

**Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Motorik Kasar
Dengan Permainan Dadu Berpetak Bilangan Pada Anak Kelompok B
Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan**

**Fitri Ayu Fatmawati
Universitas Muhammadiyah Gresik**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan kemampuan motorik kasar dengan permainan dadu berpetak bilangan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah PTK yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Pada setiap siklus dilaksanakan pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdiri atas kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan : pada siklus I perkembangan mengenal lambang bilangan diperoleh rata-rata sebesar 63% dan pada pertemuan siklus II diperoleh rata-rata 87%. Sedangkan pada kemampuan motorik kasar pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 70% dan pada pertemuan siklus II diperoleh rata-rata sebesar 87%. Hasil aktivitas anak pada siklus I diperoleh rata-rata 61% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 85%.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa permainan dadu berpetak bilangan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan kemampuan motorik kasar anak.

Kata-kata Kunci : lambang bilangan, motorik kasar, permainan dadu

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Kemendiknas (2010: 2) usia dini disebut juga “usia emas” (*the golden age*) dimana sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya.

Anak usia dini memerlukan stimulasi untuk mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut dibagi ke dalam aspek-aspek perkembangan yaitu nilai agama moral, sosio emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek dasar adalah perkembangan kognitif yaitu suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, memulai dan mempertimbangkan sesuatu (Depdiknas, 2007: 3).

Selain perkembangan kognitif salah satu aspek perkembangan yang juga paling penting dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun yaitu tentang aspek perkembangan fisik. Untuk memberikan kesan pembelajaran kognitif dan motorik yang baik diperlukan suatu media atau

permainan dalam pembelajaran yang dapat menstimulasi anak untuk belajar namun tidak membosankan untuk anak dalam mempelajari sesuatu. Selain menggunakan media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak untuk belajar, guru juga perlu menggunakan permainan yang dapat menimbulkan minat belajar anak. Cara belajar pada anak usia dini hendaknya dilaksanakan lebih variatif dan edukatif termasuk dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif pada materi pengenalan lambang bilangan dan kegiatan fisik motorik.

Pengenalan lambang bilangan merupakan pembelajaran yang memang harus diberikan pada anak usia dini, karena mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada diri anak, salah satunya dapat belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman lambang bilangan dengan baik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan menghitung benda-benda yang ada di sekitar anak. Akan tetapi pembelajaran pada anak usia dini berbeda dengan pembelajaran di sekolah dasar misalnya saja pada anak usia dini belajar mengenal bilangan melalui kegiatan menghitung jumlah balok yang digunakan untuk bermain, membeli mainan saat bermain peran, dan lain sebagainya. Orangtua maupun guru perlu mengetahui prinsip-prinsip

dasar pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar.

Pada masa kecil atau masa kanak-kanak sering disebut sebagai saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik. Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal, pertama pada usia kanak-kanak tubuh anak lentur sehingga anak lebih mudah menerima rangsangan semua pelajaran. Kedua, anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajarinya lebih mudah. Ketiga, apabila para remaja dan orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan, akan tetapi anak-anak lebih menyukai yang demikian. Oleh karena itu, anak-anak bersedia mengulangi suatu tindakan hingga pola otot terlatih untuk melakukan secara efektif (Hurlock, 1978:156).

Pada Peraturan Menteri Pendidikan No.146 Tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun salah satunya ialah melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah serta melakukan permainan fisik dengan aturan. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan pada tanggal 25 Mei sampai dengan 29 Mei 2015 terdapat 25 anak pada kelompok B yang kemampuan mengenal lambang bilangan dan kemampuan fisik motorik anak masih rendah. Hal ini

dapat dilihat pada saat pembelajaran, guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan di papan sesuai dengan perintah serta mengerjakan buku kegiatan dengan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan anak masih belum mampu melakukan, misalnya lambang bilangan yang dihubungkan dengan jumlah benda tidak sama dan ketika guru mengajak anak-anak bermain dengan menggunakan simpai kemudian anak-anak diminta untuk melompat, tetapi respon dari anak-anak kurang baik. Ada anak-anak yang belum mampu melakukan dan ada juga anak-anak yang belum mau melakukan gerakan melompat.

