

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN LAMBANG PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DIKELOMPOK A RA MUSLIMAT BENDUNGAN

IMPROVING RECOGNIZE NUMERICAL SYMBOL ABILITY THROUGH LOTTO MEDIA IN CHILDREN AGE 4-5

Oleh: Mu'anits Mitsali, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, muanits.mitsali2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media lotto di Kelompok A RA Muslimat Bendungan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah semua anak kelas A RA Muslimat Bendungan Tahun Ajaran 2019/2020 sebanyak 20 anak. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui media lotto. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak ditunjukkan dengan data dari penelitian pratindakan, di mana anak yang mencapai presentase sebesar 47,5% mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 11,66% menjadi 59,16% dan pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,75% menjadi 77,91%.

Kata kunci: *mengetahui lambang bilangan, lotto*

Abstract

This research aims to improve the ability to recognize the numerical symbols through lotto media in group A RA Muslimat Bendungan. This type is classroom action research collaborativ. The subjects of this study were all students of class A RA Muslimat Bendungan in 2019/2020 Academic Year totaling 20 children. The design used the Kemmis and Mc. Taggart model. Results showed that recognize numerical symbols ability can be improved through lotto media. Increased in the ability to recognize child numerical symbols is shown by data from the pre-action research, where children who reach a percentage of 47.5% have experienced an increase in Cycle I by 11.66% to 59.16% and the implementation of Cycle II has increased by 18,75% to 77,91%

Keywords: *recognize the numerical symbol, lotto*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang memiliki potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku yang terbentuk sejak rentang usia dini. Anak usia dini berada pada usia emas atau *the golden age* dimana semua pertumbuhan dan perkembangan tumbuh dan berkembang pesat (Gandana, 2017). *The golden age* adalah usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Maka dari itu pentingnya pendidikan yang diberikan pada anak sejak dini.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah

standar tingkatan tentang kemampuan yang akan dicapai anak pada keseluruhan aspek perkembangan dan pertumbuhan. Adapun tujuan perkembangan dan pertumbuhan anak tersebut diharapkan dicapai dalam rentang usia tertentu dan yang tertera dalam STPPA terdapat enam aspek perkembangan yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Anak usia dini ialah anak usia emas (*the golden age*) yang sangat berpotensi untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan pada anak disetiap masing-masing anak salah satu

aspek yang perlu dikembangkan di TK pada anak Kelompok A adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif ialah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Jean Piaget (Mulyani, 2017) menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan perkembangan kognitif pada anak: sensorik-motorik (usia 0-2 tahun), pra operasional (usia 2-7 tahun), konkret oprasional (usia 7-11 tahun), operasional (usia 11-15). Tahapan perkembangan kognitif kelompok A berada ditahapan perkembangan praoperasional.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan tentang tingkat pencapaian perkembangan kognitif (berfikir simbolik) anak TK kelompok A (4-5 tahun) terkait dengan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf untuk anak usia empat sampai kurang dari lima tahun. Karakteristik kognitif tersebut adalah : (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (2) mengenal konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan, (4) mengenal lambang huruf. Mengenal lambang bilangan adalah salah satu bagian dari pembelajaran matematika yang sangat penting diajarkan oleh anak usia dini sebagai bekal untuk pembelajaran matematika yang lebih kompleks. Bilangan adalah bagian dari matematika yang telah menyatu di kehidupan manusia dan merupakan kebutuhan dasar manusia dari semua lapisan masyarakat dalam pergaulan hidup sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada 13 November 2019, di kelompok A RA Muslimat Bendungan Kidul Kecamatan Wates Kabupaten

Kulon Progo, dari jumlah kelas di kelompok A adalah 20 anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 11 anak laki-laki, di kelas ini terdapat 4 anak yang sudah mengenal lambang bilangan dalam artian anak sudah bisa mengenal dan menyebutkan angka 1-10, sedangkan ada 16 anak yang belum mengenal lambang bilangan seperti halnya anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan angka dan bentuk angka. Pada saat proses pembelajaran dikelas guru menulis angka 01 dan 10, anak diminta untuk menunjukkan angka 10 tetapi ada beberapa anak yang masih menunjuk angka 10 dengan angka 01 sebagai angka 10. Selain itu pada kegiatan bermain anak diminta untuk menulis angka 6 tetapi anak masih menulis angka 6 dengan angka 9. Hal ini menunjukkan anak masih terbolak-balik dalam mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan dikelompok A dilaksanakan hanya 6 kali dalam 1 semester, tidak setiap hari

Pada saat kegiatan bermain guru sudah memberikan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan media-media yang sudah guru siapkan pada saat bermain, namun media yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kurang bervariasi dan menyebabkan anak menjadi kurang fokus dan mudah teralihkan perhatiannya dalam bermain didalam kelas. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi anak belum mampu dalam mengenal lambang bilangan yaitu : (1) anak kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, terkadang ada anak yang melamun pada saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu suasana hati anak pada saat dikelas sudah tidak bagus hal ini membuat anak tidak

mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, jadi harus diberikan motivasi terlebih dahulu oleh guru baru mau mengerjakan, (2) media yang digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak kurang bervariasi, media yang digunakan berupa: benik, batu, biji-bijian masih jarang menggunakan media lotto.

