

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN BOLA ANGKA

Rina Sulistyawati¹, Lia Kurniawaty¹, Veronica Meliana Sari³

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Kota Bekasi¹²³

sulistyawatirina402@gmail.com¹, liakurniawaty@panca-sakti.ac.id², simamoraveronica@ymail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Bola Angka. Objek pada siswa kelompok B TK Islam Nur Alif Babelan Bekasi terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Untuk memperoleh data menggunakan teknik observasi. Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis Mc Taggart dengan dua siklus setiap siklus ada 4 tahapan yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan/ refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung melalui permainan bola angka pada observasi awal / pra siklus 40% kategori mulai berkembang. Setelah dilakukan siklus I mencapai 60% kategori anak berkembang sesuai harapan dan Setelah dilakukan siklus II rata-rata perkembangan kemampuan berhitung sebesar 80% kategori kognitif berkembang sangat baik.

kata kunci: *kemampuan berhitung, permainan bola angka.*

Abstract

This study aims to improve the ability to count 1-20 in children aged 5-6 years through the object number ball game in group B students of Nur Alif Babelan Islamic Kindergarten Bekasi consisting of 4 boys and 8 girls. To obtain data using observation techniques. Types of Classroom Action Research (CAR) Kemmis Me Taggart model with two cycles each cycle there are 4 stages, namely observation, planning, implementation and observation/reflection. The results showed that the ability to count through the ball game of numbers in the initial observation / pre-cycle 40% category began to develop. After the first cycle, 60% of the children's categories developed as expected and after the second cycle, the average development of numeracy skills was 80%, the cognitive category developed very well.

Keywords: *counting ability, number ball game*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar

kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Untuk itu pertumbuhan dan

perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat sehingga terjadi keseimbangan dan sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh.

Keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini ditandai dengan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan hasil pembelajaran yang mampu menjadi jembatan bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dalam pendidikan formal seperti TK Islam Nur Alif pengajarnya adalah orang-orang yang telah mendapat pendidikan yang khusus terutama tentang pembelajaran matematika .

Dalam pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak dapat mengembangkan aspek perkembangan terutama aspek kognitif selain itu juga dapat meningkatkan kecerdasan Logic-mathematics yang menyangkut kemampuan seseorang menggunakan bilangan dan operasi bilangan. Matematika atau berhitung sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berbagai konsep matematika sederhana dan cara pengenalnya perlu

dipahami secara mendalam, agar dapat melatih anak berhitung bisa dilakukan melalui membilang benda-benda konkrit, selain itu juga bisa dilakukan dengan mengingat tanggal dan hari kepada anak-anak dan menuliskannya di papan tulis. Depdiknas dalam Sriningsih bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Salah satu permasalahan yang dihadapi dikelas adalah Kemampuan berhitung anak belum berkembang, anak menemukan kesulitan dalam memahami konsep berhitung bila tidak diberikan contohnya, anak belum paham memasangkan angka dengan banyak benda dan anak belum bisa berhitung maka perlu adanya media belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyalurkan, menyampaikan informasi atau materi pelajaran dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam meningkatkan keterampilan berhitung/ matematika adalah melalui bermain dengan media bola angka. Hal tersebut senada penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui

pemanfaatan media bola angka di Tk Islam Nur Alif Babelan Bekasi. Dengan kegiatan permainan tersebut suasana kelas menjadi hidup, hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang aktif untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik yang mampu bekerja secara mandiri maupun yang masih meminta bimbingan guru atau temannya namun mereka mau berusaha karena materi yang diberikan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain. Alat-alat peraga yang digunakan seperti balok memudahkan peserta didik menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru terkait dengan kemampuan berhitung.

