

PERMAINAN BAKBELIN UNTUK MENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDATUL ATHFAL AN-NUUR, SUBANG – JAWA BARAT

Wida Nurhidayah^{1*}, Tiara Astari²

¹⁾ Guru Raudatul Athfal An-Nuur

²⁾ Dosen PGPAUD FIP UMJ

widanurhidayah@gmail.com, tiasta2017@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 di Raudatul Athfal An-Nuur Subang Jawa Barat adalah kurang meningkatnya kemampuan berhitung permulaan pada anak. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada anak selalu menggunakan lembar kerja yang bersifat akademik, dan kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin di Raudatul Athfal An-Nuur Subang Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek 13 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus rata-rata presentase 33%, hal ini di sebabkan karena kurangnya media belajar dan kreativitas guru dalam hal belajar mengajar. Pada siklus pertama dilakukan tindakan kepada anak dengan menggunakan permainan BakBeLin sehingga presentasenya meningkat menjadi 55%, dan pada siklus kedua hasil presentasenya meningkat menjadi 87%. Dalam penelitian ini kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan BakBeLin dapat berkembang, sehingga presentase yang di harapkan dapat tercapai yaitu 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan BakBeLin dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Berhitung Permulaan, Permainan BakBeLin, Anak Usia Dini 5-6 tahun

PENDAHULUAN

Anak adalah makhluk unik yang memiliki potensi yang harus masih di kembangkan. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut masa emas (*golden age*) atau masa peka. Anak usia dini adalah

individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat juga fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Oleh karena itu, tugas orang tua dan guru anak usia dini dalam memberikan rangsangan pendidikan yang terbaik sejak

usia dini, karena melalui pendidikan diharapkan, terbentuk suatu generasi penerus yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sangat diperlukan bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan” bahwa pemerintah menjamin setiap warga Negara untuk mendapatkan pendidikan termasuk di dalamnya anak usia dini.

Anak usia dini berada di dalam fase perpindahan dari pra operasional menuju ke kongkret. Anak pada fase tersebut belajar terbaik dari benda nyata, oleh karena itu orang tua dan guru dapat mengenalkan bilangan dengan menggunakan benda-benda. Berbagai benda yang ada disekitar dapat kita gunakan untuk mengembangkan berhitung, berfikir logis dan matematis.

Perkembangan kognitif dalam dasar penguasaan konsep kemampuan berhitung permulaan harus kuat sejak usia dini. Setiap proses harus dilalui dengan baik sehingga pemahaman anak cukup mendalam. Lingkungan dan media yang kongret membantu anak membentuk jalur informasi yang sangat kuat apabila prosesnya melalui kelima panca indra secara bersamaan, benda konkret atau benda nyata adalah benda-benda yang dapat dipegang, dilihat dan dirasakan langsung oleh panca indra anak. Bermain adalah cara anak bisa mendapatkan proses belajar dengan kelima panca indra. Pada dasarnya anak usia dini belajar sambil bermain, dengan bermain anak dapat dapat mengeksplorasi pengetahuannya dan dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam diri anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kemampuan berhitung permulaan anak usia dini 5-6 tahun di Raudatul Athfal (RA) An-Nuur Subang dalam memberikan dan menyampaikan

materi pembelajaran jarang sekali menggunakan media permainan terutama untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Guru seringkali hanya menggunakan media gambar, buku dan terkadang hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi berhitung. Sehingga anak kurang merespon terhadap apa yang di sampaikan oleh guru.

Karena media yang di gunakan kurang menarik maka anak menjadi bosan dengan media yang di gunakan. Mereka sering bermain-main atau malah berbicara sendiri dengan temannya. Pada akhirnya saat di perintahkan untuk mengerjakan tugas mereka menjadi bingung dan bahkan kadang mereka mengerjakan sesuka hati. Setiap hari guru memberikan pekerjaan rumah yang akan membuat anak pada akhirnya bosan. Keesokan harinya anak sering kali mengeluh tidak ingin belajar berhitung mereka lebih bersemangat belajar materi yang lain seperti menulis dan membaca.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis memutuskan untuk Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan BakBeLin (tebak berapa lilin). Karena suatu proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang kita berikan dapat dimengerti oleh peserta didik dan mereka menyenangi metode yang kita gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penulis bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin di RA An-Nuur Subang dan mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin di RA An-Nuur Subang.

