

Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Hopscotch Pada Anak Kelompok A di TK Al Chusni Desa Tenganan Peterongan Jombang

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI BERMAIN HOPSCOTCH PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AL CHUSNI DESA TENGANAN PETERONGAN JOMBANG

Yuni Roidatussalamah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: yunisalamah35@gmail.com

Rachma Hasibuan

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1–10 melalui permainan *Hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Desa Tenganan Peterongan Jombang. Subyek penelitian adalah anak usia adalah anak kelompok A di TK al chusni Desa Tenganan Peterongan Jombang dengan jumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu berdasarkan analisis refleksi pada siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1–10 melalui permainan *Hopscotch* pada pada siklus I diperoleh hasil 63,4% dan meningkat menjadi 90% pada siklus II, sehingga diperoleh peningkatan sebesar 26,6%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan permainan *Hopscotch* terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 melalui permainan *Hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang.

Kata **Kunci**: Mengenal Lambang Bilangan, Bermain *Hopscotch*

Abstract

This study aims to determine the activities of children and teachers and to know the improvement of cognitive ability of children in recognizing the symbol of the number 1-10 through the game Hopscotch in children group A in TK Al Chusni Tenganan Village District Peterongan Jombang District. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles. The subjects of this class action research were A group children in TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang with 15 children. Data collection techniques use observation and documentation. Data were analyzed descriptively quantitative and qualitative descriptive. The results showed that the ability of children to recognize the symbol of the number 1-10 through the game Hopscotch on the cycle I obtained results 63.4% and increased to 90% in cycle II, so obtained an increase of 26.6%. Based on the results of the study can be concluded Hopscotch game proved to improve the ability to recognize the symbol of the number 1-10 through the game Hopscotch in children group A in TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang.

Keywords: Recognize the Symbol of Numbers, Hopscotch Game

PENDAHULUAN

Perkembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Perkembangan kognitif yaitu suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, memulai dan mempertimbangkan sesuatu (Depdiknas, 2007:3). Susanto (2014:48) mengungkapkan bahwa, dengan kemampuan kognitifnya, anak akan mampu mengeksplorasi keadaan sekitarnya melalui panca indera sehingga dengan pengetahuan yang telah diterima akan membantu anak untuk melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia utuh di masa mendatang. Sedangkan menurut Ismail (2012:85), perkembangan kognitif sangatlah penting agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai

kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Salah satu kemampuan yang penting bagi anak dan perlu dikembangkan dalam rangka untuk memberikan bekal kehidupan bagi masa kini dan masa depan anak ialah memberikan bekal kemampuan mengenal konsep bilangan. Tahapan konsep bilangan pada anak usia dini adalah mulai dari tahap konsep atau pengertian, tahap transmisi atau peralihan dan tahap lambang, dimana pada tahap ini anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya dalam mengenalkan kegiatan berhitung (Susanto, 2014:100-101).

Berdasarkan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa salah satu lingkup perkembangan

anak yaitu aspek kognitif, salah satunya meliputi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) adalah anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10. Kemampuan mengenal lambang bilangan tersebut harus mampu dikuasai anak agar memudahkan anak dalam mengenal bilangan sebelum anak memasuki pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 5 Desember 2016 tentang pengenalan lambang bilangan 1-10 di TK Al Chusni Desa Tenganan Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang. Dapat dikemukakan bahwa dari 15 anak yang ada dikelompok A terdapat 10 anak yang masih belum mampu dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Upaya pendekatan dan pemberian perhatian secara intensif agar anak dapat mengenal lambang bilangan 1-10 sudah dilakukan, namun upaya tersebut dirasakan masih menunjukkan hasil yang belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru adanya anak yang kurang mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dikarenakan minat anak belum optimal dalam kegiatan pembelajaran, oleh karenanya perlu adanya kegiatan yang dapat membuat merangsang minat anak untuk belajar lebih berkembang salah satunya adalah dengan kegiatan bermain.

