

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TK B
TUNAS GADING YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Disusun oleh:

WahyuningTyas Dwi Rinjani

17104030054

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : 1 Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : WahyuningTyas Dwi Rinjani

NIM : 17104030054

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Mengajukan Skripsi : Implementasi Permainan Tradisional

Dakon Untuk Melatih Kemampuan Behitung Anak Usia Dini di

TK B Tunas Gading Yogyakarta.

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut diatas dapat segera diujikan/dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Pembimbing



Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19730709 200801 2 011



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2732/Un.02/DT/PP.00.9/09/2023

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERHITUNG DI TK B TUNAS GADING YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : WAHYUNINGTYAS DWI RINJANI
Nomor Induk Mahasiswa : 17104030054
Telah diujikan pada : Kamis, 24 Agustus 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Siti Zubaedah, S.Ag.,M.Pd
SIGNED

Valid ID: 646706096eb3a



Penguji I

Drs H Suismanto, M.Ag
SIGNED

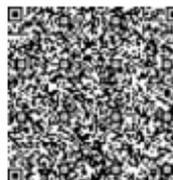
Valid ID: 6466e09ec995b



Penguji II

Drs. Nadlifah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6486caf53fa75



Yogyakarta, 24 Agustus 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64853cfa272a

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : WahyuningTyas Dwi Rinjani
NIM : 17104030054
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul: **Implementasi Permainan Tradisional Dakon untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta** adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Sleman, 30 Maret 2023

Yang menyatakan,



WahyuningTyas Dwi Rinjani

NIM. 17104030054

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : WahyuningTyas Dwi Rinjani
NIM : 17104030054
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut suatu lembaga atau institusi yang mengeluarkan ijazah berkenan dengan past foto yang ada didalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIAGA
YOGYAKARTA

Sleman, 30 Maret 2023

Yang menyatakan,



WahyuningTyas Dwi Rinjani

NIM. 17104030054

MOTTO

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لِنُجُومٍ ضَرَبَ آءَاءَ وَوَلَقَدْ مَرَنُورًا قَدْرَهُ جَازِلًا لِنُجُومٍ وَأَعَدَدًا لِّلشَّيْءِ وَلِجَنَابِ مَآءِ عِزِّ لِّلَّهِ
لَكَ الْبَلَدُ حَقِّ يَمُصِّلُ لَأَن عِلِّيَّتِ لِقَوْمٍ عِزِّ مُونَ

Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui

(Q.S Yunus/ 10 ayat:5)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Crimea Qur'an (Jln. Parangtritis Km. 4 Yogyakarta), 2016, Hal 208.

PERSEMBAHAN

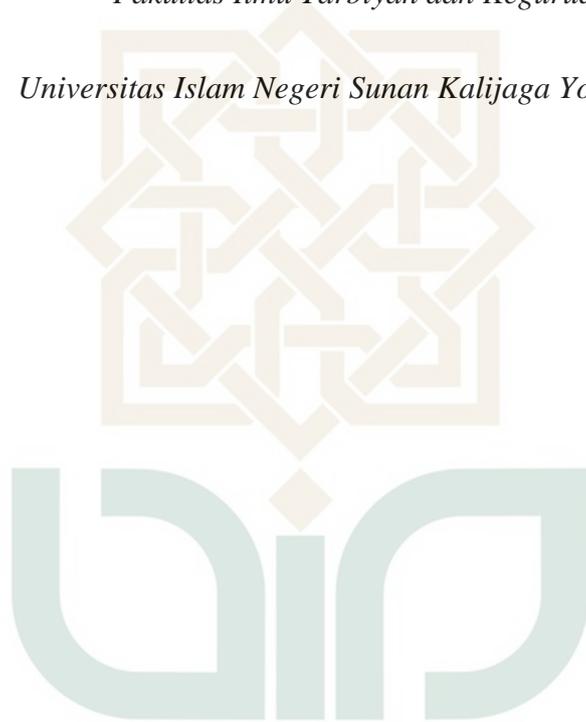
Skripsi ini Saya Persembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