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali

kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting. (Hasan Alwi, 2003:145) menyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran an, yang selanjutnya menjadi kata. Kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka. Fatkhurohmah (2010:19) pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan awal peserta didik merupakan prasarat yang diperlukan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar kemampuan awal peserta didik dapat menjadi titik tolak untuk membekali peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan baru.

Dapat ditelaah dengan lebih memahami pengertian berhitung. Dari sejumlah referensi dijelaskan dapat kita maknai bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan

kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011:98).

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut pula 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 (Sriningsih, 2008:80).

Tujuan Pembelajaran Berhitung Secara umum berhitung permulaan bagi anak usia dini bertujuan 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 (Depdiknas, 2000:4)

Jadi, tujuan pembelajaran berhitung anak usia dini, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran

berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk meningkatkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang juga sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Menurut Depdiknas (200:8) prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan beradaptasi 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 di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap kepada anak dimulai dari tahap berhitung yang mudah kemudian ke tahap yang lebih sulit. Permainan berhitung harus memberikan

kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan matematika sehingga anak dapat memperoleh pengalaman yang diperoleh untuk mengembangkan kemampuan berhitung.

Tahap Penguasaan Berhitung, Berhitung bagi anak usia dini seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang (Depdiknas, 2000:7). Penguasaan Konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa Transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

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

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Kecerdasan logis-matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis, menentukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Piaget dalam Mayesty dalam Yuliani dan Bambang (2013:34) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten dalam Yuliani dan Bambang (2013:34) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Irawati berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak-anak yang berada di rentang usia 3-6 tahun. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas. Pernyataan ini sejalan dengan Catron dan Allen dalam Yuliani dan Bambang (2013:34) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan

pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Bermain pada dasarnya bertujuan untuk memelihara perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini secara optimal. Bermain juga memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak meliputi perkembangan dan pertumbuhan anak meliputi perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan moral anak. Menurut Brewer (dalam Abidin, 2009:32) bermain memiliki tiga tujuan yaitu untuk mengembangkan kognitif anak, sosial emosional anak, serta mengembangkan fisik motorik anak usia dini.

Bermain merupakan aktivitas untuk mendapatkan kesenangan, kebahagiaan tanpa beban dan paksaan. Adapun bentuk permainan ada bermain aktif dan bermain pasif. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Beberapa manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, untuk perkembangan aspek sosial, untuk perkembangan aspek emosi atau kerobadian, untuk perkembangan aspek kognitif, untuk mengasah ketajaman penginderaan, untuk mengembangkan keterampilan olahraga menari.

Permainan BakBeLin (tebak berapa lilin) adalah permainan yang menggunakan lilin yang terbuat dari terigu yang harus di

bentuk dan dihitung sesuai dengan perintah yang diberikan oleh pengajar atau guru.

Permainan ini adalah permainan yang harus dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari 3 orang anak 1 menjadi penebak dan 2 menjadi pembuat bentuk dan jumlah lilin. Permainan ini mengharuskan 1 orang anak sebagai penebak menutup mata dan telinga diposisikan di paling belakang barisan kelompok dan 2 orang anak di depan berkerja sama membentuk lilin sesuai dengan jumlah yang diperintahkan oleh guru atau pengajar.

Cara bermainnya saat guru memperlihatkan gambar bentuk dan jumlah lilin 2 orang anak harus bergantian membentuk dimulai dari memisahkan adonan lilin menjadi jumlah yang guru perintahkan dan membentuk dengan cetakan sesuai perintah jika guru memerintahkan bulat maka 2 orang anak ini harus membuatnya menjadi bulatan-bulatan. Setiap anak mempunyai waktu 1 menit untuk membuat sesuai jumlah dan bentuk sedangkan 1 orang anak sebagai penebak hanya mempunyai waktu 10 detik untuk menebak jumlah dan bentuk lilin yang telah dibuat oleh temannya. Untuk membuat bentuk sesuai dengan yang di perintahkan guru akan menyiapkan cetakan agar anak lebih mudah untuk membentuk.

Usia 5-6 tahun merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia ini semua potensi anak berkembang sangat cepat.