Begitu pentingnya kemampuan mengenal konsep bilangan bagi manusia, maka kemampuan mengenal konsep bilangan sangat perlu ditanamkan sejak usia dini, dengan berbagai metode yang tepat dan tidak merusak tahap perkembangan anak. Apabila anak belajar mengenal konsep bilangan melalui cara yang sederhana, tetapi tepat dan mengena, serta dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai bahkan menyukai kegiatan mengenal konsep bilangan tersebut. Selain itu juga akan memberi dampak positif bagi kehidupan anak sehari-hari. Oleh karenanya diperlukan suatu metode pembelajaran untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Mengingat anak usia 4-5 tahun berada pada masa praoperasional konkret yang artinya cara berfikir anak berpijak pada pengalaman-pengalaman konkret bukan berdasar pengetahuan atau konsep-konsep abstrak (Tedjasaputra, 2009:25).

Menurut Ismail (2009:34), yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai bermain anak dirangsang untuk berkembang

secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial.

Pendekatan yang dirancang untuk perbaikan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 adalah dengan bermain petak lompat (*Hopscotch*). Menurut Pica (2012:139), bermain petak lompat (*Hopscotch*) bertujuan untuk perkembangan kognitif yaitu mengenal angka, berhitung dan menyusun angka. Sedangkan menurut Nugraha, dkk. (2008:3) bermain ini mengembangkan aspek kognitif atau kemampuan dasar matematika dengan indikator mengurutkan angka 1-10.

Pemilihan kegiatan bermain dalam penelitian ini karena menurut Mutiah (2010:91), bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Bermain dilakukan atas keputusan anak sehingga akan menyenangkan bagi anak dan menghasilkan proses belajar pada anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, teman sebaya, dan dukungan dari orang dewasa dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal. Cosby dan Sawyer (dalam Sujiono, 2014:145) menyatakan bahwa bermain dapat mempengaruhi seluruh area perkembangan.

Melalui penggunaan kegiatan bermain petak lompat (*Hopscotch*), ini diharapkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang menjadi lebih baik atau optimal. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, sehingga dengan kegiatan bermain petak lompat (*Hopscotch*), dapat merangsang minat belajar anak dan dapat merangsang minat belajar anak. Melalui kegiatan bermain petak lompat (*Hopscotch*), diharapkan anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang lebih mudah dalam memahami konsep bilangan 1-10.

Berdasarkan latar belakang di atas dilakukan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain petak lompat (*hopscotch*). Kegiatan pembelajaran melalui bermain *hopscotch* diharapkan mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10, karena bermain *hopscotch* masih belum pernah dicobakan pada anak kelompok A sebelumnya. Selain itu, bermain *hopscotch* merupakan kegiatan baru dan menantang bagi anak, sehingga diharapkan mampu menarik minat anak sehingga tujuan untuk peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain *hopscotch* dapat tercapai.

Dari latar belakang permasalahan di atas, maka terdapat pertanyaan dalam rumusan masalah yakni a). Bagaimanakah aktivitas guru dalam meningkatkan

kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 melalui bermain *hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang? b). Bagaimanakah aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan 1–10 melalui kegiatan bermain *hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang? c). Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 melalui bermain *hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang?

Adapun tujuan penelitian ini adalah a). untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 melalui kegiatan bermain *hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang . b). untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan 1–10 melalui kegiatan bermain *hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang. c). anak mendiskripsikan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1–10 melalui kegiatan bermain *hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang

Menurut Sujiono (2012:178), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagi minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Syaodih (2008: 20) bahwa kognitif adalah suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat di dalam perolehan, pengolahan, organisasi dan penggunaan pengetahuan. Proses utama yang digolongkan di bawah istilah kognisi mencakup: mendeteksi, menafsirkan, mengelompokkan dan mengingat informasi; mengevaluasi gagasan, menyimpulkan prinsip dan kaidah, mengkhayal kemungkinan, menghasilkan strategi dan berfantasi (Syaodih, 2008:20).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir yang dimiliki oleh individu untuk memperoleh, mengerti, dan memahami suatu pengetahuan dan menggunakannya untuk memperoleh pengetahuan lain. Proses berpikir dilakukan dengan cara mengamati, memilah, mengelompokkan, dan mengkaitkan kemudian menghasilkan ide-ide baru.

Bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun

permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri (Fadlillah, dkk., 2014:25).