WahyuningTyas Dwi Rinjani (17104030054), *“Implementasi Permainan Tradisional Dakon untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta”*. Skripsi, Yogyakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 3 dari 15 orang anak di kelompok B di TK Tunas Gading Yogyakarta yang kemampuan berhitungnya masih tergolong kurang. Hal tersebut dikarenakan kurangnya dukungan orangtua dalam mendampingi anak belajar berhitung saat di rumah, serta kemampuan guru dalam mengatasi rasa bosan yang dialami anak saat proses belajar mengajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) mengetahui penerapan permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung bagi anak-anak di TK Tunas Gading Yogyakarta. (2) mengetahui faktor penghambat dan pendukung yang dialami pendidik dalam penerapan permainan tradisional dakon sebagai media pembelajaran berhitung di TK Tunas Gading Yogyakarta. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai Mei 2022 yang bertempat di TK Tunas Gading Yogyakarta pada anak kelompok B. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelompok B di TK Tunas Gading. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Sedangkan uji keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa (1) Implementasi Permainan Tradisional Dakon untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta yang pertama tahap perencanaan ada mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengurutkan lambang bilangan. Tahapan kedua yaitu pelaksanaan ada mengenal banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengurutkan lambang bilangan. Tahapan ketiga yaitu evaluasi bahwa guru tetap menerapkan salah satu indikator pencapaian tentang mengenal banyak sedikit (2) Faktor penghambat dan pendukung yang pertama yaitu dalam penerapan permainan dakon kurangnya fokus anak, rasa bosan yang dialami anak, sulitnya anak dalam mengurutkan angka. Faktor pendukung yaitu guru dapat lebih mengawasi anak, hubungan antara guru dan anak semakin dekat, kerjasama yang baik antara guru dan anak.

Kata kunci: *implementasi permainan tradisional dakon, berhitung, anak usia dini.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لِحَمْدِ اللَّهِ، لِحَمْدِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِإِسْتِغْنَى عَنِّي أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَصَلَاةِ وَصَلَاةِ عَنِّي هُنَّ رَفِ
الَّذِي آءٍ وَ لَمْ يُرْسِلُونِ وَ عَنِّي لَهُ وَ لَمْ يَجْهِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Dakon dalam Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK Tunas Gading Yogyakarta”. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarga dan sahabatnya yang telah menuntun kita dari zaman kegelapan menuju jalan kebaikan dan senantiasa dinantikan syafaat-Nya di yaumul akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al-Makin, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat menempuh pendidikan jenjang Strata Satu di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dan kemudahan dalam menjalani prosedur penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan yang membangun dalam proses penyusunan skripsi sampai taraf penyelesaian.
5. Ibu Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan selama menempuh Pendidikan.
7. Ibu Savitri Wulandari, S.Pd.AUD., selaku kepala sekolah TK Tunas Gading Yogyakarta, Ibu Bardinah, S.Pd.AUD., selaku guru kelompok B, segenap guru dan karyawan, dan juga kepada seluruh orangtua siswa kelompok B, serta anak-anak kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian.
8. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan bantuan, khususnya orang tua tercinta Bapak Setiyaji dan Ibu Eni Ristuti serta adik penulis Baharudin Purnomo Aji yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dorongan, dan juga do'a untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.

9. Seluruh sahabat terkhusus Talia Inas Fadhila, Renda Mayangda Putri Mayasari, Rizky Verawati, dan Siti Nadhifah yang memberikan yang selalu jadi teman terbaik, memberikan semangat, dukungan, bantuan, dan tempat berkeluh kesah dari awal perkuliahan hingga penulis memasuki tahap penyelesaian skripsi.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang memberikan semangat dan membantu serta selalu mengingatkan penulis mengerjakan skripsi hingga akhirnya dapat selesai.
11. Keluarga besar Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2017 yang mendukung dan berjuang bersama-sama selama masa perkuliahan.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran sangat diharapkan dari pembaca. Semoga tugas akhir skripsi ini bisa menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan, *Aamiin Ya Rabbal Alamin*.

