
PENGUNAAN MEDIA PLASTISIN UNTUK MENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK KELAS A DI TK ADINDA SURABAYA

Yayuk Setiyawati

Universitas Narotama

Syayuk722@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media plastisi untuk meningkatkan hafalan angka dan tulisan 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya Rumusan Masalah 1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media plastisi untuk meningkatkan hafalan angka 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya 2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media plastisi untuk meningkatkan tulisan angka 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasilnya adalah Pembelajaran pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin, hafalan dan tulisan kelompok A materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak pada setiap kelompok belajar, menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dengan memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media plastisin tidak mengalami hambatan. Rspn pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin adalah anak mudah mengingat bentuk konsep angka, anak mampu mengurutkan angka dari 1-10 dan sebaliknya.

Kata kunci : *plastisin, kognitif, angka*

ABSTRACT

The aim of the study was to describe the use of plastic media to improve the memorization of numbers and writing of 1-10 Kindergarten A children in Adinda Kindergarten Surabaya. Plastic media to improve writing numbers 1-10 Kindergarten A children at Kindergarten Adinda Surabaya. The research used is qualitative research. The result is Learning to introduce the concept of numbers 1-10 through plasticine games, memorization and writing for group A, learning materials adapted to the level of ability of children in each study group, creating a harmonious relationship between the teacher and students by giving praise, applause and thanks. if the child follows the lesson well. The use of plasticine media does not experience obstacles. The response to the introduction of the concept of numbers 1-10 through plasticine games is that children easily remember the shape of the number concept, children are able to sort numbers from 1-10 and vice versa.

Keywords: *plasticine, cognitive, numbers*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang paling memberikan anak kesempatan, pengalaman dan harapan baru untuk mewujudkan cita-citanya.

Untuk mendapatkan peluang yang lebih baik dan berhasil di masa depan tergantung pada kualitas pendidikan yang diterima. Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan

perkembangan anak, terhadap enam aspek yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan seni.

Masa keemasan anak usia dini disebut sebagai *the golden ages* oleh para ahli pendidikan. Banyak konsep dan fakta yang menggambarkan masa keemasan anak usia dini. Anak usia dini adalah masa eksplorasi, identifikasi, kepekaan dan bermain. Menurut para ahli pendidikan, hanya ada satu periode keemasan pada anak usia 0-6 tahun. Betapa ruginya keluarga, masyarakat, dan bangsa untuk mengabaikan periode yang penting masa kanak-kanak ini.

Kemampuan setiap anak berbeda-beda dan tidak ada aturan yang wajib bahwa setiap anak harus menguasai suatu bidang perkembangan. Anak perlu melalui semua tahap perkembangan tanpa terkecuali. Anak-anak belajar dengan mudah dan menyerap semua pengalaman yang mereka miliki di usia dini, sehingga perlu diketahui pentingnya PAUD bagi perkembangan segala aspek dalam bidang tumbuh kembang anak. Pada saat *golden ages*, otak anak tidak tercemar oleh berbagai masalah, dan perkembangan otak berkembang pesat. Rangsangan dan instruksi yang diberikan diterima dengan baik oleh anak dan mereka mengingat semua pengalaman hidupnya (Nugraha, 2013).

Aspek kognitif merupakan salah satu area perkembangan terpenting bagi kelangsungan hidup seorang anak dan perlu dirangsang dan dikembangkan secara optimal. Salah satu hasil perkembangan adalah kemampuan berpikir simbolik, termasuk kemampuan mengenali simbol angka. Simbol angka anak usia dini diperlukan untuk mempersiapkan anak belajar matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pemahaman simbol angka pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda nyata yang dapat dihitung dan diurutkan. Kemampuan anak mengenal tanda bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam menyebutkan tanda bilangan, kemampuan anak menunjuk tanda bilangan, dan kemampuan anak membedakan tanda bilangan. Anak-anak dapat mengatur ulang simbol angka dalam angka dan anak-anak dapat mencocokkan simbol angka.