Hartati (2007:10) mengemukakan bahwa pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Sudut pandang yang digunakan ini bermacam-macam, ada orang yang berpendapat bahwa anak usia dini adalah manusia dewasa yang mini. Pemikiran ini

berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak yang sebenarnya anak ini masih polos dan belum atau apa-apa.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA An-Nuur yang terletak di Jl. Karyabakti Desa. Cicadas Binong Subang. Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B tahun pelajaran 2017/2018, dengan jumlah siswa sebanyak 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019 yaitu bulan Juni. Pada bulan tersebut kegiatan pembelajaran anak-anak di kelompok B sedang berjalan efektif. Sehingga memungkinkan penelitian untuk meneliti dan memperoleh data penelitian.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan secara *kolaboratif* dan *partisipatif*, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipan bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51-52).

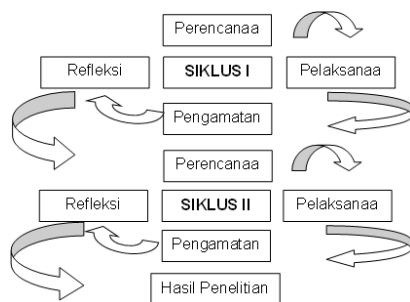
Menurut Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama (2010: 9), bahwa penelitian tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif. Pendapat tersebut diperkuat oleh suharsimi Arikunto (2010: 42) bahwa penelitian tindakan ini merupakan penelitian kualitatif karena manunjukkan pada suatu proses tindakan, hasil penelitian hanya berlaku bagi subjek yang diteliti atau tidak untuk digeneralisasikan.

Sedangkan Kemmis dan Mc. Taggart dalam Kunandar (2010: 42) mengajarkan bahwa Penelitian Tindakan adalah suatu

bentuk *self-inquiry* situasi kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dari praktik dan sosial pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik dilaksanakan.

Penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai kolaborator dan peneliti sebagai pengajar dengan melakukan tindakan observasi, merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran dalam kelas melalui suatu tindakan.

Prosedur dalam ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart (dalam Kunandar, 2010: 96). Adapun prosedurnya meliputi 4 tahap: 1. perencanaan (*plan*) tindakan, 2. tindakan (*acting*), 3. observasi (*observing*) dan 4. refleksi (*reflecting*). Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), begitu seterusnya membentuk suatu spiral.



Sumber : Suharsimi Arikunto dalam Kunandar (2010: 96)

Gambar 1. Model Kemmis dan Mc. Taggar

Keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah ditandai dengan meningkatnya kemampuan berhitung permulaan pada anak dan tercapainya target yang ditentukan melalui hasil kesepakatan antara kolaborator dan peneliti, meliputi

kesanggupan anak ketika mengikuti kegiatan dengan menggunakan permainan BakBeLin. Mulyana (2009: 183) bahwa kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas yaitu tingkat penguasaan minimal 75% dari jumlah siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dan kolaborator bersepakat dengan menentukan target presentase yang harus dicapai yaitu 75%. pengukuran diukur dari 8 indikator.

Variabel yang akan ditingkatkan adalah kemampuan berhitung permulaan anak. Penelitian ini akan dilaksanakan di RA An-Nuur, langsung oleh peneliti bekerjasama dengan kolaborator dengan tahap 2 siklus dan 6 kali pertemuan. Tindakannya adalah berupa peningkatan berhitung permulaan melalui permainan BakBeLin.

Prosedur tindakan yang dilakukan peneliti ada beberapa tahap sesuai rancangan siklus. Sebelum melakukan siklus pertama, peneliti melakukan beberapa persiapan. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian, meminta izin kepada pihak sekolah, mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti, mengumpulkan informasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Setelah melakukan pra siklus, peneliti membuat langkah-langkah penelitian siklus I dengan tahapan perencanaan tindakan (*Planning*). Tahapan Tindakan (*Acting*). Tahapan ini merupakan tahapan saat peneliti melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu permainan BAKBELIN guna mengembangkan berhitung permulaan pada anak. Tahapan Pengamatan Tindakan (*Observing*). Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format

evaluasi yang ada. Hal ini dilakukan agar data yang didapat bersifat objektif dan tidak bias. Kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Pengamatan dicatat dalam bentuk *checklist* berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator secara langsung serta dilengkapi dengan hasil dokumentasi. Tahapan Refleksi Terhadap Tindakan (*Reflecting*). Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan untuk menganalisis ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis faktor penyebab tidak tercapainya tindakan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap refleksi yaitu peneliti membandingkan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikan tindakan pada akhir siklus. Selanjutnya peneliti dan kolaborator melihat kekurangan dan kemajuan peserta didik serta mengevaluasikannya. Terakhir peneliti dan kolaborator membuat daftar hasil perkembangan yang dicapai setiap peserta didik. Hasil refleksi akan digunakan sebagai revisi tindakan siklus I apabila telah terjadi peningkatan, tetapi belum signifikan pada setiap aspeknya, maka perlu dilanjutkan pada siklus II.

Kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun adalah bagian dari matematika terutama pada konsep bilangan. Kemampuan berhitung permulaan memiliki dimensi yaitu 1) mengenal konsep bilangan, 2) mengenal lambang bilangan, dan 3) menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun memiliki 3 dimensi dengan memiliki 8 indikator. Skor yang harus diperoleh anak yaitu 4. Indikator yang harus anak capai yaitu: a) anak dapat

menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, b) anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 secara mundur, c) anak dapat menyebutkan bilangan sebelumnya, d) anak dapat menyebutkan bilangan sesudahnya, a) anak dapat menunjukkan lambang bilangan, b) anak dapat menirukan lambang bilangan 1-10, dan anak dapat memasangkan lambang bilangan dengan benda yang ada di sekitarnya sampai 10.

Peneliti membuat instrumen penelitian yang terdiri dari item atau pernyataan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Instrumen yang digunakan untuk pemantauan tindakan pada dasarnya instrumen yang digunakan untuk pengamatan tentang tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Instrumen ini berbentuk catatan lapangan. Sementara instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian merupakan instrumen berupa lembar pengamatan. Lembar pengamatan ini diisi dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada setiap yang tampak pada objek penelitian.

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh yang bertujuan untuk mengetahui cara menerapkan proses peningkatan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin.

Keberhasilan tindakan dapat dilihat pada kemampuan proposional anak kepada orang lain ketika melakukan kegiatan dalam kelas. Analisis ini akan dihitung menggunakan rumus statistik sederhana yang dijelaskan oleh Anas Sudjiono (2008: 43) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = persentase yang dicari

f = frekuensi
n = jumlah anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti bersama kolabolator melakukan observasi terlebih dahulu terhadap anak-anak yang akan menjadi subjek penelitian dengan melihat proses pembelajaran di kelas sehari-hari. Observasi ini dilakukan sebanyak 3 hari yaitu hari Senin, Selasa dan Rabu 16, 17 dan 18 Juli 2018. Sedangkan anak yang diobservasi adalah 13 anak dari kelompok B pada RA An-Nuur Cicadas Binong Subang Jawa Barat, yaitu anak yang berusia 5-6 tahun dimana dalam kegiatan ini peneliti sebagai pengamat.

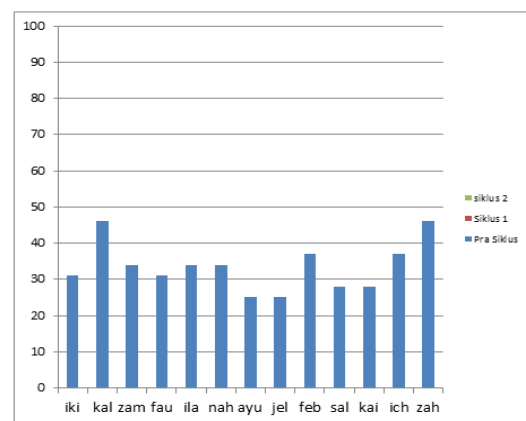
Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan pra siklus ini adalah lembar observasi untuk mencatat nama-nama anak yang akan diobservasi dan menyiapkan lembar untuk mencatat uraian hasil observasi. Pada Pra Siklus ini peneliti hanya bertindak sebagai pengamat yaitu mencatat keadaan perkembangan berhitung permulaan pada anak yang diobservasi sebelum dilakukan tindakan dalam siklus I.

Hasil observasi pada tahap pra siklus dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan BakBeLin

No	Nama	Prilalu								Total	Presentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Iki	2	1	1	1	2	1	1	1	10	31
2	Kal	3	2	1	2	2	2	1	2	15	46
3	Zam	2	1	1	2	2	1	1	1	11	34
4	Fau	2	1	1	1	2	1	1	1	10	31
5	Ila	2	1	1	2	2	1	1	1	11	34
6	Nah	2	1	1	2	2	1	1	1	11	34
7	Ayu	1	1	1	1	1	1	1	1	8	25
8	Jel	1	1	1	1	1	1	1	1	8	25
9	Feb	2	1	2	2	1	2	1	1	12	37
10	Sal	2	1	1	1	1	1	1	1	9	28
11	Kai	2	1	1	1	1	1	1	1	9	28
12	Ich	2	1	1	2	2	2	1	1	12	37
13	Zah	4	2	1	1	2	2	1	2	15	46
Total										436	
Presentase Rata-rata											33%

Dari data masing-masing anak yang telah diperoleh pada tahap observasi pra siklus tersebut, maka peneliti menghitung hasil rata-rata yang diperoleh setiap anak untuk mengetahui presentasinya. Selanjutnya akan dijadikan acuan dalam melakukan tindakan berikutnya dalam proses penelitian ini. Maka dari hasil perhitungan yang dilakukan, dapat disimpulkan dan diperoleh rata-rata penilaiannya melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Presentase Hasil Pengamatan Pra Siklus Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan BakBeLin

Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan refleksi ini hanya mengamati proses pembelajaran yang dilakuakn oleh guru dalam kegiatan dari awal sampai akhir. Dari hasil pengamatan pra siklus didapati pengembangan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA An-Nuur Cicadas Binong Subang Jawa Barat, sebagian besar anak masih perlu bimbingan untuk mengembangkan berhitung permulaan agar lebih baik.

Dan berdasarkan data di atas yang telah diperoleh, dapat dianalisis bahwa berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di RA An-Nuur Cicadas Binong Subang Jawa

Barat, masih terlihat rendah karena dilihat presentase berhitung permulaan masih dibawah 50%. Hasil pada pra siklus diketahui presentase rata-rata hanya 33% dari 8 indikator yang diajukan. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian siklus I untuk pengembangan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin.

Peneliti melakuakan tindakan siklus I dalam mengembangkan berhitung permulaam berdasarkan hasil refleksi antara peneliti dengan kolabolator pada tahap pra siklus, yaitu proses belajar agar menjadi bervariasi, sehingga membuat anak tertarik, media pembelajaran yang konkrit dan kreatif, motivasi guru terhadap anak untuk dapat melakukan bermacam-macam kegiatan berhitung permulaan, memberikan motivasi pada anak untuk dapat melakukan berbagai macam kegiatan yang bertujuan untuk men gembangkan berhitung permulaan anak.



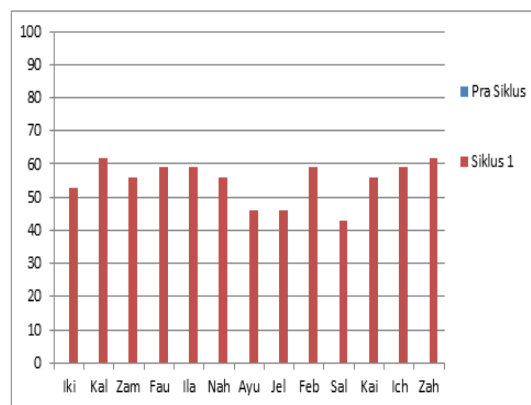
Gambar 3. Anak sedang mencetak adonan dengan cetakan kue berbentuk angka sesuai perintah

Pertemuan pertama masih ada beberapa anak yang belum tertarik dengan kegiatan yang peneliti berikan namun di saat pertemuan kedua ketika peneliti mendongeng semua anak mulai menunjukkan ketertariakannya dan mengikuti serta berkembang dengan baik.

Peneliti menggunakan permainan BakBeLin agar menarik perhatian anak-anak, sehingga anak-anak antusias dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut. Penelitian tindakan siklus I dapat digambarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil observasi Siklus I Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun melalui permainan BakBeLin

No	Nama	Prilaku								Total	Presentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Iki	3	2	2	2	2	3	2	1	17	53
2	Kal	3	3	2	2	3	3	1	3	20	62
3	Zam	3	2	2	2	3	2	2	2	18	56
4	Fau	3	2	2	1	3	3	2	3	19	59
5	Ila	3	2	2	3	2	3	2	2	19	59
6	Nah	3	2	2	2	2	2	2	3	18	56
7	Ayu	3	2	2	2	2	2	1	1	15	46
8	Jel	3	1	2	2	1	2	3	1	15	46
9	Feb	3	2	2	3	2	2	2	3	19	59
10	Sal	3	2	3	1	1	1	2	1	14	43
11	Kai	3	2	3	2	2	2	1	3	18	56
12	Ich	3	2	3	2	3	2	2	2	19	59
13	Zah	4	2	2	2	3	2	3	2	20	62
Total											716
Persentase Rata-rata											55%



Gambar 4. Grafik Presentase Hasil Pengamatan Siklus I Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan BakBeLin

Hasil diskusi dan refleksi antara peneliti dan kolaborator selama proses pembelajara siklus I telah ditemukan bahwa pada pertemuan ke 1, 2, dan 3 terlihat peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian, khususnya dengan aktivitas bermain dengan permainan BakBeLin dalam peningkatan

berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun, peneliti kurang banyak memberikan pijakan akhir pada anak, sehingga setelah melakukan kegiatan, anak-anak kurang mendapatkan perbaikan untuk mereka ketahui, Anak-anak masih harus beradaptasi dengan permainan BakBeLin ini, langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran ini sangat membantu anak dalam mengembangkan berhitung permulaan.



Gambar 5. Anak-anak sedang mencetak adonan terigu dengan cetakan angka sesuai perintah

Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah menunjukkan hasil yang baik namun belum optimal, dilihat hasil pada siklus I diketahui rata-rata kelas hanya 19 dari 8 indikator yang diujikan dan dilihat secara keseluruhan presentase yang diperoleh hanya mencapai 55% maka perlu diadakan tindakan siklus II untuk mencapai target yang diharapkan oleh peneliti dalam mengembangkan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan hasil refleksi antara peneliti dan kolaborator, peneliti kurang banyak memberikan pijakan akhir kepada anak-anak, sehingga setelah selesai melakukan

kegiatan, anak-anak kurang mendapatkan perbaikan untuk mereka ketahui, anak-anak masih beradaptasi dengan kegiatan bermain BakBeLin yang baru diberikan oleh peneliti sehingga sebagian anak yang kurang tertarik dan menyukai kegiatan bermain BakBeLin. Kemudian peneliti melakukan tindakan pada siklus II.

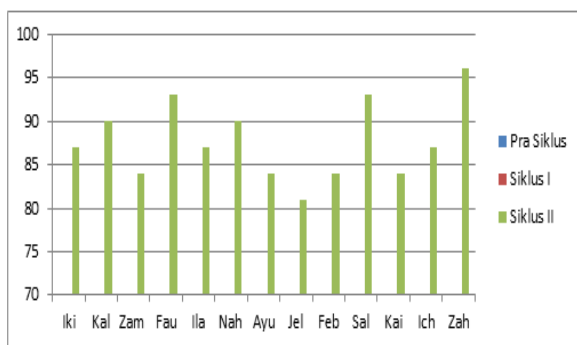


Gambar 6. Anak sedang mencetak adonan terigu menggunakan cetakan angka dan menyebutkan angka yang mereka cetak sendiri

Dalam kegiatan penelitian tindakan siklus II ditemukan perubahan pengembangan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun yang begitu baik dan optimal, dilihat dari antusias anak dan cara anak bermain sendiri tanpa arahan peneliti. Peningkatan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui bermain permainan BakBeLin (tebak berapa lilin). Pada masing-masing anak dalam pelaksanaan tindakan siklus II peningkatan yang terjadi sangat berbeda jika dibandingkan pada siklus I. Anak-anak terlihat lebih senang saat melakukan permainan BakBeLin dengan aturan yang benar dan baik. Hasil penilaian masing-masing anak yang diperoleh pada siklus II dapat digambarkan melalui tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II Berhitung Permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin

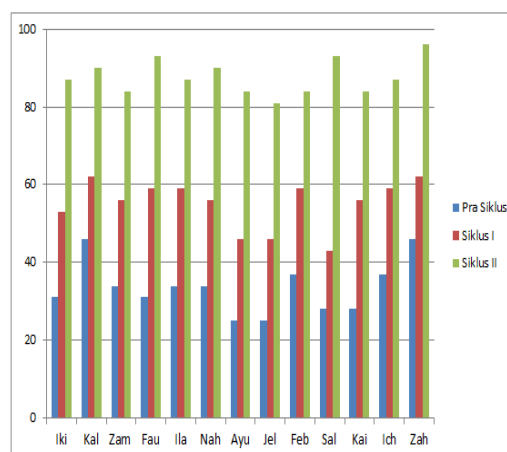
No	Nama	Prisiklus								Total	Presentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Iki	4	3	4	4	3	3	4	3	28	87
2	Kal	4	4	3	3	4	4	3	4	29	90
3	Zam	4	3	3	3	4	3	4	3	27	84
4	Fau	4	3	3	4	4	4	4	4	30	93
5	Ila	4	3	4	4	4	3	3	3	28	87
6	Nah	4	4	4	4	3	3	3	4	29	90
7	Ayu	4	3	3	3	3	4	4	3	27	84
8	Jel	4	3	4	3	3	3	3	3	26	81
9	Feb	4	3	3	3	4	3	4	3	27	84
10	Sal	4	4	4	3	3	4	4	4	30	93
11	Kai	4	3	4	4	3	3	3	3	27	84
12	Ich	4	3	4	3	3	3	4	4	28	87
13	Zah	4	4	4	4	3	4	4	4	31	96
Total										1140	
Presentase Rata-rata											87%



Gambar 6. Grafik Presentase Hasil Pengamatan Siklus II Berhitung Permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Berhitung permulaan pada anak Usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin

No	Nama	Hasil Presentase Pengamatan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Iki	31%	53%	87%
2	Kal	46%	62%	90%
3	Zam	34%	56%	84%
4	Fau	31%	59%	93%
5	Ila	34%	59%	87%
6	Nah	34%	56%	90%
7	Ayu	25%	46%	84%
8	Jel	25%	46%	81%
9	Feb	31%	59%	84%
10	Sal	46%	43%	93%
11	Kai	34%	56%	84%
12	Ich	31%	59%	87%
13	Zah	34%	62%	96%
Jumlah		439	716	1140
Rata-rata		33%	55%	87%



Gambar 7. Grafik Presentase Hasil Pengamatan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Berhitung permulaan untuk anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin

Pada pelaksanaan refleksi, peneliti dan kolaborator melakukan diskusi untuk mengevaluasi kelemahan maupun kekuatan yang ditemukan selama siklus II berlangsung, kemudian hasil refleksi ini akan dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Hasil diskusi dan refleksi antara peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran siklus II pada pertemuan II terlihat peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian dalam peningkatan berhitung permulaan melalui permainan BakBeLin pada anak usia 5-6 tahun, peneliti telah memberikan pijakan yang bersifat menggali potensi berhitung permulaan pada anak, sehingga sebagian besar anak sudah terlihat berhitung permulaan, Anak-anak terlihat lebih antusias dan sangat aktif mengikuti proses pembelajaran ini sehingga anak sudah terlihat berani melakukan permainan BakBeLin sendiri tanpa bantuan peneliti maupun kolaborator.

Berdasarkan hasil penelitian siklus II diketahui adanya peningkatan yang

signifikan dalam berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin. Hasil penelitian tersebut pada siklus II terlihat bahwa berhitung permulaan pada anak meningkat, dilihat dari pra siklus presentase terendah hanya 25%, pada siklus I 43%, dan pada siklus II meningkat menjadi 81%. Presentase tertinggi pada pra siklus 46% pada siklus I 62% dan pada siklus meningkat 96%. jika dilihat secara keseluruhan presentase yang diperoleh pada pra siklus 33%, 55% pada siklus I, dan 87% pada siklus II. hasil penelitian pada siklus II melebihi dari target yang diharapkan yaitu 75%.

Hasil pembelajaran pada siklus II initalah menunjukkan hasil yang optimal dan telah mencapai target yang diharapkan oleh peneliti dalam mengembangkan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin. Oleh karena itu penelitian untuk mengembangkan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun telah selesai pada siklus II.

Hasil sesuai yang ditargetkan peneliti, maka peneliti dapat disebut berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan Berhitung Permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin di RA An-Nuur Cicadas Binong Subang Jawa Barat telah terlihat pada siklus I sudah hampir mendekati target pencapaian berhitung permulaan pada penelitian ini. Kemudian dilakukan lagi tindakan pada siklus II dengan kegiatan yang sama hanya yang membedakan tingkan bilangannya dalam siklus I hanya 1-10 namun di siklus II di tingkatkan menjadi 1-15 dengan 3 kali pertemuan dan durasi waktu yang sama namun lebih menarik karena anak yang menjawab dengan baik dan bnyak akan mendapatkan hadiah. Melalui siklus II ini, terlihat adanya peningkatan yang sangat pesat untuk tingkat berhitung permulaan

