan urutan bilangan.

d. Penerapan permainan grafik buah yang difasilitasi dengan media papan grafik, buah dari plastik serta gambar buah menjadikan anak senang beraktivitas dalam pembelajaran mengen l bilangan dapat dibuktikan adanya peningkatan dari setiap siklus dari siklus I, siklus II, siklus III.

e. Khusus produk anak didik dalam pembelajaran ini bukan berbentuk tertulis maupun hasil karya, akan tetapi berupa kemampuan mengenal bilangan dengan penerapan permainan grafik buah yang datanya diperoleh selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Kesimpulan

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	★	28%	13,3%	7%	-
2	★★	25%	20%	11%	6,7%
3	★★★	31%	40%	21%	20%
4	★★★★	16%	26,7%	61%	73,3%
		100%	100%	100%	100%

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran menunjukan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran sangat baik. Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan mampu mengelola kegiatan pembelajaran, sehingga aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permai an grafik buah mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Sesuai prosentase ketuntasan belajar yang harus dicapai sampai dengan siklus III, yakni sekurang-kurangnya 82%,maka hasil yang diperoleh sampai siklus III sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Oleh karena itu hipotesis tindakan dapat diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukannya dari awal siklus hingga akhir siklus. Peneliti tidak mengalami kesulitan dan penelitian berjalan lancar meskipun

peneliti masih pertama kali melakukan penelitian tindakan kelas dan keterbatasan pengalaman.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa, penerapan permainan grafik buah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A PAUD PSM Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima.

B. Saran

a. Bagi Guru

Disarankan bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hendaknya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak ataupun dalam penerapan pembelajaran lainya dapat menerapkan permainan-permainan yang menggunakan media yang dapat menarik minat anak sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan proses belajar anak menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

b. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan dapat membimbing dalam kegiatan pembelajaran dirumah, sehingga apa yang didapat anak disekolah ada kelanjutanya dirumah oleh orang tuanya, serta menyediakan media-media atau menerapkan permainan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, misalnya gambar-gambar angka ditempel di tembok, gambar-gambar lain untuk merangsang anak untuk mengenal bilangan

c. Bagi Lembaga

Bagi lembaga pendidikan khususnya Lembaga PAUD PSM Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung dan lembaga yang lainya, untuk dapat menyediakan media-media pembelajaran yang menarik minat anak khususnya dalam hal penguasaan berhitung terutama dalam kegiatan belajar lambang bilangan. Sehingga proses pelaksanaan pembelajaran di lembaga akan semakin

meningkat dan perkembangan anak akan tercapai lebih maksimal, khususnya dalam kemampuan megenal lambang bilangan dan kemampuan yang lainya.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Mengingat pelaksanaan penelitian ini masih menggunakan media yang sangat sederhana maka peneliti atau guru kain diharapkan dapat melanjutkan untuk mengembangkan media gambar ini dengan lebih bervariasi / lebih bagus kualitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gojak, L.M. 2013, NCTM *Summing Up*. By. NCTM: March 7.2013.

Hurlock, 2009. *Bermain & Permainan Anak*. Erlangga, Jakarta.

Kemmis dan Taggart (Dalam Arikunto. 2002)

Solehuddin &Ihat. 2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan (PAUD)*: Bandung. Pedagogian Trans.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Solehuddin. M. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*, Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan. UPI.

Undang-undang No. 22 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta Depdiknas..

W. Montolalu, 2009. *Bermain & Permainan*, Grasindo Jakarta

Wardani, I.G.A.K. 1994. *Perkembangan Peserta didik*, Jakarta: Universitas Terbuka

NCTM (2002). Principles and Standarts for School Matematick Reston, Virginia: the National Council of Teacher of Mathematick. Inc.

Smitt Hill. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. (B.E. FE. Montolalu,Ed). Jakarta: Universitas Terbuka.