

## **UPAYA PENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL DAKON ANAK TK A RA TEAM CENDEKIA KECAMATAN DUKUH PAKIS KOTA SURABAYA**

**Rr. Agustien Lilawati**

[agustin@umg.ac.id](mailto:agustin@umg.ac.id)

**PIAUD, Universitas Muhammadiyah Gresik**

### **Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilatar belakangi oleh keadaan dilapangan yakni kemampuan anak yang kurang dalam mengenal konsep bilangan. Dari 20 siswa TK kelompok A, terdapat 3 siswa aktif dalam kegiatan sementara 17 anak lainnya hanya diam dan mengalami permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki pengajaran disekolah serta peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan memakai media permainan tradisional dakon pada anak TK A RA Team Cendekia Surabaya. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Kegiatan penelitian yaitu perencanaan dan pelaksanaan serta pengamatan serta refleksi. Ada dua siklus yang digunakan pada penelitian ini yakni siklus pertama serta siklus ke dua. Dari penelitian didapatkan hasil bahwa indikator tingkat keberhasilan tercapai saat perbaikan 2. Indikator tingkat keberhasilan hanya sebesar 40% pada siklus I, artinya masih belum terpenuhi standar pencapaian kemampuan anak yang sudah ditetapkan sebelumnya sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan dalam siklus I dikatan belum berhasil dan harus diteruskan dengan siklus ke II. Hasil siklus ke II menunjukkan indikator telah tercapai karena pada siklus ke 2 tingkat keberhasilan mencapai 80%.

**Kata Kunci :** Kognitif, Konsep Bilangan, Permainan Dakon

### ***ABSTRACT***

The background of this class action research is the ability of children who are lacking in recognizing the concept of numbers. Of the 20 kindergarten students in group A, there were 3 active students in the activity while 17 other children were just silent and experiencing problems. There are 3 active students in the activity while 17 other children are just silent and experience problems from 20 kindergarten students in Group A. This study aims to find out and improve teaching in school and increase the ability to recognize the concept of numbers by using traditional play media media in kindergarten children A RA Team Scholar Surabaya. Research data collection through observation. Research activities are planning and implementation as well as observation and reflection. There are two

cycles used in this study, the first cycle and the second cycle. From the research, it was found that the indicator of success level was reached during the second improvement. Indicator of the success rate is only 40% in the first cycle, this means that still not fulfilled the predetermined standard of children's ability achievement of 80%.

**Key word: Cognitive, Concept of Numbers, Dakon Game**

## **PENDAHULUAN**

Augusta (2012) AUD adalah individu unik serta mempunyai karakteristik tersendiri berdasarkan tahapannya. Di tahun awal, kehidupan anak sangatlah berharga karena sangat menentukan kehidupan dimasa yang akan datang.

UU RI Nomer 20 Th. 2003 tentang Sisdiknas (sistem pendidikan nasional), dimana pasal satu menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya untuk penguatan yang ditujukan pada anak mulai lahir hingga berusia enam tahun, melalui cara pemberian rangsang pendidikan guna menunjang pertumbuhan secara fisik maupun mental anak. Dengan harapan bahwa anak nantinya lebih siap memasuki jenjang yang lebih tinggi. Ada enam aspek pengembangan di PAUD, yaitu aspek NAM, Fisik Motorik, Kognitif SOSEM dan Bahasa serta aspek Seni.

Aspek kognitif merupakan satu dari enam aspek perkembangan yang memerlukan stimulus, karena perkembangan aspek kognitif sangatlah penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar anak dapat mengetahui berbagai macam alternatif pemecahan permasalahan, dan juga membantu pengembangan logika matematika serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir yang lebih teliti dan runtut Depdiknas (2007)

Banyak sekali ragam dan corak permainan mulai harga yang paling murah sampai paling mahal, dari yang tradisional sampai dengan modern. Contoh permainan tradisional yang perlu diperkenalkan kepada anak yaitu dakon. Permainan tradisional dakon merupakan upaya agar kemampuan

mengenal konsep bilangan siswa TK A dapat meningkat, dengan cara anak memasukkan biji-bijian satu persatu kedalam lumbung dakon, kemudian anak diminta menghitung berapa banyak biji yang ada disetiap lubang dakon.