Guru perlu menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajaran yang dapat menimbulkan minat anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar materi yang diberikan pada anak sesuai dengan tujuan yang dicapai yaitu dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan motorik kasar seperti dengan melakukan permainan. Karena lambang bilangan dan motorik kasar dalam hal melompat dan melocat termasuk dalam tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh semua anak usia 5-6 tahun.

Kurangnya variasi pembelajaran yang diberikan guru mempengaruhi aspek perkembangan kognitif terutama dalam hal mengenal lambang bilangan dan kegiatan motorik kasar anak. Terbatasnya permainan yang diterapkan oleh guru

dan membuat anak-anak kurang begitu mengenal permainan dan kurang tertarik untuk mengikuti permainan.

Dunia anak sering disebut sebagai masa bermain. Menurut Sujiono (2009: 145) manfaat bermain salah satunya adalah memberikan kegembiraan dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan salah satunya aspek perkembangan kognitif.

Bermain itu bergerak karena bermain juga mengembangkan kesadaran anak akan kemampuan tubuhnya ketika ia menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Menurut Cosby & Sawyer (dalam Sujiono, 2009: 145) permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Demikian halnya dengan kemampuan mengenal lambang bilangan juga bisa dilakukan dengan cara permainan. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal berbagai macam lambang bilangan 1-20. Menurut Suyanto (2005: 104) angka sendiri merupakan simbol dari suatu bilangan, atau disebut juga dengan lambang bilangan. Selain mengenal lambang bilangan anak juga melatih motorik kasar anak. Karena pada masa usia dini perkembangan motorik kasar anak sangat mudah untuk dilatih. Menurut

Zulkifli (dalam Mas'udah, 2010:3) menjelaskan bahwa motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia 4-6 tahun. Karena usia 4-6 tahun merupakan usia yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh (Sujiono, 2008:1.12). Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, maksudnya adalah perkembangan motorik berpengaruh terhadap seluruh aspek perkembangan anak

Di dalam pengenalan lambang bilangan dan motorik kasar bisa dilakukan dengan permainan yaitu salah satunya permainan dadu berpetak bilangan. Permainan dadu berpetak bilangan ini merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengenal lambang bilangan dan melatih motorik kasar anak. Permainan dadu berpetak bilangan ini menggunakan alat yaitu dadu kain halus dan karpet angka. Permainan ini dikembangkan untuk melatih kemampuan kognitif yaitu mengenal lambang bilangan dan motorik kasar dalam hal melompat dan meloncat Permainan ini dapat di variasi permainannya sesuai keinginan seperti bermain

kelompok maupun dibuat perlombaan. Berdasarkan uraian tersebut mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Dengan Permainan Dadu Berpetak Bilangan Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan”

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:4), bahwa :

“Penelitian tindakan kelas berasal dari Barat yang dikenal dengan istilah *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.”

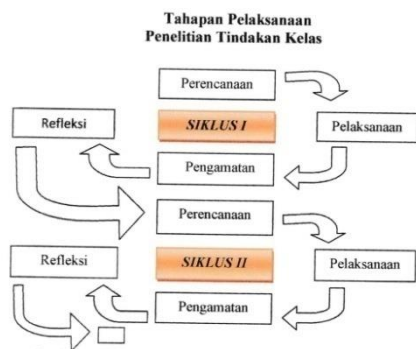
Penelitian tindakan kelas sangat baik dilakukan oleh pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan mutu profesional guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan dan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukannya dengan anak didik di dalam kelas. Menurut Trianto (2011; 18) bahwa, penelitian tindakan mempunyai tujuan untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Dalam PTK guru secara reflektif dapat menganalisa proses pembelajaran yang telah dilakukan di dalam kelas, dalam hal ini berarti PTK dapat memperbaiki model pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif.

Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan model PTK kolaboratif, yakni peneliti bekerja sama dengan guru kelas serta teman sejawat untuk melakukan penelitian. Dalam hal ini peneliti dan teman sejawat sebagai observer dan guru kelas yang memberi tindakan. Sebelum melakukan tindakan peneliti mempersiapkan rancangan penelitian seperti menyiapkan RKH, media permainan dadu berpetak bilangan dan berdiskusi dengan guru kelas yang akan melakukan tindakan penelitian tentang urutan tindakan yang akan diberikan kepada anak ketika proses pembelajaran nantinya. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus, dimana setiap siklus PTK terdiri atas empat tahapan penting yaitu: tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Menurut Arikunto (2010:16) tahapan dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk siklus, yaitu satu putaran beruntun yang kembali ke langkah semula, jadi satuan siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi yang tidak lain adalah evaluasi.

Adapun model penelitian tindakan kelas yang dimaksud dimulai dari tahap awal yaitu perencanaan hingga terjadinya proses tahapan tindakan sampai dengan proses akhir yaitu tahapan evaluasi atau penelitian tindakan kelas. Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam siklus sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model Skema Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2008:105)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Dalam teknik observasi ini, peneliti melakukan observasi terhadap anak dalam perkembangan aspek kognitif dalam hal mengenal lambang bilangan dan motorik kasar dalam hal melompat dan meloncat.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai persentase 75% dan anak yang hadir dan mampu menunjukkan kemampuannya mengenal lambang bilangan dan motorik kasar melalui permainan dadu berpetak bilangan. Selanjutnya menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Angka persentase

A : Kemampuan yang dicapai

N : Jumlah kemampuan maksimal. (Sumber : Purwanto, 2010:112)

Analisis dilaksanakan saat refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis dijadikan sebagai refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, yang dijabarkan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan motorik kasar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Dadu Berpetak Bilangan

Pada bagian ini dikemukakan hasil penelitian peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak menggunakan permainan dadu berpetak bilangan kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan. Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil yaitu pada siklus I diperoleh hasil 63% dan pada siklus II diperoleh hasil 87%. Dalam penelitian ini, khususnya dalam hal mengenal lambang bilangan anak sudah mengenal lambang bilangan dengan sangat baik setelah dilakukan siklus beberapa

kali dan mengalami peningkatan. Hal ini karena mengenal lambang bilangan sangat penting diberikan pada anak sejak dini.

Dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, terutama di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamonganada banyak cara yang bisa dilakukan salah satunya dengan permainan, hal ini sesuai dengan pendapat Yulianty (2011: 8) bahwa dengan permainan atau bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya. Sedangkan menurut Achroni (2012: 15) sesungguhnya, dalam bermain anak-anak tidak sekedar mendapatkan kegembiraan. Seperti yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan, anak-anak sangat menyukai pembelajaran dengan permainan, terbukti ketika melakukan permainan dadu berpetak bilangan mereka sangat antusias untuk mengenal lambang bilangan melalui permainan dadu berpetak bilangan. Tanpa mereka sadar, dengan permainan tersebut mereka tidak hanya mendapatkan kegembiraan tapi dengan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan mereka dan dengan bermain sejatinya mereka tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan.

B. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Dadu Berpetak Bilangan

Perkembangan motorik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan ini sudah mulai berkembang dengan baik, salah satunya mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan, sebagaimana yang dikatakan oleh Achroni (2012: 16-18) bahwa salah satu manfaat permainan adalah mengembangkan kemampuan motorik anak. Permainan akan bermanfaat kepada anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan tersebut didapat ketika melibatkan kordinasi mata dan tangan, dan ketika melakukan permainan melibatkan otot-otot besar.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, maksudnya adalah perkembangan motorik berpengaruh terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Seperti yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan perkembangan motorik mempengaruhi aspek perkembangan lainnya karena motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia 4 tahun. Karena usia 4 tahun

merupakan usia yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Sama halnya dengan mengenalkan lambang bilangan, dalam melatih kemampuan motorik kasar pada anak juga bisa dilakukan dengan banyak cara salah satunya adalah dengan permainan.

Pada penelitian ini mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan motorik kasar bisa dilakukan dengan permainan dadu berpetak bilangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Yulianty (2011: 8) bahwa dengan permainan atau bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya.