Sleman, 30 Maret 2023
Penulis



Wahyuning Tyas Dwi Rinjani
NIM. 17104030054

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	11
A. Penelitian yang Relevan	11
B. Kajian Teori	15
1. Implementasi	15
2. Permainan Tradisional Dakon	16
3. Kaitan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Dakon	35
4. Efektivitas Belajar Berhitung Menggunakan Permainan Tradisional Dakon	36
5. Anak Usia Dini.....	43

BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Metode Pengumpulan Data	49
E. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Gambaran Umum Sekolah	56
B. Keadaan Pendidik dan Peserta didik	63
C. Implementasi Peran Guru dalam Menerapkan Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini pada Kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta	76
1. Perencanaan Implementasi Permainan Tradisional Dakon untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK Tunas Gading Yogyakarta	77
2. Pelaksanaan Penerapan Permainan Tradisional Dakon untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta	83
3. Evaluasi Implementasi Permainan Tradisional Dakon untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta	93
4. Faktor Penghambat dan Pendukung Penerapan Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini pada Kelompok B Tunas Gading Yogyakarta	94
BAB V PENUTUP.....	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
DAFTAR LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Data Ketenagaan	63
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik	64
Tabel 4.3 Daftar Peserta Didik Kelompok A dan B tahun ajaran 2021/2022.....	65
Tabel 4.4 Struktur Kurikulum TK Tunas Gading Tahun 2021/2022.....	68
Tabel 4.5 Daftar Sarana dan Prasarana di TK Tunas Gading Yogyakarta.....	70
Tabel 4.6 Jenis Ruang dan Jumlah Gedung	72
Tabel 4.7 Data Inventaris Ruangan.....	74
Tabel 4.8 Sumber Listrik.....	76



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Gambar Logo TK	55
Gambar 4.2 Peta Google Maps TK Tunas Gading Yogyakarta.....	56



DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 4.1 Struktur Organisasi TK Tunas Gading Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021/2022.....	60
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran. 1 Instrumen Penelitian	109
Lampiran. 2 Catatan Lapangan	114
Lampiran. 3 Catatan Lapangan	116
Lampiran. 4 Catatan Lapangan	119
Lampiran. 5 Catatan Lapangan	120
Lampiran. 6 Catatan Lapangan	123
Lampiran. 7 Catatan Lapangan	125
Lampiran. 8 Catatan Lapangan	128
Lampiran. 9 Hasil Dokumentasi	130
Lampiran. 10 Bukti Penunjukan Dosen Pembimbing.....	138
Lampiran. 11 Bukti Seminar Proposal.....	139
Lampiran. 12 Surat Izin Penelitian.....	140
Lampiran. 13 Sertifikat PPL 1	141
Lampiran.14 Sertifikat PLP-KKN Integratif	142
Lampiran. 15 Sertifikat TOEFL.....	143
Lampiran. 16 Sertifikat IKLA.....	144
Lampiran. 17 Sertifikat ICT.....	145
Lampiran. 18 Sertifikat SOSPEM.....	146
Lampiran. 19 Sertifikat PBAK.....	147
Lampiran. 20 Fotokopi PKTQ	148
Lampiran. 21 Daftar Riwayat Hidup.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, menurut penelitian Tedjasaputra dalam Iis Nurhayati melalui bermain anak-anak akan memperoleh banyak keuntungan yang tidak sedikit. Permainan dan mainan sangat dekat sekali dengan pola perkembangan anak bahkan anak bisa mengembangkan daya pikirnya secara tidak pribadi, berasal permainan yang mereka lakukan atau mainkan anak-anak mendapatkan stimulasi yang cukup banyak. Stimulasi yang diperoleh anak seharusnya tidak hanya sekedar stimulasi bagi kognisi saja tetapi juga stimulasi bagi afeksinya.¹ Depdiknas menyatakan bahwa aspek kognitif merupakan kemampuan berfikir anak supaya anak bisa mengetahui berbagai macam cara lain pemecahan permasalahan, sedangkan kemampuan afeksi ialah kemampuan sosial dan emosional yang mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak.²

Permainan banyak sekali ragam dan corak mulai dari yang paling murah sampai paling mahal, dari yang tradisional sampai dengan modern. Guru maupun orang tua harus cerdas dan teliti dalam memilihkan mainan untuk anak. Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri lebih dalam.