Berdasarkan pengamatan pada kelompok A di RA Team Cendekia Dukuh Kupang Surabaya, bahwa dalam kegiatan membilang bilangan 1 sampai dengan 10 anak sudah cukup baik melakukannya. Akan tetapi pada kegiatan mengenal konsep bilangan, dari 12 anak ternyata ada 9 anak kurang mampu mengenal konsep bilangan.

## **METODE**

Penelitian Tindakan Kelas merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini, yakni meliputi perencanaan kemudian tindakan serta pengamatan dan refleksi. Sedangkan langkah berikutnya yaitu perencanaan yang telah kita revisi kemudian tindakan dan pengamatan serta refleksi. Sebelum memasuki siklus ke I memerlukan identifikasi yang merupakan tindakan awal. Perencanaan awal yang harus kita lakukan sebelum penelitian yaitu terlebih dahulu harus diidentifikasi permasalahan yang ada di kelas kemudian disusun rumusan permasalahan dan tujuan yang akan kita capai serta membuat perencanaan tindakan yang didalamnya juga terdapat instrumen penelitian serta perangkat pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah pengamatan meliputi kegiatan yang akan diselenggarakan dalam usaha membangun suatu pemahaman konsep pada anak dan pengamatan hasil dari digunakannya suatu media permainan tradisional yaitu dakon

guna meningkatkan kemampuan Kognitif anak mengenal suatu konsep bilangan.

Refleksi, yakni untuk mengetahui dan mempertimbangkan hasil dari upaya yang sudah dilakukan berdasar lembar pengamatan yang sudah terisi bersama dengan teman sejawat.

Rancangan yang sudah direvisi dari hasil refleksi dapat dilaksanakan pada siklus selanjutnya. Siklus sifatnya berkelanjutan, serta akan dihentikan apabila sudah sesuai dan cukup sesuai dengan kebutuhan.

Data dikumpulkan pada setiap siklus mulai dari awal sampai akhir, dimana peneliti menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan guna mengamati aktivitas anak saat melakukan permainan tradisional dakon,

Teknik observasi dilakukan oleh peneliti karena bersifat sistematis, yang mana didalamnya juga terdapat segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian baik aspek yang akan kita amati dan waktu observasi serta alat yang akan dipergunakan saat berkegiatan.

Dalam instrumen observasi PTK termuat indikator tingkat pencapaian keberhasilan bidang kognitif yaitu mengenal konsep bilangan, sebagaimana diharapkan sehingga dapat menggambarkan suatu keberhasilan serta kekurangan keseluruhan tindakan didalam upaya meningkatkan penguasaan kognitif anak mengenal konsep bilangan.

Instrumen dipergunakan sebagai acuan untuk menentukan kriteria capaian pada setiap indikator, agar dapat mengevaluasi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak dalam proses

dan kualitas pembelajaran sebagai bahan refleksi guru.

Data yang didapat kemudian diolah serta dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif, yaitu :

- a. Hasil observasi dianalisis yaitu dengan cara merinci kegiatan bermain siswa serta kemampuan guru mengelola selama kegiatan main
- b. Menganalisis hasil observasi kegiatan main dengan menggunakan acuan kegiatan main tradisional dakon.
- c. Selama proses pembelajaran, peneliti mengisi lembar penilaian yang sudah tersedia dengan ketentuan menghitung tingkat tercapainya perkembangan kemampuan kognitif mengenal suatu konsep bilangan  
Keberhasilan tingkat capaian perkembangan kognitif, secara keseluruhan berupa skor (bintang) 1, 2, 3 dan 4, yaitu Skor 1 (\*) didapatkan apabila anak tidak mau melakukan kegiatan inti, Skor 2 (\*\*) didapatkan apabila anak melakukan kegiatan inti tapi masih mendapat bantuan dari guru, Skor 3 (\*\*\*) didapatkan apabila anak dapat melakukan kegiatan inti tidak dibantu guru, Skor 4 (\*\*\*\*) didapatkan apabila anak mampu melakukan kegiatan inti tanpa dibantu guru serta dapat membantu teman

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Hasil Perbaikan Penelitian Kegiatan Pengembangan**

Pelaksanaan penelitian pra tindakan dilaksanakan hari Jum'at, tanggal 25 Oktober 2019 jam 07.00-10.30. Rancangan pengembangan pembelajaran dibuat dalam RPPH perbaikan dan refleksi. Dalam RPPH

perbaikan termuat kegiatan awal, inti istirahat dan kegiatan akhir.

Selama pra perlakuan, sebelum memasuki tahap per siklus dilakukan observasi terhadap anak yang melakukan kegiatan bermain tradisional dakon. Observasi dilakukan teman sejawat dibantu oleh kepala sekolah. Hasil pembelajaran pra tindakan yaitu  $3/20 \times 100\% = 15\%$  artinya bahwa indikator tingkat keberhasilan yang dicapai hanya sebesar 15%

### **Refleksi**

Hasil pembelajaran pada pra tindakan dari 20 anak sebagai berikut :

Bintang 1 (BB)	: 6 Anak
Bintang 2 (MB)	: 11 Anak
Bintang 3 (BSH)	: 3 Anak
Bintang 4 (BSB)	: -

Hasil penilaian pada pra tindakan yaitu kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan masih dibawah standart pencapaian yang telah ditetapkan yakni 15%. Karenanya butuh dilakukan tindakan dengan tahapan dua siklus. Yakni siklus pertama dan siklus kedua.

### **Siklus ke I**

Skenario Perbaikan pertama Siklus ke I mempunyai tujuan peningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dengan mempergunakan media dakon hari Kamis tanggal 07 Nopember 2019 tema adalah Tanah Airku/Permainan Tradisional

#### **1. Tujuan perbaikan**

Peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal konsep bilangan melalui kegiatan permainan tradisional.

#### **2. Pengelolaan kelas**

- a. Peneliti melakukan penataan kelas lebih dahulu, agar kelas nyaman.
- b. Pada kegiatan inti. Anak yang dapat menjawab pertanyaan guru mendapat kesempatan pertama memilih kegiatan yang disukai, kemudian baru disusul teman lain dapat memilih kegiatan yang disukai

#### **3. Langkah-langkah perbaikan**

##### **Kegiatan Pengembangan:**

Kegiatan yang menarik minat anak guna mengembangkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media dakon. Dalam RPPH anak bermain dakon dengan aturan main yang sederhana

##### **Langkah – langkah perbaikan**

1. Guru mempersiapkan media untuk proses belajar
2. Guru memperkenalkan media pembelajaran yang dipergunakan
3. Guru menstimulus dengan bertanya mengenai media yang akan dipergunakan
4. Guru memberi arahan aturan berkegiatan main permainan tradisional dakon
5. Guru mendemonstrasikan aturan main dakon
6. Guru mempersilahkan anak untuk bermain secara langsung
7. Guru melakukan evaluasi

##### **Pengelolaan kelas**

- a. Penatan kelas :  
Penataan kelas tanpa kursi dan meja
- b. Pengorganisasian kelas:  
Pertemuan pembuka dan penutup membentuk lingkaran

Pelaksanaan kegiatan main berpasang pasangan (2 anak)

a. Tahap perencanaan tindakan

1. Membuat perencanaan pembelajaran RPPH
2. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran
3. Menyiapkan alat-alat serta bahan
4. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas selama kegiatan belajar mengajar

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan pembelajaran Kamis, tanggal 07 Nopember 2019. Ada 4 tahapan adalah tahap persiapan, kegiatan awal serta kegiatan inti kemudian kegiatan akhir

1. Tahap persiapan

Mengatur ruangan agar anak dapat bermain dengan nyaman

2. Kegiatan awal

- a. Membuat lingkaran kecil
- b. Guru mengucapkan salam
- c. Guru memimpin do'a sebelum berkegiatan (melaksanakan kegiatan)
- d. Guru bersama anak membacakan surat pendek dan Asmaul Husna
- e. Bercakap – cakap sesuai dengan tema hari ini
- f. Menjelaskan macam kegiatan yang ada pada saat main
- g. Menentukan aturan main dan memilih teman untuk bermain,

3. Kegiatan inti

- a. Anak mengamati : mainan tradisional dakon
- b. Anak menanya : diskusi tentang permainan dakon

c. Anak mengumpulkan informasi dan guru memberikan suatu dukungan dengan memberikan pengetahuan tentang aturan permainan dakon

d. Anak menalar : anak dapat mengetahui bentuk serta aturan main dakon

e. Anak mengomunikasikan dan melakukan kegiatan disukai / dipilih

f. Guru mengajarkan aturan main permainan tradisional dakon

g. Saat bermain dakon memberikan pengetahuan tentang konsep bilangan yang terkandung pada permainan tradisional dakon

h. Guru memberi bantuan kepada anak yg memerlukan bantuan

i. Guru menilai serta mengobservasi proses kegiatan main anak

j. Mendokumentasikan kegiatan dan hasil karya anak

k. Pada saat alokasi waktu saat bermain habis guru mengajak beres – beres

l. Melakukan recalling : Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak serta mengungkapkan konsep bilangan