Pada siklus yang telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan khususnya kelompok B, diketahui bahwa hasil rata-rata menunjukkan peningkatan disetiap pertemuan dari beberapa siklus yaitu pada siklus I diperoleh hasil 70% dan siklus II 87%.

C. Aktivitas Anak Dalam Permainan Dadu Berpetak Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Motorik Kasar

Keberhasilan guru dalam melaksanakan tugasnya ditentukan banyak faktor salah satunya adalah persiapan yang direncanakan sebelum guru tersebut berdiri di depan kelas. Dengan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan motorik kasar anak dengan permainan dadu berpetak bilangan guru membuat rencana pembelajaran yang didalamnya mencakup: 1) indikator, 2) kegiatan pembelajaran, 3) alat dan sumber belajar, 6) penilaian. Sedangkan pada pelaksanaannya dilakukan tahap-tahap pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, observasi dan refleksi, evaluasi.

Indikator yang digunakan adalah untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1) Membilang (menenal konsep bilangan 1-20 menggunakan benda),2) Menghubungkan/Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20, 3) Menunjuk lambang bilangan 1-20 sesuai perintah, 4) Melengkapi urutan bilangan antara 1-20, dan pada kemampuan motorik kasar: 1) Melompat dengan menggunakan dua kaki, 2) Meloncat dengan menggunakan satu kaki.

Saat kegiatan guru menggunakan media dadu dan karpet angka, yakni pada kegiatan awal guru mengajak anak bercakap-cakap tentang tema pada hari itu yaitu tentang aam semesta, kemudian

guru mengajak anak menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan hari ini yaitu salah satunya permainan dadu berpetak bilangan dengan memeritahakan aturan permainan yang harus dipatuhi oleh anak-anak, au anak diajak untuk aktif dan terlibat didalam kegiatan pembelajaran yakni dengan memberikan pertanyaan sesuai dengan permainan dadu berpetak bilangan, anak diminta untuk menjawab apa yang ditanyakan oleh guru. Setelah itu anak istirahat dan dilanjutkan dengan kegiatan yang sesuai dengan rencana pembeajaran yang telah dibuat guru.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang baik yaitu pada siklus I diperoleh rata-rata 61% dan pada siklus II 85%, mulai dari awal anak sudah mau mengikuti pembelajaran, anak ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan antusiasme anak mulai meningkat ketika pembelajaran menggunakan permainan dadu berpetak bilangan. Anak aktif dalam permaianan dan mengikuti aturan yang telah dibuat oeh guru. Melalui permainan tercipta suasana santai dan menyenangkan, sehingga anak dapat belajar dengan baik dan sungguh-sungguh. Terbukti

bahwa anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan mampu membilang, menghubungkan, menunjuk, dan melengkapi lambang bilangan lebih baik pada saat pengukuran akhir yaitu pada kegiatan observasi kemampuan lambang bilangan setelah diberi perlakuan.

Seperti halnya teori Bloom yang menyatakan bahwa anak usia dini dikatakan mampu berpikir secara optimal apabila anak mampu mengembangkan keterampilan tingkat tinggi yaitu pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan penerapan (Sujiono, dkk: 2004: 9.27), dimana ciri berpikir tersebut mendorong anak untuk mampu menghafal, mengingat, menghubungkan, dan menerapkan informasi yang diperoleh berdasarkan pengalaman anak. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para pakar psikologi (dalam Helmi&Zaman, 2009: 6) permainan merupakan sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar. Saat pembelajaran permainan dadu berpetak bilangan dengan menggunakan permainan dadu berpetak bilangan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan anak-anak mulai paham dalam mengenal lambang bilangan dengan benar. Mereka memahami penjelasan yang diberikan guru kemudian mereka menerapkannya dalam sebuah

