
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI METODE PERMAINAN LOMPAT ANGKA UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA DARUSSALAM SUMBERMANJING-MALANG

Aminatuz Zuhriyah^{1*}, Ratih Permata Sari²

^{1*} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam
Malang

² Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang
ratih@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima : 31-Juli-2019

Disetujui : 31-Agustus-2019

Kata Kunci :

Kemampuan, Lambang
Bilangan, Permainan, Lompat
Angka, Anak Usia Dini

ABSTRAK

Abstract: *The process of early childhood learning is done by the technique of "learning as a play". Increasing the creativity of educators in creating innovations in learning. This study aims to improve the ability to recognize the symbol of numbers in children aged 4-5 years in RA Darussalam Sumberkembang Sumbermanjing-Malang. Classroom Action Research (Action Research) using two cycles is applied to children aged 4-5 years. Data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of observations before the action show that the increase in the ability to recognize symbol numbers occurs starting from the pre-action, the first cycle to the second cycle. In pre-action, the percentage of recognizing number symbols in children reached 45.83%, in cycle I it reached 63.42% and in cycle II it reached 82.87%. Research can be concluded that the game method is very effective in improving aspects of development, especially in cognitive abilities through learning to recognize the number symbols for early childhood.*

Abstrak: Proses pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan teknik "belajar serayanya bermain". Peningkatan kreatifitas pendidik dalam menciptakan inovasi permainan dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Sumberkembang Sumbermanjing-Malang. Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) dengan menggunakan dua siklus diterapkan pada anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan terjadi mulai dari pra tindakan, siklus I hingga pada siklus II. Pada pra tindakan, persentase mengenal lambang bilangan pada anak yang mencapai prosentase 45,83%, pada siklus I mencapai prosentase 63,42% dan pada siklus II mencapai prosentase 82,87%. Penelitian dapat disimpulkan bahwa metode permainan sangat efektif dalam meningkatkan aspek perkembangan terutama pada kemampuan kognitif melalui pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Asmawati mengatakan bahwa salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh anak dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sangat perlu dikembangkan di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Namun, Bagian-bagian aspek kemampuan dasar yang biasanya dikembangkan oleh lembaga pendidikan anak usia dini dapat disesuaikan kebutuhan aktifitas, ketika mengorganisir beberapa penerapan potensi sebagai penanaman karakter pada anak meliputi kemampuan nilai dan agama, bahasa, fisik/motorik, sosial emosional, kognitif, dan seni (Asmawati, 2014). Dimana, kemampuan ini sebagai penguatan dasar ketika anak telah memulai

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini terutama pada aspek intelektual/kognitif. Wulandari mengatakan bahwa pengembangan kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang dapat mengasah pola berfikir-kritis anak sejak dini melalui aktivitasnya (Wulandari, 2016). Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat melakukan kegiatan mengenal konsep matematika secara sederhana. Dimana, teknik proses pembelajarannya mengacu ke arah pemecahan masalah secara faktual yang menekankan pada kehidupan sehari-hari pada anak usia dini. Fadlillah, (2017) mengatakan bahwa proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang alami dan dapat menjadikan anak sebagai subjek belajar yang dikembangkan dari pengalaman hidupnya. Maka diperlukan metode yang tepat, salah satunya adalah metode bermain.

