

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN MATH* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK

Novika Rahayu
Andi Kristanto

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No.4 Surabaya 60136
Email: (novikarahayu34@yahoo.co.id) (andikristanto@unesa.ac.id)

Abstract : *This research and development research had purpose to develop fun math media to enhance cognitive ability to children of TK A1 in TK Al Kautsar Surabaya. The subject in this research were 14 children of TK A1 in TK Al Kautsar Surabaya. The data collection techniques were interview, questionnaire, and observation. The data analysis technique used in this research was Wilcoxon match pairs test because the research arrangement was in the form of one group pretest-posttest design. From the counting result used wilcoxon match pairs, it was known that $t_{counted}$ value obtained was 0 (zero). The result of $t_{counted}$ was compared with t_{table} . The number obtained from t_{table} was 21, so $t_{counted} < t_{table}$ ($0 < 21$). The hypothesis resulted was H_0 was refused and H_a was not refused (accepted). Based on the result it proved that it was required developing proper and effective fun math media to enhance cognitive ability especially in recognizing number symbol to TK A children.*

Keywords : *Fun math media, Cognitive, Number symbol*

Abstrak : Penelitian *research and development* ini bertujuan mengembangkan media *fun math* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak TK A di TK Al Kautsar Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah 14 anak TK A1 di TK Al Kautsar Surabaya. Teknik pengumpulan datanya adalah wawancara, angket (kuesioner), dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji jenjang bertanda *Wilcoxon (Wilcoxon match pairs test)* karena rancangan penelitian berupa *one-group pretest-posttest design*. Hasil perhitungan menggunakan uji jenjang *Wilcoxon*, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 0 (nol). Hasil t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} , sehingga angka yang diperoleh dari t_{tabel} ialah 21, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 21$). Hipotesis yang dihasilkan adalah H_0 ditolak dan H_a tidak ditolak (diterima). Berdasarkan hasil tersebut berarti membuktikan bahwa diperlukan pengembangan media *fun math* yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan pada anak TK A.

Kata kunci: Media *fun math*, Lambang bilangan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tempat yang dibutuhkan oleh anak untuk menghadapi masa depannya. Berbagai pembelajaran di PAUD akan mempersiapkan anak dalam memasuki masa sekolah dasar. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar" (Sujiono, 2009:6). Berbagai lembaga PAUD yang selama ini telah dikenal oleh masyarakat luas antara lain TPA

(Tempat Pengasuhan Anak), KB (Kelompok Bermain), dan TK (Taman Kanak-kanak).

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Berbagai bidang pengembangan kemampuan dasar yang dikembangkan di TK adalah kemampuan moral agama, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, seni, dan kognitif.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011:47). Piaget (dalam Sujiono, 2009:120) berpendapat bahwa perkembangan kognitif dibagi dalam 4 fase, yaitu : fase *sensori motor*, fase *pra operasional*, fase operasi konkret, dan fase operasi formal. Pada fase *sensori motor*, anak mulai berinteraksi dengan dunia sekitar melalui panca indra. Tahapan selanjutnya yaitu fase *pra operasional*, dimana masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Pada fase operasi konkret anak sudah punya kemampuan berpikir secara logis dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir tersebut hadir secara konkret. Fase yang terakhir yaitu fase operasi formal, anak dapat berpikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide-ide dan memprediksi kejadian yang akan terjadi. Teori tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget sangat mempengaruhi dalam menentukan tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun .

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini pada aspek perkembangan kognitif mengungkapkan bahwa anak usia 4-5 tahun seharusnya telah mampu membilang angka satu sampai sepuluh serta memahami konsep dan lambang bilangan. Gessel dan Amatruda (dalam Susanto, 2011:50) juga mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun adalah masa belajar matematika. Pada tahap ini, anak mulai belajar matematika sederhana misalnya menyebutkan bilangan dan menghitung urutan bilangan.

