MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK 'AISYIYAH BUSTANUL XI PARE KECAMATAN PARE KEBUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

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

OLEH :
SITI PATIMAH
NPM : 12.1.01.11.0362

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh:

SITI PATIMAH

NPM: 12.1.01.11.0362

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL XI PARE KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian Skripsi/Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 27 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
VENY ISWANTININGTYAS, M.Pd.M.Psi	**NUR LAILIYAH, M.Pd**
NIDN. 0704118202	NIDN. 0731038605

SITI PATIMAH

NPM: 12.1.01.11.0362

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL XI PARE KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 8 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Veny Iswantiningtyas, M.Psi
2. Penguji I : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
3. Penguji II : Nur Lailiyah, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK 'AISYIYAH BUSTANUL XI PARE KECAMATAN PARE KEBUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SITI PATIMAH

NPM : 12.1.01.11.0362

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Siti.patimah@yahoo.co.id

Veny Iswantiningtyas ,M.Psi dan Nur Lailiyah, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa anak kurang mampu menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan,mengurutkan dan memasangkan jumlah benda dengan angka,sering terbalik dalam menulis angka,sehingga indicator yang diharapkan belum bisa dicapai.Hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru,monotonnya proses pembelajaran di kelas,orang tua yang kurang optimal dalam mengenalkan lambang bilangan 1-20, media pembelajaran yang kurang menarik,suara guru yang kurang keras (terlalu pelan)Permasalahan penelitian ini adalah : "Apakah Permainan Ular Tangga dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Hal Berhitung 1-20 pada anak Kelompok B TK 'Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016"

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian Kelompok B TK 'Aiyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, menggunakan instrumen penilaian unjuk kerja dan hasil observasi pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Berdasarkan analisa terhadap data hasil Penelitian Tindakan Kelas pada anak Kelompok B TK 'Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan fisik berhitung 1-20 anak di Kelompok B TK 'Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri, melalui media banner dan dadu merupakan alat pembelajaran yang dibangun berdasarkan kegembiraan anak dan guru, dalam rangka membantu dan memudahkan anak dalam peningkatan kemampuan fisik berhitung 1-20 anak. Kegiatan permainan ular tangga mampu membuat anak aktif, tangkas dan lincah dalam setiap langkah anak.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan : (1) permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif meningkatkan kemampuan berhitung 1-20. (2) penggunaan media ular tangga yang berwarna-warni dapat menarik minat anak.

Kata kunci: kemampuan berhitung, 1 - 20, permainan ular tangga

I. LATAR BELAKANG

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun (Santoso dalam.Ramli, 2005: 1). Namun demikian, dalam rangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (paud) Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang sistim pendidikan Nasional (sisdiknas) dinyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir smpai usia 6 tahun.

Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai pada saat konsepsi (pembuahan) dan berlanjut disepanjang rentang kehidupan. Kebanyakan perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun perkembangan juga meliputi penurunan (santrock dalam yuliani, 2009: 3.13). disebutkan bahwa perkembangan manusia merupakan suatu studi ilmiah tentang pola-pola perubahan dan stabilitas di sepanjang rentang kehidupan manusia.Hal itu menunjukan bahwa manusia mengalami perubahan dalam beberapa hal, misalnya dalam hal tinggi dan berat badan, perbendaharaan kata, dan kematangan berfikir.Akan tetapi ada hal-hal yang cenderung menetap,seperti tempramen dan kepribadian.Perkembangan bersifat sistimatis artinya perkembangan bersifat berkesinambungan dan terorganisir.

Untuk memahami setiap tahapan, dibutuhkan pengetahuan mengenai darimana asal dan bagaimanan bekerjanya tahapan tersebut. Setiap tahap berperan baik sebagai buah dari tahap sebelumnya maupun bibit bagi tahap yang akan datang. Dalam persiapan untuk tahap selanjutnya kemampuan tahap yang sekarang telah selesai diolah.Artinya, sekali suatu tahap telah berhasil dicapai. Setelah mencapai tahap berikutnya maka tidak dapat mundur terhadap yang telah selesai dicapai. (Papalia dalam Hildayani, 2003:7.67)