Mengenai kondisi yang ada dilapangan, maka diperlukan stimulasi yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak TK kelompok A yaitu dengan menggunakan media lotto. Lotto bagus untuk berbagai kegiatan stimulasi namun belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran pengganti Lembar Kerja Anak atau LKA. Dengan menggunakan media lotto diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Media lotto ini dilengkapi oleh gambar sehingga diharapkan dapat menarik perhatian anak terhadap kegiatan bermain dikelas dan mampu mengenalkan lambang bilangan pada anak.

Memperkenalkan bilangan pada perkembangan anak usia dini melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah (Komariah, 2013). Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan menggunakan berbagai media yang dapat mengasah kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Peran media dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat ini berada pada masa berpikir konkret.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual. Media lotto

adalah media visual yang dapat membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal warna dan bentuk. Eliyawati (dalam Ni Putu laras,dkk. Jurnal Vol 2 No 1, 2014). Lotto merupakan salah satu bentuk visual dibuat dari triplek yang terdiri papan lotto berukuran 17,5 x 17,5 cm, 9 kartu lotto. Papan lotto dibuat 9 bagian yang masing-masing bagian ditempel dengan bentuk gambar dan warna yang berbeda yang dapat digunakan secara perorangan atau berkelompok untuk membantu mengembangkan daya konsentrasi dan daya pengamatan.

Kelebihan media lotto yaitu (1) mampu merangsang perkembangan kognitif anak, (2) mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, (3) dapat menjalin kerjasama dan bersosialisasi dengan teman kelompoknya saat memainkan media lotto, (4) mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna dan yang ada pada media lotto, (5) mampu mengembangkan edukasi anggota baik tangan atau jari, mata, (6) membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, (7) sebagai permainan pada saat pembelajaran. (laras,dkk. 2014).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan penelitian tindakan kolaboratif yaitu tindakan yang dilakukan dari pihak luar dan guru hanya

sebagai pengamat yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran. Guru berperan hanya sebagai anggota peneliti, yang berfungsi melakukan tindakan seperti yang dirancang oleh peneliti.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap bulan Februari Tahun Ajaran 2019/2020. Di RA Muslimat Bendungan, Bendungan Kidul, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak kelompok A RA Muslimat Bendungan Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020. Peserta didik berjumlah 20 yang terdiri atas 9 anak perempuan dan 11 anak laki – laki. Objek penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media lotto.

Prosedur

Desain penelitian ini mengacu pada teori Kemmis & Mc.Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Pada desain penelitian ini hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Pengertian siklus adalah putaran kegiatan yang terdiri dari

perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Kusuma, dkk. 2010).

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya karena tujuan utama penelitian ini untuk mendapatkan standar data yang tepat (Arikunto, 2010). Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati. (Sanjaya 2009). Observasi yang dilakukan dalam penelitian menggunakan pedoman instrumen penelitian. Lembar instrumen observasi berbasis patokan-patokan penilaian tentang hasil belajar anak Instrumen observasi pada penelitian ini akan menggunakan *check list*. *check list* atau data cek adalah pedoman bagi observasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (V) tentang aspek yang diobservasi (Sanjaya 2009). *check list* merupakan alat observer yang praktis untuk digunakan, sebab semua aspek yang akan diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Sub Variabel	Indikator
Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10	1) Menunjuk bilangan 1-10, 2) Meniru lambang bilangan 1-10, 3) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik dokumentasi dilakukan untuk merekam data visual tentang proses kegiatan pembelajaran atau hasil pembelajaran. Fotografi merupakan cara yang dapat mempermudah menganalisis situasi ruang kelas dan merupakan data visual penelitian yang dapat dilaporkan dan ditunjukkan kepada orang lain (Yoni, 2010). Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini meliputi: RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), lembar Observasi, APE (Alat Permainan Edukatif), dan foto kegiatan anak dalam mengenalkan lambang bilangan. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam PTK dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan penpeningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya 2009). Instrumen ini

untuk mendeskripsikan hasil penelitian secara statistik. Analisis data kuantatif yang digunakan oleh peneliti adalah rumusan penilaian menurut (Purwanto, 2013) yaitu sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = skor mentah yang diperoleh siswa
SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
100 = bilangan tetap