Dalam menentukan tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun banyak dipengaruhi oleh teori tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget. Usia 4-5 tahun termasuk dalam fase *pra operasional*. Menurut Wiyani (2014:79), tingkat pencapaian perkembangan kognitif tersebut antara lain : 1) mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran, 2) menyebutkan beberapa angka dan huruf, 3) menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (misalnya, kursi sebagai mobil), 4) mengenal sebab-akibat tentang alam sekitar.

Permasalahan kemampuan kognitif anak dalam lambang bilangan yang dialami di TK Al Kautsar Surabaya terlihat pada saat dilakukannya observasi di TK tersebut. Setelah dilakukan observasi pada hari Selasa dan Rabu, tanggal 1 dan 9 September 2015, memiliki hasil sebanyak 35% dari 14 anak mampu membilang angka 1-10, 29% lainnya mampu mengenal angka 1-3, 7% dari mereka mampu mengenal angka 1-7, dan 29% lainnya mampu mengenal angka 1-10. Pengenalan lambang bilangan dirasa sangat penting untuk anak usia 4-5 tahun untuk perkembangan tahapan di usia selanjutnya, yaitu tahapan berhitung permulaan, sebagai contoh adalah penambahan dan pengurangan sederhana.

Adanya permasalahan tersebut, maka diberikan solusi melalui permainan dengan menggunakan media *fun math* untuk memberikan cara baru dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK A. Media *fun math* yaitu media yang berbentuk kotak dengan berbagai permainan yang akan disukai anak dan akan membantu anak dalam memahami lambang bilangan. Sebelum anak memahami lambang bilangan, anak akan diajak untuk memahami konsep bilangan terlebih dahulu dengan menggunakan *fun fish*, yaitu ikan yang terbuat dari kayu berwarna warni. Setelahnya, anak akan melalui masa transisi menggunakan *fun fish* dan kotak angka. Pengenalan lambang bilangan dilakukan menggunakan penggaris cetakan dan piano yang dapat berbunyi sesuai angka yang ada pada *tutsnya*.

Anak-anak akan menyukai media ini dikarenakan selain media *fun math* menarik dan berwarna-warni, juga terdapat piano yang dapat berbunyi sesuai angkanya jika ditekan, karena anak-anak sangat menyukai media yang dapat berbunyi. Media *fun math* ini dapat dilakukan dengan permainan ataupun perlombaan yang biasanya sangat digemari oleh anak. Media *fun math* ini dibuat berdasarkan dari teori tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan lambang bilangan melalui jalur matematika menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2011:100) dan Burns (dalam Sudono, 2006:22), misalnya: tahap penguasaan

konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2011:100), penguasaan lambang bilangan pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut: 1) Tahap konsep atau pengertian. Dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda yang nyata. Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. b) Tahap transisi atau peralihan. Merupakan tahap peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak. Tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Tahap transisi harus terjadi dalam waktu yang cukup dikuasai anak, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. c) Tahap lambang. Tahap di mana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah “diperlukan pengembangan media *fun math* yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK A1”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media *fun math* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak TK A1. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat menarik minat belajar anak terhadap pembelajaran kognitif sehingga anak mampu memahami konsep dan lambang bilangan.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan “penelitian dan pengembangan atau *research and development*.” Model penelitian dan pengembangan ini berorientasi pada penciptaan produk, maka model pengembangan ini memiliki tahap dari potensi dan masalah hingga produksi masal. Pada bagan diatas dapat dijelaskan bahwa model penelitian dan

pengembangan ini memiliki tahap yang dimulai dari potensi dan masalah yang selanjutnya dilakukan pengumpulan data, desain produk dan kemudian desain tersebut menuju validasi desain dan selanjutnya revisi desain. Setelah tahap revisi desain, dilakukan uji coba produk, setelah melalui tahap uji coba kemudian revisi produk yang selanjutnya melalui tahap uji coba pemakaian dan setelah itu melalui tahap revisi produk kembali dan yang terakhir ialah tahap produksi masal.