¹ Iis Nurhayati, *Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, *Jurnal EMPOWERMENT* (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya), Vol 1, No 2, 2012, Hal 40.

² Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Raman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar), 2007, Hal 14.

Permainan tradisional memiliki arti sendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan ketrampilan anak.

Permainan Tradisional juga mempunyai makna luhur yang terkandung didalamnya, seperti nilai kepercayaan, nilai edukatif, norma, dan etika, yang akan berguna pada kehidupan bermasyarakat di masa yang akan datang. Mulyani menyatakan permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan dari nenek moyang yang harus dan perlu dilestarikan sebab mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Salah satu cara melestarikan permainan tradisional, yaitu dengan memperkenalkan kembali aneka macam permainan tradisional pada anak, caranya dengan mengurangi penggunaan handphone, menumbuhkan jiwa sosial, dan memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional. Waktu ini kita dapat mengembangkan permainan tradisional dengan cara menerapkan di waktu proses belajar mengajar.³

Nourovita menyatakan bahwa hasil pembelajaran menggunakan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak, hal tersebut disebabkan karena permainan tradisional bisa membentuk anak cenderung lebih banyak bermain secara kelompok dan tak jarang berinteraksi dengan teman sebaya menggunakan arahan yang diberikan oleh guru sehingga anak lebih cepat akrab dan bisa bekerja sama. Anak-anak juga

³ Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press), 2016, Hal 47-48.

menyukai aktivitas yang berbentuk permainan tradisional merasa senang, tidak jenuh dan tidak bosan.⁴

Menurut Legowo permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan anak salah satunya dakon permainan tradisional dakon adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena permainan dakon dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan peserta didik karena mengandung unsur permainan.⁵

Andayani menyatakan bahwa permainan dakon ialah permainan yang dimainkan oleh dua orang. Permainan dakon memiliki nilai positif pada anak sebab dapat mengasah pikiran anak, cekatan dan mengasah kecerdasan anak dalam berhitung. Anak yang baru pertama kali atau belum pernah bermain dakon, maka diperbolehkan menghitung setiap biji dakon yang dimasukkan ke dalam lumbung sebelum mereka mulai bermain. Kegiatan bermain dakon secara tidak langsung melatih kemampuan anak dalam berhitung.⁶

Depdiknas mengatakan bahwa manfaat pembelajaran berhitung bagi anak ialah untuk menghindari ketakutan terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana nyaman, menyenangkan, menarik, dan aman. Hal ini bisa

⁴ Nourovita, *Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh*, (Semarang: *Early Childhood Education Papers*, 2013, hal 1.

⁵ Legowo, *Penerapan Media Permainan Dakon dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya*, (Surabaya: *Jurnal Pendidikan Matematika*), 2006, Hal 26.

⁶ Andayani, *Efektivitas Media Dakon dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA*, (Surabaya: *BAPALA*), Vol 7, No 3, 2020, Hal 62.

membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain. Anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Sapriyah mengatakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada anak dapat diserap secara optimal. Maka dari itu penerapan permainan tradisional tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung saja, namun kemampuan yang lain juga mampu dikembangkan seperti kemampuan berfikir secara sistematis, banyak nya manfaat yang dirasakan dari belajar berhitung, oleh sebab itu ketrampilan berhitung diajarkan mulai dari pendidikan anak usia dini.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Savitri Wulandari selaku kepala Sekolah menyatakan bahwa:

“kebanyakan siswa dikelas B yang mempunyai kemampuan berhitung masih tergolong kurang”.⁸

Kurangnya kemampuan berhitung anak pada Taman Kanak-kanak Tunas Gading Yogyakarta yang ditimbulkan oleh beberapa anak belum mampu mengenali bilangan, serta konsep berhitung dikarenakan sulit untuk fokus, masih banyak yang sering mengganggu temannya karena bosan,serta memilih media permainan yang lain oleh karena itu TK Tunas Gading Yogyakarta menerapkan metode belajar melalui bermain menggunakan alat permainan

⁷ Sapriyah, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional FKIP), Vol.2, No.1, 2019, Hal 470-477.

⁸ Hasil wawancara dengan ibu savitri Wulandari, S.Pd.AUD selaku Kepala Sekolah TK Tunas Gading Yogyakarta dilakukan pada Senin, 02 Mei 2022 pukul 11.15 WIB

tradisional dakon yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak pada berhitung.

TK Tunas Gading Yogyakarta menerapkan salah satu permainan yang menunjang kemampuan belajar berhitung anak usia dini pada saat usia anak sudah cukup matang yakni usia 5-6 tahun yang ada di kelompok B. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B ibu Bardinah, S.Pd.AUD menyatakan bahwa,

“karena gini mba, kenapa pembelajaran berhitung ini diterapkan hanya dikelas B saja itu karena pada usia tersebut anak sudah cukup matang ya usia 5-6 tahun untuk bisa memahami apa itu angka serta bagaimana cara mengurutkannya dari yang terkecil sampai terbesar, nah ini diterapkan juga untuk menunjang kemampuan anak kalo pas nanti udah di fase SD (Sekolah Dasar)”

“nah terus penilaian saya di kelompok B itu ada 3 anak dari 15 anak dikelas ini mba yang masih tergolong kurang dalam berhitung”

“dikarenakan pada usia 3-4 tahun yakni kelompok A, itu anak masih diterapkan pembelajaran dasar atau awalan seperti mengenal warna, ayah dan ibu, diri sendiri dan benda-benda yang ada di sekelilingnya saja, jd masih cukup berat untuk diajak menghitung dan mengenali konsep berhitung ya mba, seperti itu”

Berdasarkan hasil observasi dilapangan terdapat 3 dari 15 anak kelas B yang masih tergolong kurang dalam pembelajaran berhitung. Maka dari itu TK Tunas Gading Yogyakarta melakukan pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional dakon yang diterapkan seminggu 1 kali yakni di hari Jum'at atau Sabtu dengan tujuan agar proses pembelajaran berhitung anak lebih bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam.⁹

⁹ Hasil wawancara dengan ibu Bardinah, S.Pd.AUD selaku Wali Kelas Kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta dilakukan pada Senin, 02 Mei 2022 pukul 11.50 WIB

Adanya penerapan permainan tradisional dakon yang dilakukan setiap seminggu 1 kali itu membawa perubahan bagi anak dalam kemampuan berhitung. Salah satunya mampu mengenal banyak sedikit angka dengan biji dakon yg sudah dimasukkan satu persatu kedalam setiap lubang, serta membagi jumlah biji secara merata disetiap lubangnya. sehingga secara tidak langsung permainan tradisional dakon menghasilkan perkembangan kognitif salah satunya kemampuan berhitung, dengan kemampuan berhitung anak bisa berfikir secara logis, sistematis, mengenal simbol-simbol, angka-angka dan dapat menambah pengetahuan dan ketrampilan berhitung anak.