Berdasarkan uraian di atas, maka upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di sekolah dengan menggunakan media atau permainan merupakan hal yang penting. Hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Media Bola Angka Di TK Islam Nur Alif Babelan Bekasi". Adapun Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok B melalui permainan Bola Angka di Tk Islam Nur Alif? apakah kemampuan berhitung 1-20

pada kelompok B dapat di tingkatkan melalui permainan bola Angka di TK Islam Nur Alif ? Dengan tujuan penelitian adalah Untuk Mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada kelompok B melalui permainan bola angka di TK Islam Nur Alif. Apakah kemampuan berhitung pada Kelompok B dapat ditingkatkan melalui permainan bola angka.

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan dapat pengetahuan ilmiah dan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain bola angka di TK Islam Nur Alif Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi. Bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas, inovatif dan penguasaan terhadap kegiatan bermain bola angka. bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi anak melalui penelitian selanjutnya. Kemampuan berhitung menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dan karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sriningsih, N (2008:63) berpendapat bahwa kegiatan berhitung pada anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Depdiknas (2000:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya,

dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Burns & Lorton (Sudono A, 2010:22) mengungkapkan bahwa pada tingkat ini biarkan anak diberi

kesempatan untuk menulis lambing bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

Menurut Suryanto, S (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Piaget dalam Hildayani dkk (2005:38) menyatakan "Perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari 4 tahapan yaitu: Tahapan Sensorimotor (Sensorimotor Period) dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun. Tahap Praoperasional (Preperational Period) dimulai sejak umur 2 tahun hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun, Tahap Operasi Konkret (Concrete Operation Period) dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun, Tahap Operasi Formal (Formal Operations Period) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

Depdiknas (2000:1) menyatakan kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

Depdiknas (2000:2) menyatakan tujuan berhitung secara umum di Taman Kanak-

kanak (TK) agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan berhitung adalah kemampuan yang berhubungan dengan aspek perkembangan kecerdasan anak yang melibatkan pemikiran menstimulasi otak yang dipengaruhi oleh kemauan belajar dan berlatih .

Menurut Alexander (2010:1): Konsep bola angka merupakan cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Anggani Sudono (1995:1) menyatakan bahwa: Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Montolalu (2007:1.19) manfaat bermain adalah: Bermain memicu kreatifitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati,

bermain bermanfaat mengasah panca indra, bermain sebagai media terapi, bermain itu melakukan penemuan. Sesuai dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi Taman Kanak-Kanak (TK) (dalam Masitoh dkk, 2004: 5) disebutkan bahwa: Pengembangan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak (TK) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah, perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti, anak usia Taman Kanak-kanak (TK) sudah mampu berhitung, mulai dari mengenal angka, mengukur, mengelompokkan, dan menghitung benda.

Andini dkk (2003:114) angka adalah simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi bola angka adalah bola karet yang dimainkan oleh anak-anak,

Andini dkk (2003) bola angka pada permainan ini digunakan untuk menentukan berapa kemampuan anak dalam berhitung. Prinsip-prinsip permainan berhitung awal menurut Depdiknas (2000:8) adalah: (1).

Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar. (2). Menghitung keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, dari mudah ke sukar, dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. (3). Permainan berhitung akan lebih berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri. (4). Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi aman serta kebebasan bagi anak. (5). Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seharusnya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak. (6). Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep masa transisi dan lambang. (7). Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bola angka adalah kegiatan permainan anak berupa angka ke dalam pola gambar yang sudah ditentukan yang berupa lambang bilangan

sehingga menghasilkan suatu karya yang indah.

Kemampuan berhitung adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan berhitung menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah kegiatan penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan bermain bola angka yaitu kegiatan bermain dengan cara membongkar pasang berupa angka menjadi sebuah gambar yang utuh.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan bermain bola angka adalah melalui kegiatan berhitung angka, mengenal konsep angka dan mencari jumlah benda yang sama dan dapat meningkatkan berhitung pada anak dengan dan melatih kesabaran, ketelitian, dan pantang menyerah dalam menghadapi masalah. Sehingga dapat dideskripsikan dalam instrumen penelitian sebagai berikut:

Variabel	Sub variabel	Indikator	Butir soal
Kemampuan berhitung 1-20	1. Pengenal an angka dengan cara yang konkret dan menyenankan	1. Mampu mengenal angka 1-20	1.1
		2. Menyebutkan angka sesuai benda yang ada	2.1

	2. Menghitung jumlah benda	1. Menghitung jumlah benda 1-20	3.1 4.1
		2. Mengelompokkan benda sesuai jumlahnya	

Di dalam penilaian butir-butir instrumen menggunakan deskripsi dikuantifikasikan menggunakan Skala Likert sebagai berikut:

SKALA LIKERT :

Capaian pembelajaran	Kuantifikasi	Nilai dalam persen	Keterangan
BB	1	25-40%	Belum Berkembang
MB	2	41-55%	Mulai Berkembang
BSH	3	56-79%	Berkembang Sesuai Harapan
BSB	4	80-100%	Berkembang Sangat Baik

B. METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak usia 5-6 tahun melalui permainan bola angka. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class room action research*) model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklusnya meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subyek pada kelompok B TK Islam Nur Alif Babelan Kabupaten Bekasi Jawa Barat, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2021 Semester genap tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Adapun kegiatan dilakukan 2 siklus (pra siklus, siklus 1 dan siklus 2). Pada tahap perencanaan mempersiapkan PROTA (Program tahunan) , PROSEM (Program Semester) , RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Pada tahap pelaksanaan (*Action*) peneliti melakukan kegiatan pembuka, inti dan penutup, serta kegiatan berhitung dengan menggunakan bola angka.

Tahap ke-3 ini ,pengamatan yang dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan. Kegiatan ini dilakukan oleh observer yang akan mengamati berlangsungnya proses pembelajaran. Di dalam pelaksanaan pengamatan peneliti melihat hasil dari pada kegiatan pembelajaran membandingkan antara hasil observasi awal 40% dengan kegiatan yang sedang dilakukan mencapai 80% pada kegiatan tindakan (menganalisis) untuk melakukan suatu kesimpulan. Tahap terakhir yaitu tindakan (*Reflecting*), refleksi dilakukan untuk mengulang kembali apa yang sudah dilakukan, mengetahui kelebihan dan kekurangandari tindakan yang telah dilakukan. Hal ini dapat memberikan

kemudahan untuk melakukan perubahan pada tindakan berikutnya. Biasanya peneliti ketika melakukan tahap refleksi melakukan cara-cara yang berbeda dari yang sebelumnya sudah pernah dilakukan. Waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus lebih efektif artinya adanya tambahan jam dalam kegiatan belajar sehingga anak lebih mendalami materi terkait dengan kegiatan pembelajaran tersebut hal ini kegiatan tentang berhitung 1-20. Media yang digunakan pun harus bervariasi dan lebih menarik sehingga anak-anak tidak cepat bosan.

Apabila siklus sudah mencapai KKM (Kriteria Kelas Minimum) maka penelitian sudah bisa diselesaikan, menurut Arikunto penilaian dikatakan berhasil jika sudah mencapai 70% (berkembang sesuai harapan) namun sebaliknya seandainya penelitian belum berhasil maka dilanjut ke siklus-siklus berikutnya.

Teknik Analisis Data dilakukan melalui teknik perhitungan presentase ini dimaksud untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak dalam menguasai kegiatan permainan bola angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah Anak

Menurut Acep Yoni (2010: 176) menyatakan dalam presentase sebagai berikut:

- ❖ Baik, apabila nilai yang diperoleh anak 75%-100%
- ❖ Cukup, apabila nilai yang diperoleh anak 50%-74,99%
- ❖ Kurang, apabila nilai yang diperoleh anak 0%-49,99%