Menurut Kayvan (2009:54) *Hopscotch* atau lompat jingkat adalah sebuah permainan yang melibatkan banyak anak. Banyak nama untuk permainan ini di Indonesia. Di Jawa cukup dikenal dengan sebutan permainan Sondah/Somlah atau lompat jingkat.

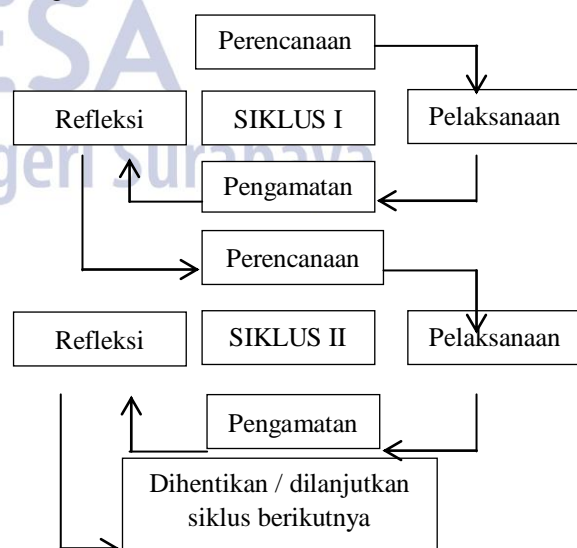
Hopscotch atau sundamanda atau engklek adalah permainan tradisional yang idealnya dimainkan 2 sampai 5 orang. Untuk memainkannya, terlebih dulu harus membuat gambar kotaknya. Menggambarinya dapat di atas trotoar atau lapangan semen dengan menggunakan sekeping genting merah. Bagian atas yang berbentuk setengah lingkaran adalah "rumah" yang mana seluruh pemain berbalik untuk menyelesaikan permainan (Danarti, 2010:111).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Hopscotch* atau sundamanda atau engklek adalah permainan tradisional yang idealnya dimainkan 2 sampai 5 orang, dimana cara memainkannya menggunakan satu kaki di setiap petak yang telah digambar.

METODE

Penelitian ini tentang upaya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain *Hopscotch* pada anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Al Chusni Tenganan Peterongan Jombang yang berjumlah 15 anak tahun pelajaran 2016/2017 yang berusia 4-5 tahun.

Menurut Arikunto (2006:16), secara garis besar model penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2006: 16)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi (lembar pengamatan) dan dokumentasi. Lembar pengamatan yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung dan dibantu oleh teman sejawat. Dalam penelitian yang dilaksanakan selain data berupa lembar pengamatan juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini digunakan sebagai bukti autentik bahwa pelaksanaan siklus I dan siklus II telah dilaksanakan.

Data aktivitas guru dan aktivitas anak yang diperoleh selama penelitian berlangsung dikelola dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = angka persentase

F = frekuensi aktivitas guru dan anak

N = Jumlah seluruh responden

Data kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Al Chusni yang diperoleh selama penelitian berlangsung dikelola dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = frekuensi yang dicapai anak dalam mengenal lambang bilangan

N = Nilai maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Selanjutnya data akan di analisis dengan menggunakan analisis deskripsi karena peneliti ingin mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain *Hopscotch*. Untuk mengetahui indikator keberhasilan tindakan diketahui dengan hasil analisis anak yang sudah sesuai harapan atau mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dengan cara menyebut dan menunjuk lambang bilangan 1-10 >80% atau sebanyak 13 anak dari 15 anak yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2010), adapun subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Linggarjati Kudu Jombang, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2016/2017 dalam dua siklus. Siklus I dan siklus II masing-masing dua kali pertemuan dilaksanakan pada

bulan Juni 2017. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2017, pertemuan ke 2 dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2017. Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2017, pertemuan 2 dilaksanakan tanggal 15 Juni 2017.

Adapun peneliti merancang terlebih dahulu kegiatan kegiatan bermain *hopscotch* di siklus I dengan cara menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menyiapkan RPPM dan RPPH untuk digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan siklus I. RPPH memuat skenario pembelajaran, alat peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran. Selanjutnya rancangan RPPH siklus I di tindak lanjuti dengan pelaksanaan. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti adalah sebagai guru dan dibantu teman sejawat (sesama guru) bertindak sebagai pengamat yang akan mengamati langsung semua yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas, baik aktivitas guru dan aktivitas anak.