Permasalahan lain yang terdapat di kelompok kelas A di TK Adinda adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan praktik paper pencil test. Pada pengembangan aspek kognitif khususnya pengenalan konsep angka yaitu menunjukkan lambang bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh lambang bilangan yang ditulis pada papan tulis hasil dari penghitungan benda yang ada di majalah, sehingga anak hanya meniru apa yang dicontohkan guru.

Pada kenyataannya di lapangan setelah dilakukan pengamatan pada kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo, Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya ditemukan masalah terkait pemahaman konsep angka atau lambang bilangan. Anak hanya bisa menghafal berhitung tapi belum mampu menyebutkan konsep angka atau lambang bilangan. Hal tersebut terjadi karena dijumpai di sekolah TK Adinda Sidosermo, Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya pembelajaran masih berpusat pada guru, guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa dan cara penyampaian

pengetahuannya cenderung masih didominasi dengan metode pembelajaran ceramah. Penggunaan metode yang dominan tersebut menyebabkan partisipasi siswa rendah, sehingga kemajuan belajar dan aktivitas siswa tidak dapat dipantau guru.

Pada sekolah TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya pernah melakukan proses pembelajaran melalui permainan plastisin, misalnya anak disuruh membuat ular-ularan, bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, segiempat dan anak juga pernah diminta untuk membentuk suatu benda sesuai dengan keinginannya, tetapi belum pernah membentuk angka.

Menurut permasalahan tersebut, terlihat bahwa pembelajaran pengenalan konsep angka pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya masih mengalami kesulitan sehingga hasil belajar siswa kurang baik. TK Adinda pengenalan konsep angka pada anak hanya melalui mencontoh tulisan yang ditulis guru pada papan tulis tanpa memahaminya, anak disuruh berhitung hafalan secara bergantian tanpa menunjuk angkanya, anak disuruh menghitung benda-benda yang ada di dalam kelas, sebelum masuk kelas anak disuruh baris dan berhitung sambil bersalaman dengan guru, anak berhitung secara bergantian ketika guru menanyakan kehadiran siswa pada hari itu. Salah satu cara agar pembelajaran menyenangkan, mudah dipahami dan melibatkan siswa secara aktif adalah pembelajaran melalui permainan dengan harapan agar hasil belajar siswa lebih meningkat sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

LANDASAN TEORI

Playdough berasal dari kata bahasa Inggris yakni play yang berarti bermain sedang dough artinya adonan. (Sigit Daryanto dan Widiastutik) Plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain o *Plastisin* merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Sehingga dapat dipahami bahwa bermain plastisin dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu yaitu aspek kreativitas. (Mirna Sari, dkk, 2016).

Ahmad Susanto,2017, Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Gardner mengajukan konsep pluralistik dari intelegensi dan membedakannya dengan delapan jenis intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi, dan antra pribadi, dan naturalistik. Teori Piaget menjelaskan cara orang berpikir memahami, dan belajar. Piaget meyakini bahwa kecerdasan adalah proses kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan adalah “mengetahui” dan melibatkan penggunaan operasi mental dan fisik di

lingkungan sekitar. Keterlibatan aktif adalah dasar teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan lewat pengalaman / praktik langsung di lingkungan fisik.