permainan sehingga anak mampu mengingatnya. Teori Bloom tersebut diterapkan pada penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan, yaitu anak belajar mengetahui melalui kegiatan membilang, belajar memahami melalui kegiatan menunjuk, dan belajar menerapkan melalui melengkapi urutan bilangan dan melompat. Melalui cara tersebut anak merasa senang untuk belajar di sekolah dan secara tidak langsung anak dapat mengetahui lambang bilangan dengan melakukan permainan dadu kain halus. Mengetahui bahwa anak usia dini merupakan individu yang tumbuh berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Untuk itu, dalam mengembangkan kognitif anak terutama pengenalan lambang bilangan dan motorik kasar seperti pada penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan pada anak kelompok B dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi serta dapat menyesuaikan kebutuhan dan minat anak, sebagaimana teori Wolfgang (dalam Sujiono, 2009: 85), yang mengatakan bahwa sebagai pendidik anak usia dini harus tanggap dengan proses perkembangan setiap anak, menyiapkan materi yang beragam dan menarik untuk anak, memperhatikan kecepatan belajar

masing-masing anak dan membimbing anak untuk melakukan sendiri kegiatan yang menantang. Berdasarkan penjelasan tersebut, pada penelitian ini secara keseluruhan cara yang diterapkan sudah seperti teori yang telah dipaparkan oleh Wolfgang, yaitu pada saat perlakuan guru berusaha untuk menciptakan kegiatan menarik yaitu mengenalkan lambang bilangan dengan melakukan permainan dadu berpetak bilangan.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan permasalahan, penelitian, temuan-temuan, dan pembahasan temuan penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui penggunaan permainan dadu berpetak bilangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang dan motorik kasar pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Konang Glagah Lamongan, yaitu dengan memperoleh peningkatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada hal:
 - a. Membilang (mengetahui konsep bilangan 1-20 menggunakan benda)
 - b. Menghubungkan/Memasakan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20

- c. Menunjuk lambang bilangan 1-20 sesuai perintah
 - d. Melengkapi urutan bilangan antara 1-20
2. Kemudian peningkatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak pada hal :
 - a. Melompat dengan menggunakan dua kaki
 - b. Melompat dengan menggunakan satu kaki
 3. Aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan dan motorik kasar melalui permainan dadu berpetak bilangan juga mengalami peningkatan pembelajaran yang lebih baik hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 62% meningkat menjadi 87%

- menggunakan dadu berpetak bilangan.
2. Saran bagi sekolah
 Disarankan kepada sekolah agar melengkapi alat-alat peraga dan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk permainan yang lebih variatif dan inovatif dengan menyediakan media untuk permainan yang salah satunya bisa permainan dadu berpetak bilangan yang lebih menarik yang sesuai dengan standart kompetensi yang akan dicapai.

B. Saran

Berdasarkan dengan simpulan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Saran bagi guru
 - a. Sebaiknya penelitian ini dijadikan acuan oleh guru TK lainnya
 - b. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan motorik kasar anak maka disarankan kepada guru untuk menerapkan salah satu permainan yaitu permainan dengan

DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, Keen. 2012. *Mengembangkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Cahyo, Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks
- Dwijawijayata. 2013. *Mari Bermain Permainan Kelompok untuk Anak*. Jogjakarta: Kanisius
- Helmi, R Dyan dan Zaman, Saeful. *12 Permainan untuk Meningkatkan Intelligensi Anak*. Jakarta: Visi Media
- Hurlock, Elizabeth. 1987. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- I, Rani Yulianty. Tanpa tahun. *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern & tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara
- Kemendiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas
- Kemendiknas. 2013. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak – Pedoman, Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas
- M,A Husna. 2009. *100+ Permainan tradisional Indonesia untuk kreativitas, Ketangkasan, dan Kekuatan*. Jogjakarta: Andi
- Masitoh, Purwanto Edi (add nama editor). 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu, B.E.F., Palupi Endang R (add nama editor). 2008. *Bermainan dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Tips jitu memilih mainan positif & kreatif untuk anak-anak*. Jogjakarta: Divapress
- Nazir. 2009. *Metode Peneltian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Prasetyo, Dwi Damar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusijono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Unesa
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Indeks
- Siswanto, Igea dan Lestari, Sri. 2012. *Pembelajaran Aktif dan 100 Permainan Kreatif*