Permasalahan yang terjadi dalam lingkup kemampuan kognitif anak. Perlu adanya proses pengamatan terhadap kemampuan setiap anak. agar pendidik memiliki kemampuan dalam memberikan stimulus dalam menerapkan pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut, pada pembelajar mengenal lambang bilangan belum sesuai dengan pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun. Anak hanya dapat berhitung 1-10 dengan lisan. Namun, anak tidak dapat menunjukkan simbol angka yang melambangkannya, khususnya angka 6-10. Dari 18 anak di kelas hanya 4 anak yang mencapai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 serta mampu mengurutkan angka. Sehingga, evaluasi yang penting dilakukan terletak pada penerapan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan teknik pembelajaranyang dilakukan di dalam kelas untuk mengelolah ketercapaiannya tujuan belajar terhadap anak usia dini. Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menggunakan pengenalan lambang bilangan dengan metode bermain lompat angka. Metode bermain menjadi sarana yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menerapkan konsep matematika. Selain itu, sebagian besar dari anak usia 4-5 tahun menyukai permainan dengan melompat. Permainan ini di lakukan di luar kelas dengan tujuan anak-anak lebih dapat bergerak dengan aktif dan bebas. Metode ini diharapkan dapat lebih menarik minat anak-anak yang aktif dalam mengapresiasi diri pada saat pembelajaran di luar kelas.

Penerapan strategi pembelajaran terhadap anak melalui metode bermain, tentunya diawali dengan proses persiapan, pelaksanaan, dan pengevaluasian. Sehingga, setiap proses pembelajaran terjadi memiliki kontribusi dalam menilai perkembangan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran matematika. Proses penerapannya membutuhkan peran pendidik dan orang tua dalam bekerjasama untuk mengembangkan pembelajaran matematika tersebut. Jika tidak ada pendampingan melalui orangtua terhadap proses belajarnya, maka dampak yang akan dipengaruhi pada daya ingat anak.

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan lompat angka dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan, untuk mendeskripsikan konsep mengenal lambang bilangan melalui metode permainan lompat angka dan untuk mendeskripsikan internalisasi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui metode permainan lompat angka pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Sumbermanjing-Malang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan jenis analisis data berupa (*mixmetod*) di kenal dengan data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek Kegiatan penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan, serta melakukan refleksi, kemudian berputar sampai terjadi perbaikan atau peningkatan yang diharapkan (sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan penelitian (Wardhani & Kuswaya, 2016). Hal tersebut di dukung oleh teori Kemmis dan Taggart (dalam arikunto , 2010) mengatakan bahwa pada tahap siklus I dan siklus II terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflect*) dengan menggunakan metode spiral.

Subjek penelitian pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Sumberkembang Tambakasri Sumbermanjing-Malang dengan sebanyak 18 anak. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif . Penelitian ini melakukan kolaborasi atau bekerjasama antara peneliti dan pendidik. Sedangkan, jenis penelitian ini bersifat empiris. Dimana, penelitian memerlukan data-data lapangan, sebagai sumber data utama seperti hasil wawancara dan observasi kepada instansi-instansi yang bersangkutan. Analisis data penelitian yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan metode deskriptif-kualitatif dalam menggambarkan dari bentuk-bentuk pengamatan secara langsung.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini agar mencapai tujuan penelitian adalah obserfasi dan dokumentasi. Kegiatan observasi menjadi lebih mudah dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa profil sekolah, daftar nama anak, daftar nama guru, perangkat pembelajaran terdiri atas rencana kegiatan harian (RKH), dan nilai perkembangan anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam yang berkaitan dengan kemampuan

mengenai lambang bilangan serta foto-foto pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan pada saat anak bermain lompat angka di luar kelas. Dokumentasi ini dilakukan untuk memberikan gambaran nyata tentang kegiatan anak dalam mengenali lambang bilangan pada saat pembelajaran berlangsung serta untuk memperkuat data yang diperoleh.

Analisis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif yaitu menganalisis data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil. Jika kemampuan mengenali lambang bilangan anak di kelas A telah mengalami peningkatan dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai persentase 75% - 100% dengan kategori sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darussalam Sumberkembang Desa Tambakasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang. Lembaga ini dipilih karena ada beberapa temuan-temuan yang menjadi tugas pendidik dalam memperbaiki tingkat kemampuan kognitif anak. Terutama dalam konsep pembelajaran mengenali lambang bilangan 1-10 melalui penerapan metode permainan lompat angka. Proses pembelajaran membilang pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam lebih banyak menggunakan LKA dan menulis angka di buku. Anak lebih banyak meniru angka baik melalui LKA seperti menebali angka, menghitung gambar dan beragam konsep mengenali angka yang ada di LKA. Kebanyakan dari anak usia 4-5 tahun lebih menyukai menirukan tulisan. Hal ini teknik menirukan dalam menulis angka, juga masih ada beberapa anak yang belum dapat memahami apa yang mereka tulis. Sehingga, menjadi salah satu evaluasi pendidik dalam pentingnya menerapkan metode permainan lompat angka, selain memahami angka pendidik juga mengenalkan bentuk lambang bilangan dari angka tersebut.

Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum memasukkan unsur bermain, menjadikan salah satu pengaruh terhadap kurangnya ketertarikan minat dan perhatian anak dalam belajar. Sehingga, deskripsi tindakan dan hasilnya diuraikan dalam perencanaan tindakan disusun, meliputi (a) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH). (b) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi dan penilaian dalam melaksanakan kegiatan pada setiap pertemuan. (c) Menyusun dan mempersiapkan sarana dan media dalam permainan lompat angka berupa benda-benda yang berada di sekitar sekolah seperti mainan anak-anak, buku, daun dan lain-lain. (d) Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan anak pada saat proses pembelajaran. Sehingga, pada penerapan Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan dalam mengenali lambang bilangan melalui metode permainan lompat angka untuk anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam yang dapat dilihat pada tabel 4.1, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Keseluruhan Dalam Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Pada Tahap Pra Tindakan Dan Siklus I.

No	Indikator	Persentase	
		Pra Tindakan	Siklus I
1	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 sesuai urutan.	55,55%	72,22%
2	Anak dapat menunjuk bilangan 1-10 sesuai perintah.	44,44%	61,11%
3	Anak dapat memasangkan benda 1-10 dengan angka yang melambangkannya.	37,5%	56,94%
Rata-rata		45,83%	63,42%

Pada tabel 4.1 di atas dapat diketahui perbandingan hasil keseluruhan persentase yang telah dicapai terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak antara pra tindakan dan siklus Sehingga, peneliti menerapkan kembali pada siklus II untuk memperorel hasil secara maksimal. Dengan melakukan tindakan-tindakan perbaikan pada siklus II diharapkan penelitian ini dapat mencapai indikator keberhasilan yang sesuai dengan kriteria peniliannya. Hal tersebut terlihat pada hasil keseluruhan data kemampuan anak dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui metode permainan lompat angka terhadap peningkatan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II, sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Keseluruhan Dalam Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

No	Indikator	Persentase		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 sesuai urutan.	55,55%	72,22%	87,5%
2	Anak dapat menunjuk bilangan 1-10 sesuai perintah.	44,44%	61,11%	81,94%
3	Anak dapat memasangkan benda 1-10 dengan angka yang melambangkannya.	37,5%	59,94%	79,16%
Rata-rata		45,83%	63,42%	82,87%

Paparan data pada tabel 4.2 dapat diketahui perbandingan persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada pra tindakan, siklus I dan siklus II. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak meningkat dari Penelitian pra tindakan hingga ke siklus II secara signifikan. Peningkatan yang terjadi telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan dengan mencapai prosentase 82,87% dari panduan pada kriteria dari rata-rata diatas 75%. Kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat diketahui apabila selama implementasi permainan lompat angka, peneliti sebagai *observer* harus melakukan pengamatan dengan baik dibantu oleh wali kelas sebagai teman sejawat. Hal ini terlihat ada beberapa jumlah anak didik yang harus diamati dan relatif sangat banyak. Sedangkan, penilaian dilakukan tidak hanya pada saat akhir kegiatan pembelajaran saja (penilaian hasil), akan tetapi juga pada saat proses kegiatan pembelajaran (penilaian proses). Berdasarkan evaluasi hasil pengamatan pada Pra-tindakan di RA Darussalam yang terletak di Dusun Sumberkembang Desa Tambakasri Sumbermanjing Wetan Malang, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan belum sesuai