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan media *fun math* ini melibatkan beberapa subyek, antara lain: 1) Ahli materi yaitu orang yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam bidang pendidikan anak usia dini, lulusan S2 dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 2) Ahli media yaitu orang yang memiliki keahlian dalam bidang media, lulusan sarjana S2 dari bidang Teknologi Pendidikan dan lulusan sarjana S2 dari bidang Seni Rupa, 3) Murid kelompok A1 TK AL Kautsar Surabaya yang terdiri dari 14 anak.

Lokasi penelitian ini di TK Al Kautsar Surabaya di Jalan Bratang Gede 3H/29 Surabaya yang dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016 pada bulan Nopember sampai Desember 2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, wawancara, dan observasi. Pada penelitian ini menggunakan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah serta guru TK A1, sedangkan angket dalam penelitian ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

Penelitian ini menguji validitas instrumen yaitu dengan menggunakan *construct validity* yang disusun berdasarkan teori yang relevan, yaitu Permendiknas no 137 tahun 2014 dan teori Sundayana dengan uji validitas item yang setiap item pernyataan dikonsultasikan dengan ahli. Pengujian *construct validity* dapat menggunakan pendapat dari ahli (*experts judgement*) (Sugiyono, 2010:177).

Experts judgement untuk instrumen perkembangan kognitif (lambang bilangan) dalam penelitian ini adalah Dra. Hj. Mas'udah M.Pd. Pengujian materi dan media pun menggunakan pendapat dari para ahli. Masing-masing pengujian materi dan media menggunakan pendapat dari dua ahli. *Experts*

judgement untuk uji materi dalam penelitian ini adalah Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd dan Kartika Rinakit Adhe, M.Pd. *Experts judgement* untuk uji media dalam penelitian ini adalah Febry Irsiyanto Wahyu Utomo, S.Pd., M.Pd dan Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu statistik yang berupa statistik non parametrik, sebab data yang akan dianalisis berupa data ordinal atau data berjenjang, untuk mengetahui signifikan atau tidaknya media ini digunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon*. Rancangan penelitian berupa *one-group pretest-posttest design*, oleh karena itu teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini adalah menggunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* (*Wilcoxon match pairs test*). Teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel yang berpasangan bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Sugiyono, 2010:134).

HASIL

Sebelum diujicobakan kepada anak, media *fun math* harus divalidasi oleh dosen ahli agar media *fun math* layak diujicobakan kepada anak. Dari hasil validasi materi, media *fun math* mendapatkan nilai 3,7 atau 92,5 dan 3,3 atau 82,5, sedangkan dari validasi media, media *fun math* mendapatkan nilai 3,6 atau 90 dan 3,5 atau 87,5 yang artinya keseluruhan media *fun math* sudah sangat baik dan layak untuk diujicobakan kepada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan *pretest*, uji coba produk, kemudian uji coba pemakaian, dan yang terakhir adalah *posttest*. *Pretest* dilakukan pada tanggal 9 Nopember 2015 dengan terlebih dahulu melihat kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Pada kegiatan *pretest* ini anak mengerjakan LKA. Anak diminta untuk membilang dengan benda 1-10, memasang benda sesuai dengan lambang bilangan yang diminta, dan yang terakhir anak menunjuk dan menulis lambang bilangan.

Tahap uji coba produk pada anak diawali dengan uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Uji coba satu-satu dilakukan pada tanggal 11 Nopember 2015 dengan menggunakan dua anak sebagai subjek, sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan

pada tanggal 12 Nopember 2015 dengan empat anak sebagai subjek.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, uji coba satu-satu menggunakan media *fun math* pada item 1 memiliki persentase sebesar 100%, item 2 memiliki persentase sebesar 100%, dan item 3 memiliki persentase sebesar 100%. Hasil perhitungan dari uji coba kelompok kecil pada item 1 memiliki persentase sebesar 94%, item 2 memiliki persentase sebesar 87%, dan item 3 memiliki persentase sebesar 100%.