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kemampuan mengenal lambang bilangan berada pada tingkat kriteria baik dengan presentase 75 % yang dilihat dari presentase keseluruhan. Hasil yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria-kriteria keberhasilan dengan kriteria presentase menurut (Yoni, 2010) sebagai berikut:

Tabel 2 : Kualifikasi Prosentase Keaktifan Siswa

PROSENTASE	KRITERIA
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup Baik
0% - 25%	Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pratindakan anak dikelas A2 yang memperoleh rata-rata 47,5% dengan kriteria cukup baik. Hal ini belum mencapai target indikator keberhasilan yaitu kriteria baik dan persentase 75%. Terdapat tiga indikator yang

dinilai dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. pertama indikator menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan persentase 47,5%, indikator kedua meniru lambang bilangan 1-10 dengan persentase 48,75% dan indikator yang ketiga menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan persentase 46,25%.

Dari hasil penelitian terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media lotto, hal ini dapat dilihat dari hasil presentase Pratindakan ke Siklus I. Pada indikator menunjuk lambang bilangan 1-10 dari 47,5% meningkat menjadi 58,75% dengan kriteria baik, indikator meniru lamabang bilangan 1-10 dari 48,75% meningkat menjadi 61,25% dengan kriteria baik dan indikator menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dari 46,25% meningkat menjadi 57,5% dengan kriteria baik.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir Siklus I, secara umum keterampilan anak kelas A2 RA Muslimat Bendungan belum mencapai indikator keberhasilan. Hal ini dikarenakan belum tercapainya target 75% dari jumlah anak yang mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria baik, sehingga perlu dilakukan tindakan kembali pada Siklus II.

Adapun permasalahan yang muncul sebelum proses pembelajaran berlangsung antara lain sebagai berikut: 1) Anak masih bingung dalam kegiatan bermain lotto karena pada saat menjelaskan guru terburu-buru. 2) Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru. 3) Anak mulai bosan dan terjadi peningkatan dalam

bermain lotto walau belum mencapai kriteria keberhasilan.

Tindakan penelitian pada Siklus I masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki, diharapkan pada Siklus II dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada Siklus II. Langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya: 1) Guru menyampaikan kegiatan kepada anak secara berulang-ulang supaya anak mudah untuk memahami. 2) Guru dan peneliti memberikan perhatian lebih kepada anak dengan memberikan motivasi dan penghargaan *reward* seperti memberikan stiker bintang setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain lotto. 3) Guru dan peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang menarik yang berbeda dari Siklus I agar anak semakin antusias, semangat dan dapat meningkatkan indikator keberhasilan dikegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Hasil dari tindakan Siklus II mengalami peningkatan yaitu rata-rata presentase dari 20 anak dengan indikator pertama menunjuk lambang bilangan 1-10 dari 47,5% pada Pratindakan meningkat menjadi 58,75% pada Siklus I dan meningkat lagi pada Siklus II yaitu 76,25% dengan kriteria sangat baik, indikator yang kedua meniru lamabang bilangan 1-10 dari 48,75% pada pratindakan, meningkat menjadi 61,25% pada Siklus I dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 80% dengan kriteria sangat baik. Indikator ketiga menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 pada pratindakan 46,25% meningkat 57,5% pada

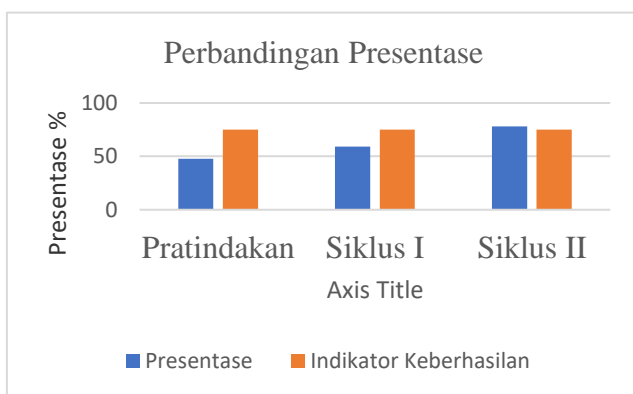
Siklus I dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 77,5% dengan kriteria sangat baik.