Selama pelaksanaan peneliti mengambil data dan dilanjutkan dengan mengolah data menunjukkan penelitian harus dilanjutkan pada siklus II. Kemudian peneliti merancang tindakan pada siklus II berupa RPPM dan RPPH, setelah itu peneliti melaksanakan siklus II. Hasil rekapitulasi aktivitas guru dan anak tercantum pada grafik dan tabel di bawah ini :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	62,50%	75%	68.7%
2	Siklus II	81,25	93.75%	87.5%

Berdasarkan presentase diatas maka pada siklus I aktivitas guru sebesar 68.7% meningkat menjadi 87.5%. pada siklus II perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan yaitu sebesar 18.8%.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I dan siklus II

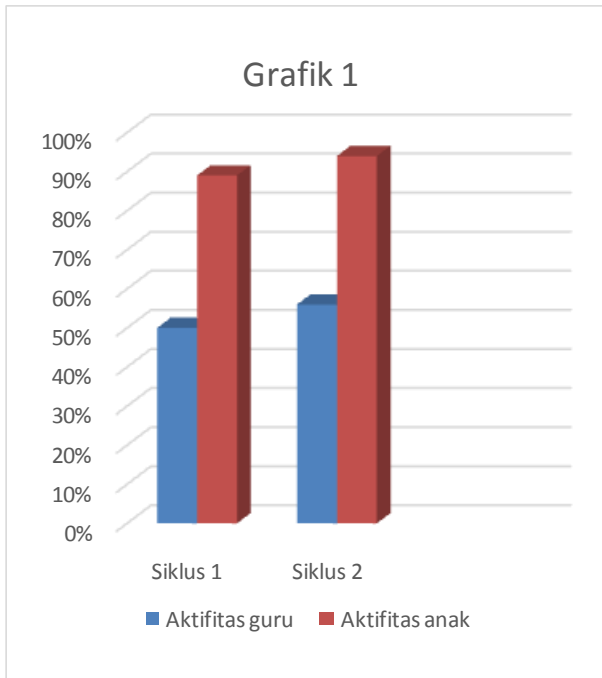
No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	56,25%	68,75%	62,5%
2	Siklus II	81,25%	93.75%	87,5%

Berdasarkan presentase diatas maka pada siklus I aktivitas guru sebesar 62,5% meningkat menjadi 87.5%.

pada siklus II perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan

data tabel 1 dan tabel 2 dapat digambarkan melalui grafik 1. Aktivitas guru dan aktivitas anak siklus I dan siklus II, seperti bawah ini:

grafik 1. Rekapitulasi aktivitas guru dan anak siklus I dan siklus II



Dari grafik diatas diketahui terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 36, 02% dari siklus I ke Siklus II dan meningkatkan aktivitas anak sebesar 25%.

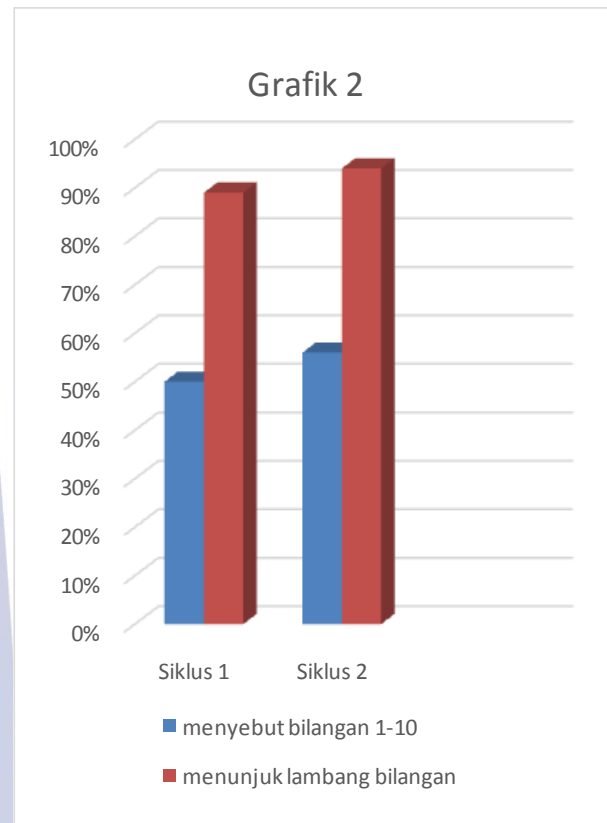
Hasil pengamatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan 1. Hasil pengamatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Usia 4-5 tahun di TK Al Chusni Desa Tenganan Peterongan Jombang.