dengan pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun. Anak hanya dapat berhitung 1-10 dengan lisan, namun anak tidak dapat menunjukkan lambang bilangannya pada saat anak diminta untuk menunjukkan simbol angka yang melambangkannya, khususnya angka 6-10. Dari 18 anak di kelas hanya 4 anak yang mencapai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 serta mampu mengurutkan angka, kebanyakan dari anak-anak usia 4-5 tahun atau pada Kelompok A di RA Darussalam hanya mampu mengenal sampai angka 6 selebihnya anak-anak masih belum bisa menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan 6-10.

Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Sumberkembang Tambakasri Sumbermanjing Wetan Malang pada Penelitian ini adalah dengan menggunakan metode permainan lompat angka. Permainan lompat angka dalam Penelitian ini adalah permainan yang menyenangkan bagi anak-anak, dimana anak bermain melompat pada media yang disiapkan pendidik sambil berhitung, anak juga dapat mencocokkan benda yang di perlihatkan pendidik dengan lambang bilangan yang sesuai pada media yang disiapkan guru. Pada permainan lompat angka ini secara langsung anak terlibat dalam mencari simbol angka pada media sesuai arahan pendidik. Di samping itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini di buktikan dengan adanya ungkapan “Bermain Sambil Belajar”. Pada setiap siklus I dan II melalui metode permainan lompat angka dilakukan di luar kelas pada saat pembelajaran inti. Hal tersebut didukung oleh teori Wolfgang (dalam Suryana & Mahyudin, 2016) membahas tentang sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif (Suryana & Mahyudin, 2013).

Pada saat pendidik mengkomunikasikan permainan ini, anak-anak mulai tertarik dan penasaran, terbukti dengan banyaknya anak yang bertanya tentang permainan ini, seperti “permainan apa itu?”, “bagaimana cara bermainnya?”. Anak-anak saling bersahut-sahutan bertanya sambil mengacungkan tangan bahkan ada yang sampai maju dan menarik-narik baju pendidiknya. Pada usia 4-5 tahun anak akan tertarik dengan hal-hal baru. Anak-anak semakin penasaran saat pendidik mengajak keluar kelas dan melihat arena lompat angka yang sudah disiapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliani, (2009) bahwa pada usia 4 tahun anak-anak akan semakin semangat mempelajari hal-hal baru. Hal ini ditandai dengan semakin seringnya anak mengajukan pertanyaan sebagai wujud dari rasa keingintahuannya. Permainan lompat angka ini, terdapat unsur permainan fisik yang disukai oleh sebagian besar anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Sumberkembang yaitu “melompat”. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget bahwa anak terlahir dengan kemampuan merespon. Kemudian, ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerakan respon. Hal ini sesuai dengan fungsi bermain yaitu melompat dapat memperkuat dan mengembangkan otot mengontrol gerak motorik halus dan motorik kasar secara seimbang. Ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya dalam bermain (Fadlillah, 2017).

Implementasi atau penerapan metode permainan lompat angka dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Sumberkembang Tambakasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan Malang dapat dilakukan dengan berfariasi atau ragam permainan sesuai dengan keinginan guru. Dalam Penelitian ini terdapat 3 ragam permainan yang di mainkan oleh anak yaitu dengan cara bermain individu, berpasangan dan berkompetisi. Hal ini dilakukan peneliti agar anak-anak tidak cepat bosan dengan permainan sehingga dapat mengikuti jalannya permainan dengan antusias. Anak-anak cenderung bosan jika melakukan permainan yang sama dan di ulang-ulang (Moeslichatoen, 2010). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, serta mengeksplorasi anak. Sehingga, perkembangan tubuh anak melalui permainan lompat angka. Anak dapat melakuka bermain dengan berhitung dan melihat simbol angka dengan tujuan untuk merangsang daya ingatan anak dalam mengenal angka 1-10 secara aktif. Ketertarikan dan keaktifan juga terlihat pada pelaksanaan permainan hari pertama, kedua dan ketiga, terbukti dengan adanya beberapa anak yang berteriak kegirangan saat pendidik menyampaikan langkah-langkah permainan lompat angka.