Berikut merupakan data perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada saat Pratindakan, Siklus I dan Siklus II :

Tabel 3. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelas A Pada Pratindakan, Siklus I, Siklus II

No	Indikator	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	47,5%	58,75%	76,25%
2	Meniru lambang bilangan 1-10	48,75%	61,25%	80%
3	Menghubungkan/ memasang lambang bilangan 1-10	46,25%	57,5%	77,5%
Rata-rata		47,5%	59,16%	77,91%
Indikator Keberhasilan		75%		

Tabel 3 diatas menunjukkan rekaspiulasi hasil obeservasi perbandingan antara Pratindakan, Siklus I dan Siklus II di RA Muslimat Bendungan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Grafik Perbandingan Presentase Kemampuan Mengenal Lambang

Bilangan Anak Pada Saat Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan yang distimulasi dengan media lotto, hal ini menunjukkan adanya peningkatan presentase pratindakan, Siklus I dan Siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan. Pada pelaksanaan Siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan solusi yang sudah ditentukan oleh guru dan peneliti. Solusi yang didapat merupakan hasil dari refleksi tindakan Siklus I. Solusi ini digunakan untuk memperbaiki tindakan yang akan dilakukan pada Siklus II, sehingga keberhasilan penelitian tindakan pada Siklus II tidak lepas dari solusi yang sudah ditentukan oleh guru dan peneliti. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah diberikan tindakan, dengan media lotto sebagai sarana dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelas A RA Muslimat Bendungan yang diteliti berjumlah 20 anak dapat ditingkatkan melalui media lotto. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak Pratindakan sebesar 47,5% mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 11,66% menjadi 59,16% dan pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,75% menjadi 77,91%.

Pada saat dilakukan penelitian menggunakan media lotto terdapat perbedaan antara Siklus I dan Siklus II yaitu: pada Siklus I, guru masih terburu-buru saat menjelaskan tentang media lotto hal ini membuat anak bingung, dan membuat anak cepat untuk bosan, dan kurangnya motivasi dari guru. Hal ini Mengakibatkan hasil penelitian pada Siklus I belum mencapai target keberhasilan yang sudah ditentukan. Sedangkan pada Siklus II, guru menyampaikan kegiatan dengan perlahan-lahan, memberikan permainan yang sama tetapi dengan cara bermain yang berbeda dari Siklus I, dan memberikan *reward* berupa stiker bintang dapat memberikan motivasi bagi anak. Dengan pemebrian langkah perbaikan pada Siklus II, hal ini dapat mencapai target keberhasilan yang sudah ditentukan

Langkah-langkah untuk mengenal lambang bilangan dengan kegiatan bermain lotto sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Berikut ini langkah-langkah dalam mengenalkan lambang bilangan dengan menggunakan media lotto: 1) Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran termasuk media lotto, 2) Guru memimpin berdoa untuk mengawali pembelajaran didalam kelas, 3) Guru memperlihatkan media lotto kepada anak, 4) Guru memberi contoh cara menggunakan media lotto dengan cara, anak menghitung gambar yang ada di lotto dan anak mencari lambang bilangan dari jumlah gambar tersebut, 5) Guru meminta anak untuk melakukannya secara bersama-sama dan dilakukan secara perlahan, 6) Guru menunjuk anak untuk maju kedepan mencoba bermain lotto 7) Guru memberi

motivasi dan *reward* kepada anak setelah menyelesaikan kegiatan bermain lotto.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh yaitu kegiatan bermain menggunakan media lotto dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelas A di RA Muslimat Bendungan, maka diberikan saran diantaranya:

1. Bagi Lembaga Sekolah

Sekolah dapat menyediakan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran menggunakan media lotto dan dapat dijadikan bahan pertimbangan atau dalam menyusun program pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan mempertimbangkan waktu yang diberikan agar relevan dengan kegiatan disekolah.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan lotto salah satunya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan catatan antara lain;

- a. Guru lebih jelas dalam memperkenalkan dan menjelaskan cara bermain menggunakan media lotto sehingga anak lebih mengerti
- b. Guru membantu memaksimalkan waktu pembelajaran didalam kelas
- c. Guru selalu memberikan motivasi berupa *reward* atau pujian dalam proses pembelajaran agar anak lebih semangat dan percaya diri dalam bermain lotto
- d. Guru lebih memperhatikan anak yang belum mengenal lambang bilangan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Carol Seefeldt, d. (2008). *Pendidikan anak usia dini menyiapkan anak usia tiga, empat dan lima tahun masuk sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Gilar Gandana, O. H. (2017). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media balok cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di tk at-toyibah. *Jurnal paud agapedia*, 93-94
- Gilar Gandana, O. H. (2017). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media balok cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di tk at-toyibah. *Jurnal paud agapedia*, 93-94
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Komariah. (2013). Memperkenalkan bilangan pada anak usia dini. *Cakrawala Dini*, 87-88. Retrieved 11 30, 2019
- Kusuma, W. (2010). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyani, N. (2017). *Pengembangan seni anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ni Putu Laras, I. W. (2014). Pemanfaatan media lotto untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok a di paud santi kumara. *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 3-4.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana.
- Yoni, A. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.