4. Kegiatan setelah main (penutup)

a. Guru bertanya kepada anak mengenai perasaannya selama berkegiatan hari ini

b. Guru mengajak anak diskusi tentang kegiatan yang telah di-mainkan hari ini serta mainan yang dia sukai

c. Guru bercerita yang berisi tentang pesan-pesan

d. Guru memberikan informasi kegiatan untuk esok harinya

e. Guru memimpin membaca do'a setelah melakukan kegiatan

f. Mengucap salam

c. Pengamatan

Mengamati cara kerja anak dan keaktifannya dalam melakukan kegiatan serta dalam menerima materi pembelajaran selama proses pembelajaran dilaksanakan. Juga dilaksanakan guna melihat kelemahan yang ada di kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ataupun guru. Pada akhir pembelajaran peneliti melakukan pengamatan, penelitian, serta evaluasi nilai hasil kerja. Hasil yang didapatkan adalah, dari 20 anak yang berkembang sesuai harapan 5 anak. Hasil Prosentase Perbaikan :  $5/20 \times 100\% = 25\%$ . Jadi dapat dilihat bahwa indikator tingkat keberhasilan yang dicapai hanya sebesar 25%.

#### d. Refleksi

Setelah peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung, maka dapat direfleksikan berikut ini

1. Keberhasilan pada perbaikan 1
  - a. Anak mau melakukan kegiatan
  - b. Penggunaan waktu yang tepat
2. Kegagalan pada perbaikan 1
  - a. Guru menerangkan aturan main dakon terlalu cepat dan kurang jelas
  - b. Guru kurang kreatif dalam pengkondisian dalam kelas
  - c. Sebagian besar anak masih belum mau berkegiatan
  - d. Sebagian besar anak belum mengerti aturan main permainan dakon
  - e. Sebagian besar anak belum mengenal konsep bilangan 1 sampai dengan 10

#### **Skenario Perbaikan 2 Siklus I**

Tujuan dari skenario Perbaikan 2 Siklus I adalah untuk peningkatan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dengan mem-pergunakan media dakon hari Jum'at tanggal 08 Nopember

2019 dan tema adalah Tanah Airku/Permainan Tradisional.

Pada prinsipnya sama dengan perbaikan 1, namun untuk membuat anak lebih tertarik dengan permainan tradisional dakon, maka peneliti mengganti biji dakon dengan biji kelengkeng.

Hasil dari perbaikan 2 siklus 1 yaitu dari 20 anak, yang berkembang sesuai harapan adalah 8, kalau dihitung berdasarkan prosentase sebesar  $8/20 \times 100\% = 40\%$ . Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dengan cara penggantian biji dakon yaitu dari 25% menjadi 40%. Namun walaupun sudah mengalami kenaikan, tetapi masih dibawah indikator pencapaian keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 80%. Oleh karenanya perlu dilakukan pada siklus ke dua.

#### **Siklus ke II**

##### **Skenario Perbaikan 1 Siklus II**

Bertujuan agar terjadi peningkatan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan mem-pergunakan media dakon pada hari Selasa tanggal 12 Nopember 2019 dan tema adalah Tanah Airku / Permainan Tradisional.

Pada prinsipnya sama dengan perbaikan 1, namun untuk membuat anak lebih tertarik dengan permainan tradisional dakon, maka peneliti mengganti biji kelengkeng dengan batu-batuan warna warni. Hasil dari perbaikan 1 siklus 2 yaitu dari 20 anak, yang berkembang sesuai harapan adalah 12, kalau dihitung berdasarkan prosentase sebesar  $12/20 \times$

100% = 60 %. Dari hasil tersebut terlihat ada peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal konsep bilangan dengan penggantian biji dakon yaitu dari 40% menjadi 60%. Akan tetapi kenaikan tersebut masih memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yakni sebesar 80%. Karenanya masih perlu dilakukan perbaikan 2 siklus ke dua.

### Skenario Perbaikan 2 Siklus II

Mempunyai tujuan meningkat-kan kemampuan kognitif anak untuk mengenal konsep bilangan menggunakan media dakon, hari Selasa tanggal 13 Nopember 2019 dan tema adalah Tanah Airku / Permainan Tradisional.