anak usia 5-6 tahun melalui permainan BakBeLin yaitu 87%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA An-Nuur Cicadas Binong Subang Jawa Barat dapat disimpulkan, kemampuan berhitung permulaan dapat di tingkatkan dengan metode bermain, dalam metode tersebut anak melakukan merasakan dengan nyata bentuk dan konsep bilangan karena mereka membuatnya sendiri dengan tangan mereka sehingga ilmu yang mereka dapat lebih lama melekat pada diri mereka sendiri. Berdasarkan hasil penelitian ternyata metode permainan BakBeLin dapat meningkatkan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun dengan hasil penelitian anak pada tahap pra siklus 33%, kemudian meningkat menjadi 55% dan pada siklus I dan meningkat pesat menjadi 87% pada siklus II. Kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan cara melakukan permainan BakBeLin yang terdapat di siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil peneliian, maka menurut peneliti metode bermain dapat diterapkan pada pendidikan anakusia dini untuk melihat peningkatan kognitif anak terutama dalam berhitung permulaan anak. terutama di RA An-Nuur Cicadas Binong Subang Jawa Barat yang dalm pembelajarannya masih jarang menggunakan metode bermain tersebut. Selain itu dengan diterapkannya metode bermain ini guru dituntut pula untuk berkreasi dengan menciptakan bentuk kegiatan bermain yang tentunya dapat disesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar dan dan perkembangan anak. agar kemampuan perkembangan

berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di RA An-Nuur dapat terus meningkat dan berkembang, maka perbaikan dalam proses pembelajaran sebaiknya dapat diterapkan terus menerus dan berkelanjutan dengan menggunakan metode bermain BakBeLin.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran bagi lembaga sekolah. semoga dengan adanya penelitian ini sekolah dapat menerapkan kembali metode bermain yang telah diberikan sehingga pembelajaran lebih aktif dan dapat membantu anak memiliki kemampuan berhitung permulaan. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, aktif,

dan dapat membantu peningkatan berhitung permulaan. Bagi guru, penggunaan metode bermain mudah diterapkan pada anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun, karena media yang digunakan mudah didapat dan bisa dibuat sendiri. Selain itu melalui metode permainan ini guru dapat berkreasi dalam memberikan pembelajaran yang sederhana dan sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar dan pad kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fakhrudin, Asef Umar. 2010. *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*. Yogyakarta: Bening.
- Barbara, Seefeldt. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Desmita. *psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Gunarsa, Singgih D. 2011. *Desain Pembelajaran PAUD Tijakan Teoritik &Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Joula Ekaningsih Paimin. 1998. *Agar Anak Pintar Matematika*. Jakarta: Puspaswara.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ma'rifah, K, Sri Anis. 2010. *metode Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Morrison, Geogre S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Rusdie, Salman. 2012. *Menyiapkan Kecerdasan Matematika Anak Sejak Dalam Kandungan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Santrok, John W. 2007. *perkembangan anak* Edisi Kesebelas Jilid1. Jakarta: Erlangga.
- Sukmadinata, Nana S. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini* . Jakarta: Kencana.
- Suyanto. Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dni*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wiyani, Novan Ardy. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media.

- Yusuf, Syamsu. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung :Rosda Karya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks.
- [http://uchavision.blogspot.co.id/2015/05/modul-5-perkembangan-moral dan-agama.html](http://uchavision.blogspot.co.id/2015/05/modul-5-perkembangan-moral-dan-agama.html) (di unduh tanggal 09 November 2017).
- <https://gudangmakalah.blogspot.co.id/2011/07/skripsi-ptk-upaya-meningkatkan.html> (jurnal di unduh tanggal 28 Mei 2018).
- <http://skripsikupaud.blogspot.co.id/2012/11/proposal-skripsimeningkatkan-berhitung.html> (jurnal di unduh tanggal 05 mei 2018).
- <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=251645&val=6769&title=UPAYA%20MENINGKATKAN%20KEMAMPUAN%20BERHITUNG%20PERMULAAN%20MENGUNAKAN%20STRATEGI%20BERMAIN%20STICK%20ANGKA%20DI%20PAUD> (jurnal di unduh tanggal 10 mei 2018).
- http://eprints.ums.ac.id/29017/9/NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH.pdf (jurnal diunduh tanggal 20 mei 2018)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, baik moril maupun materil.