Penelitian Nataliya menyatakan bahwa permainan tradisional dakon merupakan permainan yang menitikberatkan pada kemampuan berhitung, oleh sebab itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran. Maka dari itu menjadi seorang guru serta orang tua bisa bekerja sama dalam memberikan stimulus yang baik agar kemampuan kognitif anak pada berhitung meningkat.¹⁰

Sesuai latar belakang diatas peneliti memilih penelitian pada TK Tunas Gading Yogyakarta karena menerapkan permainan tradisional khususnya dakon yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, metode belajar melalui bermain menggunakan dakon ini harapannya membuat anak lebih semangat serta paham bagaimana cara berhitung menggunakan permainan tradisional dakon. Dakon ini adalah alat permainan tradisional yang bersifat edukatif untuk anak usia dini, karena dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan

¹⁰ Nataliya, Prima. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Malang: *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*), Vol 3, No 2, 2015., Hal 347-348.

bisa mengalihkan anak dari ketergantungan pada permainan modern atau handphone.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung anak usia dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta?
2. Apa faktor penghambat dan pendukung yang dihadapi guru dalam menerapkan permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung di TK B Tunas Gading Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan dan menjawab permasalahan yang penulis teliti yaitu:

1. Mengetahui penerapan permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung anak usia dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta.
2. Mengetahui faktor penghambat dan pendukung yang dihadapi guru dalam menerapkan permainan tradisional dakon sebagai media pembelajaran berhitung di TK B Tunas Gading Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis (pengembangan ilmu pengetahuan)

Manfaat penelitian ini secara teoretis ialah menambah pengetahuan bagi pembaca tentang pentingnya mengangkat permainan tradisional dakon pada era sekarang dalam proses belajar mengajar dan menjadi acuan pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis (peneliti maupun lembaga)

- a. Bagi peneliti, mendapat pengetahuan secara langsung tentang peran orangtua dalam mengembangkan permainan tradisional dakon untuk membantu proses belajar mengajar pada hal berhitung.
- b. Bagi orang tua, menyampaikan informasi supaya orang tua dapat memaksimalkan peran sebagai pendidik anak dirumah dengan cara mengembangkan permainan tradisional dakon untuk membantu proses belajar mengajar dalam hal berhitung.
- c. Bagi lembaga sekolah TK, memberikan informasi tentang peran orang tua dalam mengembangkan permainan tradisional dakon untuk membantu proses belajar mengajar dalam hal berhitung.

E. Sistematika Pembahasan

Penyusun skripsi ini akan mencapai hasil yang utuh apabila terdapat sistematika pembahasan yang baik. Untuk memberikan gambaran pembahasan

secara menyeluruh dan sistematis dalam penulisan penelitian ini, maka disusun sistematis pembahasan sebagai berikut:

Terdapat bagian formalitas yang meliputi halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman abstrak, kata pengantar, halaman daftar, daftar gambar, serta daftar lampiran.

Bab I: Bab ini berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan kajian teori serta metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, data, dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik validitas data.

Bab II: Bab ini berisi penelitian yang relevan, kajian teori, permainan tradisional dakon, peran orang tua, dan anak usia dini.

Bab III: Bab ini membahas metode penelitian yang berisi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV: Bab ini berisi tentang mengenai uraian profil sekolah TK Tunas Gading Yogyakarta. Pada bagian ini membahas tentang letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi, visi misi dan tujuan, program-program sekolah dan lain-lain.

Bab V: Merupakan bab terakhir yaitu penutupan yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran tentang hasil penelitian serta salam penutup.

Kemudian terdapat daftar pustaka sebagai referensi pada penelitian ini juga terdapat lampiran dokumen-dokumen.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung anak usia dini di TK Tunas Gading Yogyakarta, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Implementasi Permainan Tradisional Dakon untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK B Tunas Gading Yogyakarta

a. Tahap Perencanaan

Berpedoman pada 3 indikator pencapaian meliputi:

- 1) Mengenal konsep bilangan, menggunakan bahan ajar berupa kertas origami.
- 2) Mengenal lambang bilangan, membuat angka lalu dilingkari satu-persatu.
- 3) Mengurutkan lambang bilangan, biji dakon yang digenggam satu-persatu di masukkan ke dalam lubang papan dakon.

b. Tahap Pelaksanaan

Sedangkan yang diterapkan guru di TK Tunas Gading Yogyakarta terdapat 4 indikator pencapaian salah satunya:

- 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengurutkan dari genggam biji yang dibawa anak dari yang sedikit sampai banyak.
- 2) Mengenal konsep bilangan, menggunakan bahan ajar berupa kertas origami.

- 3) Mengenal lambang bilangan, membuat angka lalu dilingkari satu-persatu.
- 4) Mengurutkan lambang bilangan, biji dakon yang digenggam satu-persatu di masukkan ke dalam lubang papan dakon.

c. Tahap Evaluasi

Hasil evaluasi pembelajaran tradisional dakon di TK B Tunas gading Yogyakarta ditemukan bahwa terdapat satu pencapaian perkembangan anak dalam berhitung dengan menggunakan permainan tradisional yaitu mengenal banyak sedikit. Indikator banyak sedikit tersebut tidak terdapat pada indikator perencanaan pencapaian perkembangan anak usia dini dalam kemampuan berhitung.

2. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat faktor penghambat dan pendukung dalam penerapan permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung.
 - a. Faktor penghambat dalam penerapan permainan dakon adalah:
 - 1) Kurangnya fokus anak
 - 2) Rasa bosan yang dialami anak
 - 3) Sulitnya anak dalam mengurutkan angka
 - b. Faktor pendukung dalam penerapan permainan dakon adalah:
 - 1) Adanya kerjasama yang baik antara guru dan anak
 - 2) Guru dapat lebih mengawasi anak
 - 3) Hubungan guru dan anak yang semakin dekat

B. Saran

Berdasarkan data observasi, wawancara dan kesimpulan penelitian ini, maka saran-saran berupa rekomendasi dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua terus meningkatkan dan memaksimalkan partisipasinya dalam pembelajaran yang di dapat anak dari sekolah meskipun terhalang oleh kesibukan masing-masing orang tua. Terlebih dalam menerapkan permainan tradisional dakon kepada anak untuk menunjang kemampuan berhitungnya agar semakin bagus. Diharapkan dengan semakin besarnya partisipasi dan perhatian dari orang tua dapat meningkatkan antusiasme anak dalam belajar berhitung.

2. Bagi pendidik

Diharapkan kepada pendidik agar selalu memberikan variasi pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh atau bosan, serta dapat menambah semangat bagi mereka. Pendidik perlu memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap semangat dalam belajar berhitung dan pembelajaran yang lain. Agar anak tetap dapat mengikutipendidik dapat menyiapkan media pembelajaran yang akan dipakai pada saat belajar mengajar. Diharapkan kepada pendidik agar mengoptimalkan penerapan media permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung anak usia dini.

3. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi dalam melakukan suatu kegiatan yang berguna di bidang pendidikan anak usia

dini yang tertarik untuk mengkaji. Peneliti menyadari bahwa hasil dari penelitian ini bukanlah hasil yang sempurna. Untuk itu perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya memperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna mengenai peran orang tua dalam meningkatkan kedisiplinan anak. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengkaji lebih dalam mengenai penerapan permainan tradisional dakon untuk melatih kemampuan berhitung anak usia dini bisa lebih optimal agar dapat memperoleh hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Hamid., (2017), *Guru Profesional*, (Al Falah), Vol. XXVII, No.32, Hal 275.
- Adhimah, Syaiful. (2020). *Peran Orang Tua dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 9 (1), 57-62.
- Alice Yeni Verawati, Mardince Sasingan, Yunita Kasiang. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia*, Vol 4 (1), 107-111.
- Andayani., (2020) *Efektivitas Media Dakon dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA*, Vol 7, No 3, Hal 62.
- Asnawati., (2020) *Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Gugus Dahlia Klaten*, (*Jurnal Kumara Cendekia*), Vol 10, No 2, Hal 112.
- Depdiknas, (2007), *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Raman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar), Hal 14.
- Devi, Ni Made Intan Asri., (2020), *Peningkatan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*, (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*), Vol 3, No 3, Hal 417.
- Fadlillah, M., (2017), *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana), Hal 6.
- Fakhriyani, D.V., (2018), *Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura*, (*Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*), Vol 5, No 1, Hal 39-44.
- Febiola, Komang Ayu., (2020), *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka*, (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*), Vol 3, No 2, Hal 239.
- Harsono, H., (2002), *Implementasi Kebijakan Politik*, (Bandung: PT. Mutiara Sumber Widya), Hal 176.
- Hartati, S., (2015), *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti, COPE), No.2, Hal 15-16.
- Iis Nurhayati, (2012), *Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, *Jurnal EMPOWERMENT* (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya), Vol 1, No 2, Hal 40.

- Iswinarti, (2010), *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar, Naskah Publikasi*, (Malang: Fakultas Psikologi UMM), Hal 8.
- Izzati, Alifatul., (2019), *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Radlatul Athfal babussalam, Krian, Sidoarjo*, Vol 1, No 1, Hal 39.
- Kristiana Maryani, (2019), *Penerapan Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional PG PAUD)*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Hal-181-188.
- Kurniati, (2006), *Permainan Tradisional di Indonesia*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), Hal 346.
- Legowo, (2006), *Penerapan Media Permainan Dakon dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya, (Jurnal Pendidikan Matematika)*, Hal 26.
- Muhammad Fitrah dan Lutfhfiyah, (2017) *Metodologi Penelitian Kualitatif Tindakan kelas & Studi Kasus*, (Sukabumi: CV Jejak, Jejak Publisher), Hal 152.
- Muhyatul Huliyah, (2017), *Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini, (Jurnal Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sultan Hassanuddin Banten: As-sibyan)*, Vol 1, No.1, Hal 60-71.
- Mulyadi, S., (2004), *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*, (Jakarta: Papar Sinar Sinanti), Hal 9.
- Mulyani, (2016), *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press), Hal 47-48.
- Munastiwi, Erni & Sartika M. Taher., (2019) *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta, (Jurnal Ilmiah tumbuh Kembang Anak Usia Dini)*, Vol.4, No.2, Hal 115.
- Mursid, (2015), *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya), Hal 50.
- Muthia, Vira., (2020), *Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak*, (Jakarta: Jurnal AUDHI), Vol 3, No 1, Hal 21.
- Nataliya, Prima. (2015), *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Malang: Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan), Vol 3, No 2, Hal 347-348.

- Nuraeni., (2016), *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*”, (Jurnal *Paedagogy*), Vol 3, No.1, Hal 70.
- Nourovita, (2013), *Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh*, (Semarang: *Early Childhood Education Papers*), hal 1.
- Oman Farhurohman, (2017), *Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (*As-sibyan: Jurnal Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*), Vol 2, No.1, Hal 129.
- Pertiwi, (2018), *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*, (*Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*), Vol 5, No 2, Hal 87.
- Priyanto, Aris., (2014), *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, (*Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*). No 2, Hal 4.
- Rahman, Taufik., (2017), *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard*, (*Jurnal PAUD Agopedia*), Vol 1, No 1, Hal 121.
- Satriana, Ade., (2013), *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash card Bagi Siswa TunaGrahita Sedang*, (*Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*), Vol 1, No 2, Hal 15.
- Setiawan, G., (2004), *Implementasi Dalam Birokrasi Pembangunan*, (Bandung: *Remaja Rosdakarya Offset*), Hal 176.
- Sapriyah, (2019), *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (*Jurnal Prosiding Seminar Nasional FKIP*), Vol.2, No.1, Hal 470-477.
- Susanto, A., (2011), *Perkembangan Anak usia Dini*, (Jakarta: *Kencana Prenada Media Group*), Hal 2779.
- Usman, N., (2012), *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: *PT. Raja Grafindo Persada*), Hal 176.
- Yusuf, Syamsu., (2012), *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: *PT. Raja Grafindo Persada*), Hal 82.