Pada prinsipnya sama dengan perbaikan 1, namun untuk membuat anak lebih tertarik dengan permainan tradisional dakon, maka peneliti mengganti biji kelengkeng dengan manik-manik. Hasil dari perbaikan 1 siklus 2 yaitu dari 20 anak, yang berkembang sesuai harapan adalah , kalau dihitung berdasarkan prosentase sebesar  $16/20 \times 100\% = 80\%$ .. Dari hasil tersebut terlihat ada peningkatan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dengan penggantian biji dakon yaitu dari 60% menjadi 80%.

Pada kegiatan perbaikan ke 2 siklus ke II, setelah dianalisis, ternyata kegiatan mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional dakon sudah optimal terlihat dari kemampuan anak mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan. Oleh karena itu tidak harus dilakukan perbaikan lagi.

Guna membentuk perbandingan tingkat keberhasilan dari penelitian ini, maka digunakan prosentase dari hasil penilaian tiap tingkatan RPPH dengan rumusan berikut ini :

$$a/b \times 100\% = c$$

$$\frac{\text{Jumlah anak berkembang} \times 100\%}{\text{Jumlah anak keseluruhan}} = C$$

Sehingga diperoleh data berikut :

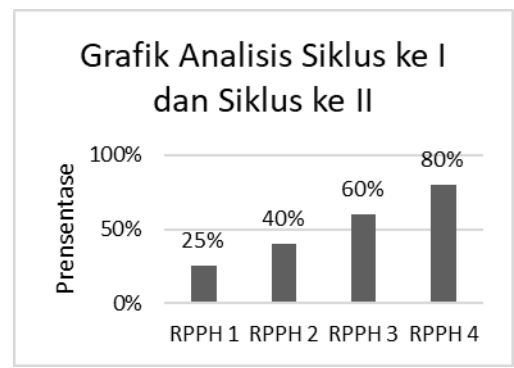
**Siklus I** terdiri dari :

1. Hasil belajar anak pada RPPH 1  
 $5/20 \times 100\% = 25\%$
2. Hasil belajar anak pada RPPH 2  
 $8/20 \times 100\% = 40\%$

**Siklus II** terdiri dari :

1. Hasil belajar anak pada RPPH 3  
 $12/20 \times 100\% = 60\%$
2. Hasil belajar anak pada RPPH 4  
 $16/20 \times 100\% = 80\%$

Gb Analisis Siklus ke I dan Siklus ke II



### B. Pembahasan Hasil Perbaikan Kegiatan Pengembangan



## 1. Siklus ke I

Proses perbaikan pengembangan siklus ke I, peneliti mencatat bahwa kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah tersusun sebelumnya. Akan tetapi penggunaan waktu masih kurang optimal dan pengorganisasian kelas kurang dikuasai oleh guru, hal ini merupakan kegagalan pada siklus I.

Kemampuan anak dapat diketahui dari lembar penilaian serta lembar observasi. Kemampuan rata-rata anak pada siklus I masih rendah dalam memahami konsep bilangan, anak hanya masih mengerti cara main permainan dakon yang benar, namun belum dapat memahami tentang konsep bilangan. Guru juga belum bisa mengorganisasi kelas dengan baik.

Kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan, indikator tingkat keberhasilan hanya sebesar 50% pada berakhirnya siklus, hal ini menunjukkan bahwa peneliti harus meningkatkan perbaikan kegiatan pengembangan siklus ke II.

## 2. Siklus ke II

Pada siklus ke dua, peneliti memperoleh data bahwa kemampuan anak semakin bertambah. Pengorganisasian kelas sudah dikuasai guru dan penggunaan waktu juga sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Pelaksanaan proses pembelajaran sesuai skenario yang telah disusun sebelumnya. Antara guru dan anak sudah terjalin komunikasi, hal ini terlihat cara guru dalam membimbing anak agar dapat bermain permainan tradisional dakon serta memotivasi anak dalam melakukan permainan dakon. Hal ini dapat berakibat

bahwa anak lebih mencintai kebudayaan yang dimiliki negara Indonesia melalui permainan tradisional dakon

Antusias anak menerima hingga perbaikan pada siklus ke II bisa dikatakan berhasil, karena indikator tingkat keberhasilan tercapai 80%. Melihat kemajuan anak yang semakin meningkat di akhir siklus ke II peneliti tidak harus melakukan perbaikan siklus yang ke III.

## **PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan serta hasil analisis data yang disajikan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa, permainan tradisional dakon yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan anak TK A di RA Team Cendekia Surabaya. Hal ini terbukti pada kegiatan pra tindakan, siklus ke I serta siklus ke II.