Pengalaman praktik ini menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berpikir dan belajar. Piaget juga berpikir bahwa kecerdasan memiliki dasar biologis. Seluruh organisme termasuk manusia, beradaptasi terhadap lingkungannya. Piaget menerapkan konsep adaptasi hingga tingkat pikiran, dan menggunakannya untuk menjelaskan cara anak merubah pikirannya dan berkembang secara kognitif sebagai hasil dari pergaulan dengan orang tua, guru, kerabat, teman, dan lingkungan. (Goerge S. Morrison, 2012). Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan atau angka. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran. (Negoro dan Harahap, 2014)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan dan angka adalah dua hal yang berbeda. Bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran yang dapat dioperasionalkan secara matematik. Angka adalah lambang dari bilangan tersebut dan merupakan konsep matematika yang digunakan dalam penghitungan dan pengukuran.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian, maka penelitian ini merupakan kajian yang mendalam guna memperoleh data yang lengkap dan terperinci. Untuk itu peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian kualitatif sifatnya deskriptif – analitis. Data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian, tidak dituangkan dalam bentuk dan angka ke angka. (Jamal Ma'mur Asmani, 2011). Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natarul setting). Dalam metode kualitatif yang berpandangan bahwa realitas dipandang, suatu holistik, kompleks, dinamis, penuh makna dan pola fisik induktif, sehingga permasalahan belum jelas, maka proposal penelitian yang kualitatif yang dibuat masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti memasuki objek penelitian / situasisosial. Hal ini berarti proposal penelitian kualitatif berisi garis-garis besar rencana yang mungkin akan dilakukan. (Sugiyono, 2016). Seluruh rangkaian dan proses pengumpulan data dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai instrument utama dalam penelitian ini. Penelitian ini berlangsung pada latar alamiah, yang menuntut kehadiran peneliti di lapangan, maka peneliti mengadakan pengamatan mendatangi subyek penelitian dalam hal ini anak kelompok kelas A di TK Adinda Surabaya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi atau tempat penelitian di TK Adinda Surabaya. Peneliti melaksanakan penelitiannya di TK Adinda Surabaya. Sekolahnya terletak di Jalan Sidosermo Indah gg Puskesmas no 1, Sekolah tersebut adalah sekolah swasta dan

mempunyai akreditasi A. Sekolahnya mempunyai 2 ruang kelas; 1 kelas untuk TK A dan 1 kelas untuk TK B. Proses belajar mengajar diadakan pukul 07.00-10.00 WIB.

Pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media plastisi untuk meningkatkan hafalan angka 1-10 anak TK A di TK Adinda Surabaya?

a) Persiapan proses pembelajaran

Sudah menjadi kewajiban setiap guru untuk meningkatkan proses pendidikan semaksimal mungkin, agar peserta didik mencapai hasil pendidikan yang maksimal sesuai dengan tujuan yang dicapai dalam proses pendidikan. Pencapaian hasil belajar merupakan indikator dan ukuran penting keberhasilan atau kegagalan pembelajaran.

Salah satu indikator pencapaian hasil pendidikan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif anak merupakan salah satu aspek bidang perkembangan yang sangat penting untuk perkembangan selanjutnya, melatih kemauan anak untuk melanjutkan pendidikan. Hal yang sama terjadi pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya. Ada beberapa anak yang masih belum paham atau belum bisa menyebutkan bilangan antara 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, dan mencocokkan bilangan dengan benda 1-10. Oleh karena itu, dalam memperkenalkan konsep kepala kelas perlu dilakukan upaya peningkatan kemampuan kognitif. Upaya tersebut antara lain faktor pendukung guru kelas dalam meningkatkan kemampuan kognitif adalah tersedianya kondisi kelas yang sesuai. Dalam pendidikan sehari-hari terkadang pembelajaran dilakukan oleh dua orang guru kelas didampingi oleh kepala sekolah.

b) Materi di sesuaikan dengan kemampuan peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 November 2022, pada pukul 09.00 peneliti menanyakan kepada Ibu Erni Islakha, S.Pd selaku Kepala TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya tentang kematangan anak kelompok kelas A dalam kemampuan kognitif mengenal konsep angka. Beliau mengatakan:

“Kelompok A ada satu kelas. Meskipun kelompok A satu kelas tetapi penanganannya sama dikarenakan ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan pengenalan konsep angka”. (Ibu Erni Islakha, S.Pd, 22 November 2022, pada pukul 09.00)

c) Penerapan Media Plastisin

Penerapan media pastisin penelitian 1, dilaksanakan di TK Adinda Surabaya terletak di Jalan Sidosermo Indah gg Puskesmas, no 1. Peneliti memilih kelas Tk A terdiri dari 5 siswa yaitu 3 laki-laki dan 2 perempuan. Pada hari senin, tanggal 5 Desember 2022, waktu pelaksanaannya setiap hari senin jam 08.00-09.00 wib. Dilakukan selama satu jam di sesuaikan dengan RPPH yang ada di TK Adinda Surabaya.

d) Menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik

Proses kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyambutan anak di mulai jam 7.30 wib didepan kelas, kemudian berbaris sebelum masuk di kelas. Berbaris secara tertib dan membaca doa masuk kelas di bimbing oleh Ibu guru kelas dan pendamping. Kegiatan selanjutnya di laksanakan di dalam kelas di mulai dengan Ibu guru memberi salam "assalamualaikum selamat pagi anak – anakku semuanya" selanjutnya anak- anak menjawab dengan secara bersama- sama, " waalaikum salam pagi bu guru ".