Uji coba pemakaian diawali dengan uji coba kelompok besar kemudian *treatment*. Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 18 November 2015. Pada uji coba kelompok besar menunjukkan persentase hasil dari item 1 sebesar 89%, item 2 sebesar 87%, dan item 3 sebesar 89%.

Treatment dilakukan selama lima hari. Pemberian perlakuan pada anak dijelaskan sebagai berikut : 1) Tahap Konsep dilakukan pada tanggal 19 Nopember 2015. Empat anak menghitung ikan sesuai dengan apa yang diminta oleh guru menggunakan media *fun math*, sedangkan yang lainnya mengerjakan tugas yang diberikan oleh ustadzah, 2) Tahap Transisi dilakukan pada tanggal 25 dan 26 Nopember 2015. Empat anak bermain menggunakan media *fun math*, menghitung ikan sesuai dengan yang diminta dan memasang kotak angka sesuai dengan angka yang diminta, sedangkan yang lainnya mengerjakan tugas yang diberikan oleh ustadzah, 3) Tahap Lambang dilakukan pada tanggal 2 dan 3 Desember 2015. Dua anak bermain menggunakan media *fun math*, menghitung ikan sesuai dengan yang diminta dan memasang kotak angka sesuai dengan angka yang diminta, menulis dan memencet *tuts* menggunakan media *fun math* sesuai angka yang diminta, sedangkan yang lainnya mengerjakan tugas yang diberikan.

Setelah dilakukannya *treatment*, maka untuk mengetahui ada atau tidaknya perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak akan dilakukan *posttest*. Kegiatan *posttest* dilakukan pada tanggal 7 Desember 2015. *Posttest* yang diberikan kepada anak yaitu, anak diminta untuk membilang dengan benda 1-10,

memasang benda sesuai dengan lambang bilangan yang diminta, dan yang terakhir anak menunjuk dan menulis lambang bilangan. Hasil perhitungan nilai sebelum perlakuan (*pretest*) pada anak TK A sebesar 99 dengan rata-rata 7.1, sedangkan hasil perhitungan nilai sesudah perlakuan (*posttest*) sebesar 154 dengan rata-rata 11. Selisih antara *posttest* dan *pretest* sebesar 55. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak.

Data yang diperoleh dari observasi sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A1 di TK Al Kautsar Surabaya yang hasilnya akan dianalisis menggunakan statistik non parametrik. Statistik non parametrik menggunakan rumus uji bertanda *Wilcoxon*. Perhitungan statistik menggunakan uji bertanda *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Penolong Wilcoxon

No	Nilai	Nilai	Beda	Tanda Jenjang		
	<i>Pretest</i> (X_{A1})	<i>Posttest</i> (X_{B1})		$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	(+)
1	10	12	2	2,5	2,5	0
2	6	11	5	6	6	0
3	6	11	5	6	6	0
4	12	12	0	0	0	0
5	9	12	3	4	4	0
6	4	10	6	9	9	0
7	6	11	5	6	6	0
8	11	10	1	1	1	0
9	5	11	6	9	9	0
10	3	9	6	9	9	0
11	3	12	9	12	12	0
12	12	12	0	0	0	0
13	4	11	7	11	11	0
14	8	10	2	2,5	2,5	0
Jumlah				T+	T-	
				=78	=0	

(Sumber: Hasil perhitungan rekapitulasi *pretest* dan *posttest*)

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji coba satu-satu menggunakan media *fun math* pada item 1 memiliki persentase sebesar 100%, item 2 memiliki persentase sebesar 100%, dan item 3 memiliki persentase sebesar 100%. Hasil perhitungan dari uji coba kelompok kecil pada item 1 memiliki persentase sebesar 94%, item 2 memiliki persentase sebesar 87%, dan item 3

memiliki persentase sebesar 100%. Pada uji coba kelompok besar menunjukkan persentase hasil dari item 1 sebesar 89%, item 2 sebesar 87%, dan item 3 sebesar 89%. Hasil perhitungan nilai sebelum perlakuan (*pretest*) pada anak TK A diperoleh rata-rata 7.1, sedangkan hasil perhitungan nilai sesudah perlakuan (*posttest*) diperoleh rata-rata 11.