#### 1. Pra tindakan

Pra tindakan yang dilakukan sebelum melakukan siklus ke I dan siklus ke II menunjukkan hasil bahwa kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak TK A RA Team Cendekia, masih sangat rendah yaitu hanya sebesar 15%. Adapun kendala yang ditemui dalam pra tindakan yaitu sebagian besar anak belum mengenal permainan tradisional dakon serta cara melakukan kegiatan mainnya.

#### 2. Siklus I

Hasil penilaian siklus ke satu pertemuan pertama dan kedua, memperlihatkan bahwa kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan masih belum tercapai indikator

keberhasilan, yaitu 80%. Terbukti kalau indikator tingkat keberhasilan pada siklus ke satu pertemuan pertama dan kedua TK A di RA Team Cendekia hanya sebesar 40%. Karena indikator tingkat keberhasilan masih kurang dari yang telah ditetapkan, maka perlu melakukan siklus ke II

### 3. Siklus II

Hasil penilaian siklus ke dua pertemuan pertama dan kedua, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan sudah meningkat, terbukti indikator pencapaian tingkat keberhasilan pada pertemuan 1 siklus II tercapai 60%, sedangkan pertemuan ke 2 siklus ke II indikator tingkat keberhasilan mencapai 80%. Dari hasil analisis, terlihat bahwa kemampuan kognitif mengetahui konsep bilangan anak kelompok A RA Team Cendekia Surabaya sudah memenuhi indikator tingkat pencapaian perkembangan anak.

### B.Saran

Dari simpulan hasil temuan pada penelitian dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dengan media permainan tradisional dapat pada anak TK A di RA Team Cendekia Surabaya, maka dapat peneliti sarankan

1. Bagi pendidik PAUD media dapat bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kognitif anak TK A, karena dengan media ini anak dapat bermain sambil belajar melalui benda-benda yang kongkrit.

2. Untuk peneliti berikutnya yang tertarik dengan penelitian yang sama, bisa dilakukan pada sekolah yang berbeda baik dari sarana maupun prasarana, dapat juga dapat melakukan penelitian dengan aspek perkembangan berbeda, misalnya aspek sosial emosionalnya. Hal ini dapat juga dipakai bahan perbandingan dimana hasilnya memiliki kesamaan atau perbedaan, pada akhirnya jika nanti semakin banyak hasil penelitian, maka hasil penelitian dapat dipergunakan untuk saling melengkapi

### DAFTAR PUSTAKA

- Achroni K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta. Javalitera
- Aisyah, Siti dkk. 2016. *Pembelajaran Terpadu*. UT. Banten
- Augusta. 2012. *Pengertian Anak Usia Dini*. [http://infoini.com/Pengertian Anak Usia Dini](http://infoini.com/Pengertian-Anak-USia-Dini).
- Badru Z dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. UT. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Dhieni, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. UT. Banten.
- Husna M,A. 2009. *100 permainan tradisional indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2017..  
*Pengembangan Kecerdasan Majemuk.*  
UT. Banten.

Piaget dalam Suparno. 2001. *Teori  
Perkembangan Kognitif Jean Piaget.*  
Jogjakarta.

*Piaget dalam Wiyani 2013. Psikologi  
Perkembangan Anak Usia Dini.*  
Yogyakarta.

*Semiawan, Conny. R. (2002). Belajar dan  
Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini.*  
Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi

Slamet S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan  
Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Hikayat  
Publishing.

Solehuddin. 2017. *Pembaharuan  
Pendidikan TK.* UT. Banten.

Sujiani, Yuliani dkk. 2015. *Metode  
Pengembangan Kognitif.* UT. Banten.

Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan  
Fisik.* Jakarta. Penerbit Universitas  
Terbuka

Tatminingsih, Sri dkk. 2014. *Panduan  
Pemantapan Kemampuan Profesional.*  
UT Banten.

*Tedja S, Mayke S. 2001. Bermain, Mainan  
dan Permainan.* Jakarta: Grasindo.  
Tim Penyusun Balai Pustaka.

UUD RI No. 20 TH 2003 tentang Sisdiknas,  
pasal satu

Yuliani N. Sujiono, dkk. 2007. *Metode  
Pengembangan Kognitif.* UT. Jakarta

Zaman, Badru, dkk. 2016. *Media & Sumber  
Belajar Paud.* UT. Banten.