Berdasarkan paparan di atas, pada hasil evaluasi kegiatan di tahap siklus I, anak belum terbiasa dalam permainan ini. Sehingga, ada beberapa anak yang melompat tidak beraturan dan tanpa melihat arena angka yang di lompat. Proses menghitung pun masih asal menyebutkan saja. Namun, anak-anak mengikuti jalannya permainan dengan gembira dan bersemangat. Anak-anak terlihat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, walaupun ada sebagian anak yang mengganggu temannya ketika temannya sedang bermain lompat angka. Ada pula kelompok lain yang tidak memperhatikan temannya saat bermain namun juga terdapat anak-anak yang berteriak menyemangati temannya yang sedang bermain lompat angka. Sedangkan, Pada evaluasi kegiatan di tahap siklus II, anak-anak sudah mulai terbiasa dengan permainan lompat angka. Anak juga tidak menggagu temannya yang sedang bermain karena sibuk menyemangati anggota kelompoknya yang sedang bermain. Suasana kelas saat pembelajaran di dalam kelas dapat kondusif karena pendidik ikut aktif berkeliling saat pembelajaran berlangsung serta adanya alunan musik yang membuat suasana menjadi menyenangkan. Pengaruh permainan lompat angka dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam dapat di lihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti selama tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Terlihat pada keterlibatan anak-anak selama proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan. Permainan ini juga melibatkan gerakan motorik anak. Sehingga, anak dapat bergerak bebas mengekspresikan diri.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan meliputi (1) permainan lompat angka yang dilakukan dengan cara melompat pada arena angka secara individu dan kelompok dengan cara kompetisi membuat anak lebih tertarik dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Permainan yang dilakukan dengan cara berkompetisi serta menggunakan tepuk dan nyanyian memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak. Implementasi atau penerapan metode permainan lompat angka dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di RA

Darussalam dapat dilakukan dengan bervariasi atau ragam permainan sesuai dengan keinginan pendidik. Dalam Penelitian ini terdapat 3 ragam permainan yang dimainkan oleh anak yaitu dengan cara bermain individu, berpasangan dan berkompetisi. Dari variasi-variasi permainan yang dilakukan, anak menjadi tidak cepat bosan dengan permainan lompat angka. Sehingga, menjadikan anak dapat mengikuti jalannya pengenalan lambang bilangan melalui permainan lompat angka dengan bersemangat dan dapat menerima pembelajaran dengan baik. (2) Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan terjadi mulai dari pra tindakan, siklus I hingga pada siklus II. Pada pra tindakan, persentase mengenal lambang bilangan pada anak yang di capai sebesar 45,83%, pada siklus I persentasenya meningkat sebesar 63,42% dan pada siklus II kembali meningkat hingga 82,87%. Data ini telah melebihi target 75%. Permainan lompat angka dapat di terapkan pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam saat pembelajaran mengenal angka. Selain anak-anak menyukai permainan ini, terdapat juga pembelajaran mengenal angka didalamnya sehingga tanpa sadar anak-anak dengan mudah menyerap pembelajaran mengenal angka.

Saran *pertama*, bagi guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan permainan yang kreatif, Guru diharapkan dapat mengimplementasikan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Saran *kedua*, bagi sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana berupa media untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan dapat diterapkan pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Asmawati, L. (2014). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. cetakan XX. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Fadlillah. M. (2017). *Bermain dan Permainan*, cetakan 1. Jakarta: Kencana.
- Moeslichatoen, R. (2010). *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Suryana, D & Mahyudin, N. (2013). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Wardhani, I. & Kuswaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. cetakan XVI. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wulandari, F. (2016). "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B melalui Permainan Bola Angka". *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Yuliani. S.J (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks