

***IMPROVING THE ABILITY TO KNOW THE SYMBOL NUMBERS
GAME SNAKES ON LADDER IN GROUP B1 TK PEMBINA STATE 1
BANGKODISTRICT ROKAN HILIR***

Nahdah, Zulkifli N, Nurlita

Nahdah2343@gmail.com (081364045254), pakzul_n@yahoo.com.id, lita.martison@yahoo.com

Teacher Education Courses for Early Childhood Education

Faculty of Teacher Training and Education

University of Riau

Abstract: *This research background is still a lot of children aged 5-6 years who have not been able to recognize the emblem of numbers 1-10, children may not be able to call the epitome of numbers 1-10, children are still one of the numbers match the number swith the symbol. To examine the implementation of snakes and ladders game to increase the ability to know the emblem of numbers in B1 group kindergarten children Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir, to know how to do the game of snakes and ladders to improve the ability to know the emblem of numbers in Group B1 kindergarten children Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir, to determine the height increase children's ability to recognize the emblem of numbers through the game of snakes and ladders on the B1 group kindergarten children Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir. This study uses a classroom action research. Based on the results of data processing and observations of the ability to know the emblem of numbers have increased each cycle. on preliminary data prior to action by the average value of 38.33 percent with criteria not yet developed. After taking action on the first cycle values obtained an average of 49.99 percent with the criteria began to grow, the silus II obtained an average value of 74.09 percent with the criteria developed very well, it can be seen that the method of playing snakes and ladders can improve emblem recognize numbers 1-10 on the B1 group kindergarten children Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir.*

Keywords: *Recognizethe Emblem Of Numbers, game of snakes*

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI
KELOMPOK B1 TK PEMBINA NEGERI 1 BANGKO
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Nahdah, Zulkifli N, Nurlita

Nahdah2343@gmail.com (081364045254), pakzul_n@yahoo.com.id, lita.martison@yahoo.com

Guru Pendidikan Kursus Untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Riau

Abstrak: Latar belakang penelitian ini masih banyak anak usia 5-6 tahun yang belum mampu mengenali lambang angka 1-10, anak-anak mungkin tidak dapat memanggil lambang angka 1-10, anak-anak masih satu nomor sesuai dengan nomor swith simbol. Untuk menguji pelaksanaan ular dan tangga permainan untuk meningkatkan kemampuan untuk mengetahui lambang bilangan pada kelompok B1 anak TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir, untuk mengetahui bagaimana melakukan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan untuk mengetahui lambang angka di B1 Grup anak-anak TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir, untuk menentukan kemampuan peningkatan tinggi badan anak-anak untuk mengenali lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada kelompok B1 anak-anak TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengamatan kemampuan untuk mengetahui lambang bilangan telah meningkat setiap siklus. pada data awal sebelum tindakan dengan nilai rata-rata 38,33 persen dengan kriteria belum dikembangkan. Setelah mengambil tindakan pada nilai-nilai siklus pertama diperoleh rata-rata 49,99 persen dengan kriteria mulai tumbuh, silus II diperoleh nilai rata-rata 74,09 persen dengan kriteria yang dikembangkan dengan sangat baik, dapat dilihat bahwa metode bermain ular tangga dapat meningkatkan lambang mengenali nomor 1-10 pada kelompok B1 anak-anak TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir.

Kata kunci: Kenali Emblem Dari Bilangan, permainan ular

PENDAHULUAN

Keberadaan Taman Kanak-kanak sangat penting karena anak merupakan Penentuan Perkembangan dimasa yang akan datang. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang akan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia dini dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya melalui pendidikan Taman Kanak-Kanak. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak membantu anak-anak untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak yang meliputi sosial emosional kemandirian, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Pemberian pendidikan yang tepat akan membantu anak dalam megembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak sehingga tahap- tahap perkembangan pada anak dapat tercapai dengan optimal.

Menurut Permendiknas No 58 tahun 2009 tentang pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif. Kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada aspek kemampuan kognitif anak diharapkan dapat mengenal matematik. Salah satu konsep dasar matematika yang penting dipelajari di Taman Kanak-Kanak adalah pengembangan kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan.

Menurut M. Hariwijaya dan Atik Sustiwi (2008). Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenal konsep bilangan, lambang bilangan atau angka. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan atau angka sehingga mampu untuk berhitung dengan baik dan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari disekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan dimana saja.

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain, salah satu permainan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu : permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah : permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang spanduk berbentuk segi empat kemudian diberi gambar kotak-kotak kecil dalam beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular.

Permainan Dari fenomena diatas, permasalahan-permasalahan yang penulis temui di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir, pada aspek kognitif khususnya pada lambang bilangan yaitu anak masih belum mampu menyebutkan urutan lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan benar, anak menyebutkan lambang bilangan tidak berurutan seperti satu, dua, tiga, empat, lima, tujuh. Anak masih belum berkembang dalam mencocokkan bilangan dan lambang seperti 1 anak belum dapat menghubungkan dengan satu.

Hal ini terlihat kemampuan dalam mengenal lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan masih rendah, ini terlihat dari 15 jumlah anak, 4 orang anak yang berkembang sesuai harapan. Ini disebabkan didalam proses pembelajaran dikelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir Guru cenderung menggunakan majalah kepada dan lembaran kerja kepada anak, hingga anak merasa jenuh dan bosan dalam belajar mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan pemahaman anak mengenal lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, melalui permainan ular tangga oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir”.

Permasalahan dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga di kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir?, Bagaimana penerapan permainan ular tangga untuk dapat mengenal lambang bilangan di kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir?, Apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir?, Seberapa tinggi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir melalui Permainan Ular Tangga?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui cara penerapan permainan ular tangga sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui tingginya peningkatan kemampuan lambang bilangan melalui permainan ular tangga di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Menurut (Alfred Binet dalam Yuliani Nurani Sujiono, dkk 2011) potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuan menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus dimengerti sebagai suatu aktivitas untuk perilaku kognitif yang pokok terutama tentang pemahaman dan penilaian yang baik yang menyangkut kemampuan motorik. Menurut Alfret Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi yaitu:

- a. Aspek *Dirction* (kosentrasi) yaitu kemampuan memusat kepada masalah yang harus dipecahkan.
- b. Aspek *Adaptatiao*n (adaptasi) adalah kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap masalah yang dihadapinya.
- c. Aspek *Critism* (kritis) adalah kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi orang lain maupun masalah pada diri sendiri.

Dalam kamus Bahasa Indonesia Lambang di artikan sebagai suatu seperti tanda, logo, lencana dan sebagainya yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu. Simbol atau tanda dan huruf yang digunakan untuk menyatakan unsur, senyawa dan sipat satuan matematika. Dengan mengetahui luasnya matematika, anak akan menemukan banyak penggunaan matematika dalam setiap aktivitas hidup sehari-hari. Matematika juga banyak digunakan dalam banyak cabang ilmu lainnya yang kelak ketika anak akan dewasa akan ditemuinya, seperti fisika, kimia, ekonomi, biologi, kimia, hingga statistik, bahkan dunuia bisnis dan manajemen.

Sumantri (Ningsih Sriningsih, 2009) menyebut bahwa matematika merupakan bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan, matematika merupakan bahasa numerik yang memungkinkan kita untuk

melakukan pengukuran secara kuantitatif, matematika merupakan sarana berfikir deduktif.mengenal

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional N0. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan anak usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Menyebut Lambang Bilangan 1-10.
- b. Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan.

Menurut Sri Ningsih. (2008). Permainan ular tangga adalah adalah Permainan indu yang berasal dari india. Permainan ular tangga adalah permainan yang mengajarkan moralitas melalui gambar yang ada dipapan permainan ular tangga. Tangga dianggap mewakili jenis sifat kebaikan, sedangkan ular mewakili jenis sifat kejahatan. secara tidak langsung gambar dalam kotak permainan ini mengajarkan para pemain tentang ajaran agama dan kebaikan-kebaikan para pemain tinggi sedangkan kejahatan akan membawa pemain turun ketinggian yang rendah.

Langkah -langkah Permainan Ular Tangga Alat atau media ular tangga antara lain :

- a. Spanduk ular tangga
- b. 2 buah dadu
- c. Sebuah gelas kecil untuk mengocok dadu
- d. Beberapa pemain

Cara bermain :

1. Untuk memulai setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu pemain yang melapar dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama.
2. Taruh permainan mu dikotak "star" lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakan pemain mu ke kotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.
3. Kalau kami berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga naik keatas.
4. Kalau kami berhenti pada kotak gambar kepala ular, turun kebawah.
5. Pemenang dalam permainan ini adalah mereka yang berhasil melompati kotak ular tangga mulai dari star sampai ke finish dan mampu menyebutkan kemampuan dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal tersebut berkaitan dengan Indikator Permendiknas 58 tahun 2009.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, yaitu pada bulan maret sampai dengan bulan juni. Subjek penelitian dilakukan di Kelompok B1 yang berjumlah 15 orang yang terdiri 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). penelitian ini dilakukan dua siklus. Siklus I dan siklus II, dan setiap siklus 3 (tiga) kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kemampuan motorik halus anak, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas anak. Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100\% \quad (\text{Zainal Aqib, 2008})$$

Base rate

Keterangan :

- P : Persentase peningkatan
Post rate : Nilai sesudah dilakukan tindakan
Base rate : Nilai sebelum dilakukan tindakan
 100 % : Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

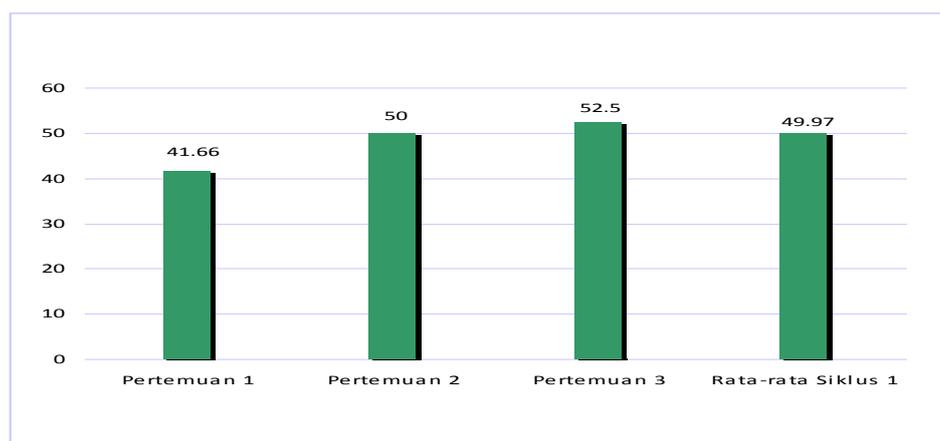
Penelitian dilaksanakan di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir, memiliki sebanyak 4 kelompok 3 kelompok B dan 1 Kelompok A. Penelitian dilaksanakan ± 1 bulan yaitu : pada bulan mei 2015 yang meliputi 2 siklus , penelitian dilakukan dengan teman sejawat TK. Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah anak Kelompok B1 TK. Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir memiliki 15 anak, 7 orang laki-laki dan 8 orang anak perempuan.

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, Peneliti melakukan persiapan yaitu mengamati dan mengobservasi langsung kegiatan anak di bulan maret sampai april 2015. Dari observasi tersebut kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir rendah. Dari observasi diperoleh data kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum siklus 38.33% dengan kriteria mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil observasi tersebut maka peneliti berusaha meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga.

Peneliti tindakan kelas siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Dimulai pada hari rabu tanggal 06 mei 2015, sabtu tanggal 09 mei 2015 dan Sabtu tanggal 13 mei 2015. Siklus I Pertemuan 1 (satu) diperoleh nilai dengan rata-rata 41.67% dengan kriteria mulai berkembang (MB) Siklus I Pertemuan 2 dengan rata-rata 50.00% dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan siklus I Pertemuan 3 (tiga) dengan rata-rata 55.00% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Dapat dilihat dari tabel rekapitulasi kemampuan mengenal bilangan 1-10 siklus I di bawah ini:

No	Indikator	Skor PT.1	Perse ntase	Skor PT.2	Perse ntase	Skor PT.3	Perse ntase	Rata-rata
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.	28	46.67	33	55.00	37	61.65	54.44
2	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	22	36.67	27	45.00	29	48.33	43.33
Rata-rata			41.67		50.00		55.00	97.28
Persentase								48.64
Kriteria								MB

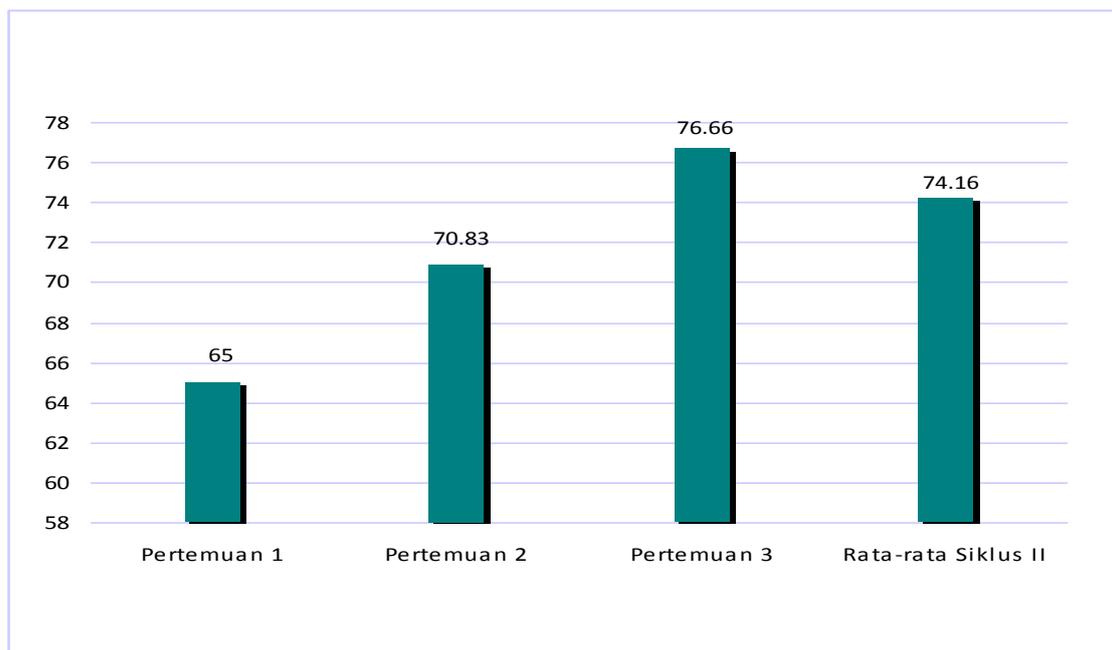
Gambar Grafik Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I



Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan di mulai pada hari selasa tanggal 19 mei 2015, jumat 22 mei 2015 dan selasa 26 mei 2015. Siklus II Pertemuan 1 (satu) diperoleh nilai rata-rata 65.00% dengan kriteria berkembang sesuai harapan siklus II Pertemuan 2 (dua) 70.83% berkembang sesuai dengan harapan (BSH) dan siklus II Pertemuan 3 (tiga) 86.66% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap siklus maka hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Dapat Dilihat Pada Pada Tabel Rekapitulasi Siklus II Berikut ini:

No	Indikator	Skor PT.1	Perse ntase	Skor PT.2	Perse ntase	Skor PT.3	Perse ntase	Rata-rata
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.	44	73.33	47	78.33	56	93.33	81.66
2	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	34	56.67	38	63.33	48	80.00	66.67
Rata-rata Persentase Kriteria			65.00		70.83		86.66	148.33 74.16 BSB



Gambar Grafik kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 siklus II.

Peningkatan persentase pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak menunjukkan bahwa bermain ular tangga memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sesuai dengan pendapat Menurut Sri Ningsih. (2008). Permainan ular tangga adalah adalah Permainan indu yang berasal dari india. Permainan ular tangga adalah permainan yang mengajarkan moralitas melalui gambar yang ada dipapan permainan ular tangga. Tangga dianggap mewakili

jenis sifat kebaikan, sedangkan ular mewakili jenis sifat kejahatan. secara tidak langsung gambar dalam kotak permainan ini mengajarkan para pemain tentang ajaran agama dan kebaikan-kebaikan para pemain tinggi sedangkan kejahatan akan membawa pemain turun ketingkat yang rendah. Dengan Permainan media spanduk ular tangga ini anak bisa memperkaya lagi dengan berbagai macam permainan yang menarik. Setiap melakukan aktifitas gerak menggunakan alat ini anak-anak dapat bermain dengan didamping oleh orang tua untuk keselamatan bagi anak itu sendiri.

Pengamatan tidak hanya pada kemampuan mengenal lambang bilangan, tetapi dilakukan juga aktivitas guru. Hal ini dilakukan karena hasil proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas seorang guru pada pembelajaran. Adapun hasil observasi guru dilaksanakan pada siklus I. Dengan nilai rata siklus I 83.30% dengan kriteria baik. siklus II 116.00 nilai rata-rata 99.65 dengan kriteria baik.

Dalam pengamatan guru juga melakukan penelitian aktivitas anak dengan dua siklus. Dari siklus I Pertemuan 1 (satu) 53.32% dengan kriteria cukup, siklus I Pertemuan 2 (dua) 54.66% dengan kriteria cukup dan siklus I Pertemuan 3 (tiga) 68.00% dengan kriteria cukup. Sedangkan pengamatan Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 1 (satu) 74.22% dengan kriteria baik, siklus II Pertemuan 2 (dua) 80.88% dengan kriteria baik, dan siklus II Pertemuan 3 (tiga) 78.66% dengan kriteria baik.

Bermain ular tangga ini dipilih sebagai media dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena media ini menggunakan angka-angka yang serta dilengkapi dengan gambar buah-buahan yang menarik sehingga anak-anak tertarik untuk bermain. Selain itu anak menjadi aktif untuk bergiliran dalam bermain ular tangga dalam mengenal lambang bilangan dan mencocok bilangan dengan lambang bilangan. Oleh karena itu dari uraian dan analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga di kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir Berkembang Sangat Baik (BSB).
2. Penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir dilaksanakan dengan cara perorangan, kegiatan dilakukan secara bergiliran. Pada siklus I kegiatan menyebut dan menunjuk lambang bilangan 1-10, membilang jumlah gambar buah, menghitung jumlah titik pada dadu, sedangkan pada siklus II melompati kotak ular tangga sesuai urutan lambang bilangan 1-10, membilang jumlah titik pada dadu cocok dengan lambang bilangan 1-10, melompati kotak ular tangga sesuai dengan jumlah titik pada dadu yang dilempar. Permainan ini dilakukan 3 (tiga) kali pertemuan setiap siklus baik siklus I maupun siklus II.
3. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga di kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir pada sebelum siklus memperoleh nilai 38.33% dengan kriteria Belum Berkembang (BB), dan peningkatan rata-rata pada siklus I sebesar 41.67% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) serta pada siklus II dengan nilai rata 74.16% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

4. Tingginya persentase peningkatan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga di kelompok B1 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir adalah 93.47%.

Berdasarkan kesimpulan di peroleh di atas dapat diberikan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas di masa yang akan datang:

1. Guru TK diharapkan lebih profesional dalam meningkatkan kemampuan lambang bilangan anak serta memberikan variasi dalam bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak, dan dapat memberikan pembelajaran kemampuan mengenal lambang dengan permainan yang dapat dimanfaatkan seperti permainan spanduk ular tangga.
2. Bagi Kepala Sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan bimbingan dalam membina guru-guru agar lebih kreatif lagi untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi anak khususnya dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.
3. Bagi orang tua atau wali murid dapat membantu dan memotivasikan anak dalam menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi anak juga memberikan suatu permainan yang menyenangkan dan mempunyai arti untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan permainan yang mudah didapat atau dicari seperti permainan ini yaitu permainan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- B.E.F. Montolalu. dkk. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Dwi Yulianti. 2010. *Bermain sambil belajar sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. PT. Indeks.
- Hurlock B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2* : Jakarta. Erlangga.
- Igak Wardhani. Kuswaya Wirdhit. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. Malang. Bumi-Aksara.
- M. Hariwijaya dan Atik Sustiwi. 2008. *Pendekatan Multi Intelengensi*.. Yogyakarta. Khazanah Ilmu - Ilmu Terapan
- Mositoh. dkk. 2011. *Strategis Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Sriningsih. 2008. *Nurika Pendidikan Proposal PTK*. (Online). [Http/www.blogspot.com/2013/01.html](http://www.blogspot.com/2013/01.html). diakses 23 maret 2015.

- Suharsimi Arikunto. dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta. PT. Pustaka Insan Madani.
- Undang - undang No. 10 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yuliani Nuraini Sujiono. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Yuliani Nuraini Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Zainal Aqib. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yama Widya.