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Proses Siklus Peningkatan berhitung 1-20 anak usia 5-6 tahun melalui permainan bola angka mulai dari observasi, dilanjutkan kegiatan pra siklus dengan hasil 40 %, karena masih belum tercapai maka dilakukan siklus 1 dengan hasil 60% hal ini masih belum maksimal, maka dilakukan langkah selanjutnya yaitu siklus ke 2 dengan hasil 80%. Pada setiap siklus diawali dengan perencanaan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Tahap ke 2 yaitu pelaksanaan pada pertemuan ini guru melakukan kegiatan pembuka dengan membaca do' a sebelum belajar, muroja'ah surat – surat pendek dan hadits – hadits harian, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru membahas tentang tema, sub tema dan sub-sub tema dan kegiatan berhitung 1-20 dengan media bola angka, Setelah dilakukan perencanaan dan pelaksanaan maka tahap ke

3 guru melakukan pengamatan Rata- rata keberhasilan berhitung 1-20 hasil sebesar 40% berarti mulai berkembang. Setelah diberikan tindakan maka kegiatan berhitung 1-20 pada siklus I rata – rata peningkatan mencapai 60% berarti kegiatan berhitung 1-20 berkembang sesuai harapan namun sudah ada peningkatan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus ke II rata – rata kegiatan berhitung 1-20 meningkat sehingga mencapai 80% anak berkembang sangat baik.

Dari pra siklus ke siklus I kegiatan berhitung 1-20 mengalami peningkatan sebesar 20%, menunjukkan anak belum begitu tertarik dan masih malu – malu terhadap kegiatan tersebut, setelah dilakukan perbaikan dan stimulus serta tambahan waktu pembelajaran pada siklus II kegiatan berhitung 1-20 mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 20%. Capaian Pembelajaran dapat dideskripsikan dalam Tabel Perkembangna Kognitif sebagai berikut :

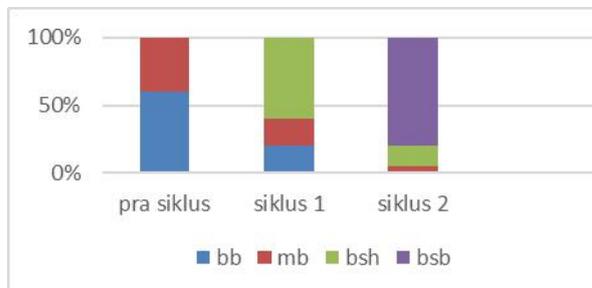
Tabel Rekapitulasi Peningkatan Tindakan pada tiap siklus

Tahap	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
Pra Siklus	60%	40%	-	-
Siklus I	20 %	20%	60 %	
Siklus II	-	5%	15%	80%

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan berhitung 1-20 di TK Islam Nur Alif Babelan Bekasi telah berjalan cukup baik. Peningkatan kognitif dalam

kegiatan berhitung 1-20 dapat disajikan dalam grafik berikut di bawah ini:

Gambar 1 Peningkatan kegiatan berhitung 1-20 pada tiap siklus tindakan



D. SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhitung 1-20 di Tk Islam Nur Alif Babelan Bekasi, dinyatakan berhasil/berkembang sangat baik. Dengan pencapaian setiap siklusnya, yang semula pada pra siklus hanya 40% pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II sebesar 80%.

DAFTAR RUJUKAN

Andini T Nirmala, dkk. (2003). *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Penerbit Prima Media.

Anggani Sudono. (1995). *Alat-Alat Permainan dan Sumber Belajar Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.

Dirjen Dikti Proyek Pendidikan, Akademi Jakarta. Alexander (2010), *Tahap Pengenalan Bilangan: Masa Kritis Bagi Anak*. 29 November Depdiknas (2000). “*Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak.

----- (2008). “*Panduan Penulisan Tugas Akhir/ Skripsi Universitas Negeri Padang*”. Padang: UNP.

Hildayani Rini, dkk. (2005). “*Psikologi Perkembangan Anak*”. Jakarta: Universitas Terbuka.

Masitoh, dkk. (2004). “*Strategi Pembelajaran TK*”. Jakarta: Universitas Terbuka. Montolalu (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. UU Sisdiknas. 2003. UU RI No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Sinar Grafika.