Sebelum pembelajaran di mulai anak - anak berdoa membaca alfateha dan doa sebelum belajar di pimpin salah satu murid maju kedepan oleh Abibah dengan bimbingan Ibu guru, dan murid yang lain bersama sama menirukan, setelah membaca doa dilanjutkan membaca pancasila dan rukun islam, dan setelah itu baru pembelajaran inti. Anak-anak bersemangat sekali hari ini,"Ibu Iffa berkata". Kegiatan selanjutnya anak menyebutkan secara angka 1-10, ibu guru membagikan sebuah plastisin pada semua peserta didik. Ibu guru memberikan arahan bagaimana menggunakan plastisin dan membentuk plastisin.

Tabel 4.2.1 Rangkuman hasil tugas hafalan angka siswa pertemuan 1,2 dan 3

Nama siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	Senin, 5 Desember 2022	Senin, 12 Desember 2022	Senin, 19 Desember 2022
	Hafalan angka 1 – 10	Hafalan angka 1 – 10	Hafalan angka 1 – 10
1. Navis	BB	MB	MB
2. Raisa	MB	BSH	BSB
3. Ahibiba	MB	BSH	BSH
4. Aufar	BB	MB	BSH
5. Lubna	-	-	BSH

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media plastisi untuk meningkatkan tulisan angka 1-10 kelas A di TK Adinda Surabaya?

4.2.1 Penggunaan media plastisin untuk meningkatkan tulisan angka 1-1

Pengenalan angka melalui permainan plastisin ini, guru mengajak praktik secara langsung membuat bentuk angka dan bentuk suatu benda, yang selanjutnya untuk diamati bersama-sama. Sebagaimana hasil observasi peneliti pada tanggal 05 Desember 2022, pertama guru memberikan contoh dan langkah-langkah cara membentuk angka, dimulai dari angka 1. Dengan memilih plastisin menjadi bentuk ular- ularan panjang, lalu dibentuk angka 1. Kemudian giliran anak-anak yang mempraktikkannya, begitu seterusnya sampai angka 10.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin mampu membuat anak semakin tertarik, ceria, senang, tidak bosan dan bersemangat belajar.

Tabel 3.1 Tabel penilaian pencapaian Anak Usia Dini

Penilaian	Tingkat kemampuan
BSB : Berkembang sangat baik	Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang di harapkan
BSH : Berkembang sesuai harapan:	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru
MB : Mulai berkembang	Bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru
BB Belum berkembang :	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 20

4.2.2 Hasil dari Penggunaan permainan media plastisin untuk meningkatkan tulisan

Tabel 4.8 Rangkuman hasil tugas siswa menebali angka pertemuan 1, tugas menulis angka pertemuan 2 dan tugas menarik garis mengurutkan angka pertemuan 3

Nama siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3

	Senin, 5 Desember 2022	Senin, 12 Desember 2022	Senin, 19 Desember 2022
	Menebali angka	Menulis angka	Menarik garis mengurutkan angka
1. Navis	BB	BB	MB
2. Raisa	BSH	BSH	BSH
3. Ahbiba	MB	BSH	BSH
4. Aufar	BB	MB	BSB
5. Lubna	-	-	BSH

Tabel 4.3 Rangkuman hasil tugas membentuk plastisin siswa pertemuan 1,2 dan 3

Nama siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	Senin, 5 Desember 2022	Senin, 12 Desember 2022	Senin, 19 Desember 2022
	Membentuk plastisin	Membentuk plastisin	Membentuk plastisin
1. Navis	BB	MB	MB
2. Raisa	MB	BSH	BSB
3. Ahbiba	MB	BSH	BSH
4. Aufar	BB	MB	BSH
5. Lubna	-	-	MB