Penggunaan media *fun math* sebenarnya cukup mudah, akan tetapi pada saat dilakukannya penelitian, terdapat beberapa kendala yang dialami, yaitu: pada saat dilakukannya lomba, kondisi anak menjadi sangat tidak kondusif. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran anak terlalu diberikan kebebasan untuk keluar masuk kelas dan guru yang tidak dapat mengontrol anak, pada saat beberapa anak sedang melakukan uji coba ataupun *treatment*, anak yang lainnya mengganggu teman yang sedang melakukan uji coba atau *treatment* dan ada seorang anak berkebutuhan khusus yang sering mengganggu *treatment* yang dilakukan tetapi tidak ada penanganan dari uztadzah.

Tahapan pengenalan lambang bilangan pada media *fun math* dimulai dari tahap konsep, masa transisi, kemudian pengenalan lambang bilangan. Dari hasil penelitian dengan menggunakan media *fun math*, media *fun math* dapat membantu proses pembelajaran terutama dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini mendukung teori tahap pengenalan lambang bilangan dari Depdiknas (dalam Susanto, 2011:100) dan Burns (dalam Sudono, 2006:22) bahwa tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan lambang bilangan melalui jalur matematika misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

Media *fun math* ini menarik dalam segi bentuk dan warna serta tahan lama. Media *fun math* juga dapat memperjelas konsep matematika dan menjadikan anak belajar secara aktif dan mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Rusefendi (dalam Sundayana, 2014:18) bahwa beberapa persyaratan pemilihan media antara lain: tahan lama, bentuk dan warnanya menarik, sederhana dan mudah dikelola, sesuai dengan konsep matematika, dapat memperjelas konsep matematika, dan

dapat menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri dengan memanipulasi media.

Media *fun math* ini disukai anak karena bentuknya yang sederhana tetapi terdapat banyak permainan didalamnya. Warna media *fun math* dan warna dari *fun fish* juga menarik karena berwarna-warni. Pengenalan lambang bilangan dalam media *fun math* ini cepat dipahami oleh anak karena anak dapat bermain dengan piano yang dapat berbunyi sesuai lambang bilangan yang terdapat diatasnya. Anak-anak menyukai media yang dapat berbunyi, karena itu lambang bilangan dalam media *fun math* ini diletakkan pada piano agar disukai oleh anak.

Selain itu, media *fun math* juga praktis untuk disimpan karena terdapat tempat penyimpanan. Media *fun math* ini tidak memerlukan pergantian baterai karena baterai pada media *fun math* ini menggunakan baterai yang dapat di *charge*. Media *fun math* ini dapat melatih kognitif mengenai lambang bilangan untuk anak karena dibuat berdasarkan dari teori tahap pengenalan lambang bilangan dan menggunakan media sebagai alat untuk pengenalan lambang bilangan.

Berdasarkan dari seluruh tahapan yang ada dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media *fun math* ini sebagai media yang layak dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba produk dengan ahli materi dan ahli media, media *fun math* layak dan dapat diterima dari berbagai segi. Hasil penelitian tentang pengembangan media *fun math* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, dapat disimpulkan bahwa media *fun math* efektif dan

secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak TK A di TK Al Kautsar Surabaya. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan media *fun math*. Maka, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media *fun math* layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan pada anak TK A.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: 1) sebaiknya guru dapat menciptakan ruang belajar yang nyaman dan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dalam keadaan apapun kondisi kelas menjadi kondusif dan anak tidak merasa bosan jika berada dalam kelas sehingga tidak berlarian keluar dari kelas, 2) guru juga sebaiknya dapat memperhatikan anak-anak yang berkebutuhan khusus dan tidak mengacuhkannya saat berada diluar kelas agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks, Anggota IKAPI.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.