Heroman (dalam yuliani, 2003:6.9) membagi area perkembangan kedalam empat aspek, yaitu aspek sosial emosional,aspek fisik,aspek kognitif dan aspek bahasa.Namun dalam pendidikan anak usia dini di Negara Indonesia, ada lima perkembangan yang menjadi focus proses pengembangan, yaitu perkembangan social - emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik dan perkembangan nilai agama dan moral. Sekalipun dibahas terpisah-pisah, aspek-aspek tersebut sebenarnya saling berkaitan. Semua aspek-aspek tersebut harus dikembangkan dengan baik, karena semua aspek perkembangan diperlukan oleh anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir (Gegne dalam jamaris, 2006:150). Pengertian yang luas *cognetion* (kognisi) adalah perolehan, penataan,dan penggunaan pengetahuan.Menurut ahli jiwa aliran kognitifis,tingkah laku,seseorang/anak itu senantiasa didasarkan pada kognisi,yaitutindakan mengenalatau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba, ataupun cium melalui pancaindra yang dimilikinya.pengembangan kognitif anak juga bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah.Perkembangan kognitif yaitu perkembangan dari pikiran, pikiran adalah dari otak, bagian yang digunakan untuk pemahaman, penalaran,pengetauan,dan pengertian,pikiran anak mulai kreatif sejak lahir.Sepanjang pikirannya berkembang, maka anak akan lebih cerdas. Oleh karena itu kemampuan kognitif anak haruslah dikembangkan sedini mungkin.Salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan adalah mengenal lambang bilangan 1-20.

Fakta dilapangan pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini sangatlah kurang,banyak permasalahan yang timbul dan dialami oleh guru dalam menyampaikan layanan pendidikan,yang berkaitan dengan pengembangan kognitif peserta didik,yaitu pengenalan lambang bilangan 1-20.Ada peserta didik yang masih mengenal angka 1-10. Ada yang sudah mampu berhitung 1-20 tapi belum hafal dengan lambang bilangannnya.

Berdasarkan hasil penilaian guru kelas bahwa anak kelompok B TK ‘Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016 ada beberapa kendala pada pengembangan kognitif dalam hal ini berhitung 1-20 yaitu dari 11 anak didik hanya 2 yang mendapatkan(✯✯✯✯) siswa yang dikategorikan tuntas 3 anak mendapatkan (✯ ✯ ✯) 2 anak mendapatkan bintang (✯ ✯) sedangkan proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila pembelajaran mencapai lebih dari 70%. Hal ini dikarenakan anak kurang mampu menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan,mengurutkan dan memasangkan jumlah benda dengan angka,sering terbalik dalam menulis angka,sehingga indicator yang diharapkan belum bisa

dicapai.Hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru,monotonnya proses pembelajaran di kelas,orang tua yang kurang optimal dalam mengenalkan lambang bilangan 1-20, media pembelajaran yang kurang menarik,suara guru yang kurang keras (terlalu pelan)

Masih kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini,terutama di tK Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri,maka peneliti membuat media untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, dalam mengenal bilangan 1-20.Dengan demikian peneliti berharap,kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 dapat terangkat.

Pendidik anak usia dini sebagai pelaku penting pendidikan yang secara langsung berhadapan dengan anak,sehingga pendidik anak usia dini harus memahami tentang tugas dan perkembangan anak pada setiap tingkatan usia tertentu.Kegiatan rutin yang tidak mengacu pada kebutuhan anak secara individual maupun kelompok,bahkan akan menciptakan pembelajaran yang membosankan bagi anak. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan dari hari kehari tetap sama tanpa ada kegiatan yang menantang atau menarik.Oleh karena itu pendidik dituntut untuk lebih kreatif membuat media-media yang menarik untuk pembelajaran.Salah satu media yang dapat digunakan pendidik untuk mengembangkan kognitif anak adalah Permainan Ular Tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih,papan permainan di bagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan ke kotak lain dengan alat bantu sebuah dadu.

Dengan permainan ular tangga yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar ini guru berharap dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 untuk anak kelompok B TK ‘Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016.

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelompok B TK ‘Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Jumlah anak di kelompok B ada 10 anak yang terdiri dari 5anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di TK ‘Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri, pada semester II bulan pertengahan bulan januari sampai pertengahan bulan

pebruari tahun 2016.Adapun obyek penelitian ini adalah pembelajaran dengan Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B.

B. Prosedur Penelitian

Model penelitian tindakan yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart dalam (Suharsimi Arikunto, 2010:137)

Bahwa setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.Pada penelitian ini, peneliti terlibat secara penuh dan langsung dalam setiap siklus selama penelitian.Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kemudian didesain menjadi PTK kolaboratif, yaitu bentuk kerjasama antara peneliti dan teman sejawat yang memungkinkan lahirnya kesamaan pemahaman dan kesepakatan terhadap suatu permasalahan serta pengambilan keputusan yang demokratis sehingga pada akhirnya melahirkan kesamaan tindakan.

Di dalam penelitian tindakan kelas yang menjadi salah satu karakteristiknya adalah penelitian dilakukan secara bersiklus.Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan, proses dan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya. Penelitian ini akan diakhiri jika sudah terjadi peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Data yang diperlukan.
   a. Data yang di perlukan adalah data tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B TK Aisyiyah XI Pare kecamatan Pare Kabupaten Kediri.
   b. Data tentang pelaksannan pembelajaran yang dilaksanakan pada anak kelompok B TK Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri.
2. Tehnik dan Instrumen yang digunakan.

   a. Data tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B TK Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri sebagai berikut :

   1. Subyek yang dinilai : Anak didik kelompok B TK Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri.
   2. Kemampuan yang dinilai : Kemampuan berhitung 1-20 Melalui permainan ular tangga

pada anak kelolmpok B TK Aisyiyah XI Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri.

3. Indikator : Membilang 1-20
4. Tehnik permianan : Unjuk Kerja
5. Prosedur :
   a. Anak diajak bermain secara berkelompok maksimak 3 anak.
   b. Guru memberi penjelasan cara bermain ular tangga
   c. Guru memberi peraturan dalam permainan ular tangga.
   d. Guru memberi contoh cara bermain ular tangga.
   e. Anak menjalankan tugas guru.
   f. Guru mengevaluasi kegiatan permainan ular tangga.
6. Kriteria Penilaian
   a. Anak mendapat bintang empat,jika anak benar dan cepat berjalan menuju keangka yang tertera pada dadu tanpa bantuan guru.
   b. Anak mendapat bintang tiga,jika anak benar dan cepat berjalan menuju keangka yang tertera pada dadu dengan bantuan guru.
   c. Anak mendapat bintang dua,jika anak benar dan kurang cepat berjalan menuju ke angka yang tertera pada dadu dengan bantuan guru.
   d. Anak mendapat bintang satu,jika anak belum benar dan kurang cepat berjalan menuju ke angka yang tertera pada dadu dengan bantuan guru.

b. Data tentang pelaksanaan yang dikumpulkan dengan menggunakan tehnik observasi dan instrumen yang yang digunakan adalah :

1. Unjuk kerja adalah :

   Unjuk kerja adalah merupakan sarana penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan/Tugas.

2. Observasi adalah

   Suatu tehnik atau cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Shaodih :2006:220).Selanjutnya instrument yang digunakan dalam tehnik observasi ini menggunakan pedoman/lembar observasi yang berisi daftar penilaian yang muncul dan dinilai.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang diperoleh sehingga dapat diambil kesimpulannya.Analisis data penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif, maksudnya adalah

membandingkan ketuntasan belajar anak antara waktu sebelum dilakukan tindakan (tindakan siklus I, dan tindakan siklus II).Tehnik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak dalam berhitung 1-20 sebagai berikut :

1. Menghitung distribusi perolehan nilai (bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4) sebagai hasil penilaian perkembangan anak dengan rumus sebagai berikut :

   $$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

   Keterangan :

   P : prosentasi anak yang mendapatkan nilai tertentu

   f : jumlah anak yang mendapatkan nilai tertentu

   N : jumlah keseluruhan anak (1 kelas)

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah prosentase yang memperoleh nilai bintang 3 dan bintang 4)antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama enam bulan mulai bulan oktober tahun 2015 sampai bulan maret tahun 2016,

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK ‘Aisyiyah XI adalah merupakan taman kanak-kanak yang ada di Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Berdiri tahun 2008 yang beralamat di Jalan Asparaga no. 61A Dusun Tegalsari Desa Tulungrejo, dan memiliki satu ruangkepala sekolah dan guru, dua ruang kelas yang terdiri dari kelas kelompok A dan kelas kelompok B, serta ruang kamar mandi.

Pada tahun pelajaran 2015-2016, jumlah peserta didiknya adalah 28 anak, terbagi menjadi kelompok A sebanyak 13 anak dengan jumlah anak laki-laki 7 anak dan anak perempuan 6 anak. Kelompo B sebanyak 15 anak dengan jumlah anak laki-laki 5 anak dan anak perempuan sebanyak 10 anak.

B. Diskripsi Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan pada permasalahan yang dihadapi anak dalam kegiatan pengembangan berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga, sebagian telah diuraikkan dalam pendahuluan, peneliti melakukan serangkaian tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tindakan

penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan prosedur penelitian meliputi: penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, refleksi. Diskripsi masing-masing siklus dikemukakan sebagai berikut:

1. Kondisi Pra Tindakan

Pada kondisi sebelum dilakukan tindakan, kemampuan berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga pada Kelompok BTK 'Aisyiyah XI Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016 masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan guru.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit. Dari 15 anak hanya 5 anak yang mencapai kategori tuntas dan 10 anak yang belum tuntas. Hal ini berarti kemampuan berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga anak masih sangat rendah.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

Hasil kemampuan motorik ksar melalui permainan ular tangga dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai anak, serta prosentase ketuntasan belajar anak mulai dari pra siklus, siklus I, silklus II, pada tabel dibahwah ini:

Tabel 4.10
Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung 1-20 melalui Permainan ular tangga Mulai Pra Tindakan samapai dengan Tindakan Siklus II Pada Anak Kelompok BTK 'Aisyiyah Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
1	☆	53,33%	13,33%	6,67%
2	☆☆	13,33%	20%	6,67%
3	☆☆☆	20%	40%	33,33%
4	☆☆☆☆	13,33%	26,67%	86,67%

Berdasarkan tabel diatas hasil yang dicapai pada siklus I, analisa kegiatan pembelajaran berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga belum mencapai ketuntasan belajar yang ditentukan. Hal ini karena ada beberapa hal yng menjadi catatan peneliti, baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi yaitu waktu yang tersedia untuk bermain kurang, beberapa anak yang tidak hafal urutan bilangan.

Hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga menunjukkan prosentase ketuntasan sebesar 86,67%. Maka kegiatan pembelajaran berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga ini dikategorikan mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Prosentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Berhitung 1-20 melalui Permainan ular tangga Mulai Tindakan Siklus I sampai Siklus II pada Kelompok BTK 'Aisyiyah XI Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri

No.	Jumlah Anak Didik	Prosentase Ketuntasan Belajar	
		Siklus I	Siklus II
1	15	66,67%	86,67%

2. Pengambilan Kesimpulan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi " Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-20 pada Kelompok BTK 'Aisyiyah XI Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun pelajaran 2015/2016" ***diterima***.

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Karena ada beberapa anak yang masih kurang atau tidah hafal urutan bilangan 1-20. Sehingga pada pelaksanaan siklus II hasil yang dicapai sudah optimal. Hal ini dikarenakan guru mampu menguasai anak dengan pemberian motifasi kepada anak dan pendekatan persuasif.

2. Keterbatasan

Keterbatasan yang peneliti dalam melaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan waktu saat permainan mempengaruhi hasil penilaian, namun hal tersebut dapat diataasi dengan baik.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Prof, Dr, Suharsimi 2006. *Prosedur suatu pendekatan praktek.* Jakarta : PT. Rineka Cipta

Arikunto Prof. Dr. Suharsimi, 2008 *Penelitian Tindakan kelas* Jakarta : Bumi Pustaka

Arikunto Prof. Dr. Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian.* Jakarta : PT Rineka Cipta.

Busthomi M. Yazid. 2012. *Melejitkan Potensi dan kecerdasan Anak Usia Dini.* Citra Publishing

Depdiknas, 2000, Permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak, Jakarta

Depdiknas, 2006. Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, Jakarta

Dirjen Manajemen Dikdasmen Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007. *Pembelajaran Kognitif di Taman Kanak-Kanak* Jakara

Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2010. *Bermain Bilangan.* Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional

Latif Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta :KencanaPrenada Media Group

Milafaila, 2011. "Pengenalan Matematika Anak Usia Dini". (online). tersedia : failashofagmail.htm, diunduh 26 oktober 2013

Musfiroh,Takdiratun, 2005, Bermain Sambil Belajar bias mengasah kecerdasan anak, Jakarta

Pipit, 2013."Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung". (online). tersedia :pypytsuwardy.blogspot.com, diunduh 26 oktober 2013

Pudjiati S.R. Retno, M.Si. 2011. *Bermain Bagi AUD dan Alat permainan yang Sesuai Usia Anak.* Jakarta.

Rahmawati Dwi. 2013. *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-20* Jakarta: Papas Sinar Sinanti.

Suparno, Paul, 2001. *Teori Perkembangan Kognitif*. Jean Piaget. Jogjakarta Kanisius

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.Tentang *sistim Pendidikan Nasional* 2004, Bandung: Citra Umbara

Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. "Ular Tangga". (online). diunduh 26 Oktober 2013

Zain dan Zuzdi (dalam Burhan, 2012:7) definisi kemampuan berhitung
Alwi (dalam Ratnaningsih, 2013:7) pengertian berhitung

Naga (dalam Murjayanti, 2012:11) aspek berhitung

Suyanto.S (2005:57) manfaat berhitung

Sujiono (2008:11.5) manfaat berhitung
Kemmis & Taggart dalam (Suharsimi Arikunto, 2010:137) model penelitian
Mukhtar Latif dkk, (2013:151) media pembelajaran