Berdasarkan paparan dan analisis data di atas maka diperoleh temuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Media plastisin untuk meningkatkan hafalan angka pada anak dalam memecahkan masalah-masalah
- 2) Dengan media plastisin anak dapat bermain sambil belajar

- 3) Media plastisin meningkatkan minat anak untuk belajar mengenal angka dan bakat akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya yang memiliki bakat tertentu, akan semakin muda dan cepat mempelajari
- 4) Media plastisin kemampuan anak menghafal angka lebih cepat pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya
- 5) Media plastisin dapat menumbuhkan anak untuk belajar menulis
- 6) Media plastisin anak mempermudah mengingat angka
- 7) Dengan membentuk angka dengan menggunakan media plastisin anak bisa bersosialisasi dengan teman.

Oleh karena itu proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak. Guru harus menggunakan berbagai strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, hal ini sejalan dengan penelitian Dwi Astuti Wahyu Nurhayati (2019). Telah disebutkan juga dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif beberapa diantaranya yaitu, a. mengenal konsep ukuran; b. mengurutkan berdasarkan ukuran benda; c. mengenal angka 1-10; d. menggunakan angka untuk menghitung; e. mencocokkan jumlah benda dengan lambang angka atau angka yang sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil yang penulis lakukan mengenai pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Pembelajaran pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin, hafalan dan tulisan kelompok A materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak, menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dengan memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media plastisin tidak mengalami hambatan. Rspn pengenalan konsep angka 1-10 melalui permainan plastisin adalah anak mudah mengingat bentuk konsep angka, anak mampu mengurutkan angka dari 1-10 dan sebaliknya.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pembelajaran permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka pada anak kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya, dan demi tujuan atau tercapainya mutu yang lebih baik, peneliti perlu memberikan saran-saran sebagai berikut: a. Bagi kepala sekolah :1) Ketersediaan ruang kelas yang memadai, maka proses pembelajaran pada kelompok A proses pembelajaran dengan Ibu Iffa selaku guru kelas.2)Di dalam kelas kemampuan kognitifnya terdapat beberapa anak yang masih kurang. 3) Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat

kemampuan anak 4) Menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dengan memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Mendampingi anak-anak dengan rasa sabar dan perhatian 5) Pembelajaran Pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin merupakan pembelajaran yang baru bagi anak. Anak terlibat secara langsung, aktif dan kreatif saat bermain angka dengan plastisin, sehingga anak sangat tertarik, senang, ceria dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran 6) Menambah minat anak untuk belajar. 7) Memberi kebebasan berkreasi dengan di damping dan diberikan bimbingan 8) Semua anak antusias dan ingin bermain plastisin terlihat saat ditanya Bu Iffa

b. Kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran yang memadai seperti buku, media pembelajaran, dan alat-alat pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

c. Sebaiknya sering mengadakan studi banding di lembaga lain agar mutu pembelajaran di kelompok kelas A di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya semakin berkualitas. Untuk itu disarankan agar guru anak usia dini harus lebih kreatif, menarik, menyenangkan dan memvariasi dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pengenalan konsep angka di rumah

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek, (Jakarta: Depdiknas,

Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007), hal. 3

Goerge S. Morrison, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), hal.69.

Jamal Ma'mur Asmani. Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan (Jogjakarta: Diva Press, 2011) hal. 75.

Jamal. Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan. (Jogyakarta:Divya Press, 2011), hal. 123

Jamal. Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan. (Jogyakarta:Divya Press, 2011), hal. 122

-
- Mirna Sari, dkk., Peningkatan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin di TK SATU ATAP SDN LAMLHEU Kabupaten Aceh Besar Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 1 (1):131-135 Agustus 2016, Hal.132-133.
- Nugraha, Ali. 2013. Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. JILSI Foundation, Bandung
- Negoro dan Harahap, Ensiklopedia Matematika, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 32
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rochaeni Esa Ganesa, Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar. (Bandung: PT. Sandiarta Sukses), hal . 22
- Suyadi dan Maulidya Ulfah, Konsep Dasar PAUD, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 31-43
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R dan D. (Bandung: ALVABETA, 2016), hal. 222
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R dan D. (Bandung: CV. ALVABETA, 2016), hal. 223-224
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R & D*, Bandung, hal 15.