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	46,88	59,38	53,13
2	Siklus II	75,00	90,63	82,81

Data tabel diatas dapat digambarkan dengan grafik 2 dibawah ini:

Grafik2. Rekapitulasi Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Usia 4-5 tahun di TK Al Chusni Desa Tenganan Peterongan Jombang.



Dari grafik diatas diketahui terjadi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 29,68%.

Berdasarkan persentase diatas maka pada siklus I kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 60% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan sudah memenuhi target yang keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$.

Hasil penelitian diatas maka bermain *hopscotch* sesuai dengan kajian teori. Peningkatan yang dicapai tersebut menegaskan bahwa bermain *hopscotch* mampu meningkatkan Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Al Chusni Desa Tenganan Peterongan Jombang.

Peningkatan tersebut sesuai dengan konsep teori yang dikemukakan oleh Pica (2012) bahwa kegiatan bermain *Hopscotch* dapat digunakan untuk perkembangan kognitif yaitu mengenal angka, berhitung dan menyusun angka. Nugraha, dkk. (2008) yang menyatakan bahwa bermain *Hopscotch* dapat mengembangkan aspek kognitif atau kemampuan dasar

matematika dengan indikator mengurutkan angka 1-10. Jadi hasil penelitian ini mendukung teori tersebut. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan 1-10 yang dari waktu ke waktu mengalami peningkatan, demikian juga pada kemampuan anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-10 juga mengalami peningkatan.

Kegiatan bermain *Hopscotch* pada penelitian terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10, sehingga manfaat yang diharapkan dengan kegiatan bermain *Hopscotch* sebagaimana yang dikemukakan oleh Pica (2012) dan Nugraha, dkk. (2008) dalam penelitian ini telah terbukti.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan secara signifikan dari siklus I dan siklus II. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan aktivitas guru pada siklus I 68.7% meningkat pada siklus II menjadi 87.5%, peningkatan aktivitas anak pada siklus I 62.5% meningkat pada siklus II menjadi 87.5%, dan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus I dari 53.13% meningkat menjadi 82.81%. Jadi penerapan bermain *hopscotch* dalam pembelajaran pada anak usia dini mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak yang terdiri dari aspek kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan kemampuan menunjuk lambang bilangan 1-10.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru TK

Kegiatan bermain *hopscotch* dapat dijadikan alternatif variasi pembelajaran, sehingga dapat mengurangi penggunaan lembar kerja Anak dan kegiatan bermain *hopscotch* sesuai dengan prinsip pengajaran di taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain *hopscotch* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A, sehingga dapat ditindak lanjuti oleh peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tema yang sama, sebagai bahan referensi. Kegiatan bermain *hopscotch* tidak hanya bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga aspek perkembangan lainnya seperti aspek

emosi atau sosial yaitu belajar mengambil giliran dan menyemangati orang lain, ataupun mengembangkan aspek fisik. Sehingga bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti efektivitas kegiatan bermain *hopscotch* terhadap aspek sosial emosi ataupun fisik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak (Buku: 3 Seri Model Pembelajaran Di TK)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar.
- Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ismail, Andang. 2012. *Edukatif Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Li'anah. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan bermain Tradisional Congklak Pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Mutiah, Diana. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nugraha, Ropy, dkk. 2008. *Buku Petunjuk Guru Mari Bermain tema: Komunikasi dan Transportasi untuk TK B Semester 2*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia.
- Sujiono, Nuraini, Yuliani. 2014. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tedjasaputra, M.S. 2009. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.