

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN MENGGUNAKAN MEDIA *STICK ES KRIM* DI TK PANGERAN DIPONEGORO 2 GIRITIRTO KARANGGAYAM

Habib Hambali¹, Robiyah².

Unuversitas Maarif Nahdlatul Ulama Kebumen¹, TK Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Karanggayam².
Habibhambali16@gmail.com¹

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun menggunakan media stick es krim di Taman Kanak-Kanak Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Kec.Karanggayam Kab. Kebumen*. Hipotesis pada penelitian ini adalah strategi bermain *Stick Angka* dapat meningkatkan keterampilan berhitung permulaan strategi bermain *Stick Angka* di Taman Kanak-Kanak Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Kec.Karanggayam Kab.Kebumen. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas TK Pangeran Diponegoro 2 dengan jumlah peserta didik 16 peserta didik. Model penelitian yang digunakan adalah model Kurt Lewin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman observasi aktivitas peserta didik dan keterampilan berhitung permulaan menggunakan strategi *stick angka*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik dengan menggunakan startegi bermain *stick angka* pada pembelajaran berhitung peserta didik di TK Pangeran Diponegoro 2 Giritirto mengalami peningkatan dari pratindakan yaitu 37,5% menjadi 56,25% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 81,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran bermain *stick angka* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada pembelajaran berhitung peserta didik TK Pangeran Diponegoro 2 Giritirto.

Kata kunci: strategi pembelajaran bermain, *stick angka*, kemampuan berhitung permulaan

Abstract : This study aims to describe efforts to improve the ability to recognize numbers of children aged 4-5 years using ice cream sticks in Prince Diponegoro 2 Kindergarten, Giritirto, Karanggayam District. Kebumen. The hypothesis in this study is the Stick Figure playing strategy can improve the counting skills of the beginning of the Stick Figure playing strategy in Pangeran Diponegoro 2 Kindergarten, Giritirto, Karanggayam District, Kebumen Regency. This type of research is Classroom Action Research. The subjects of this study were Prince Diponegoro Kindergarten 2 students with a total of 16 students. The research model used is the Kurt Lewin model. Data collection techniques are done through observation, testing and documentation. Data collection instruments used were guidelines for observing students' activities and initial counting skills using the stick number strategy. Data analysis techniques using quantitative and qualitative descriptive. The results showed that the students' numeracy ability by using the stick stick strategy in the students' numeracy learning at Pangeran Diponegoro 2 of initial counting skills increased from pre-action namely 37.5% to 56.25% in the first cycle and in the second cycle to 81.25%. These results indicate that the learning strategy of playing with stick numbers can improve the initial numeracy ability in numeracy learning for Prince Diponegoro Kindergarten 2 students Giritirto.

Keywords: *play learning strategies, number sticks, initial numeracy skills.*

A. PENDAHULUAN

Era sekarang menuntut manusia harus mempunyai kemampuan dalam hidupnya. Apabila manusia tidak memiliki kemampuan maka sulit untuk mengikuti perkembangan zaman. Semakin hari kemampuan manusia harus bertambah sebab hal itu bisa mencerminkan bahwa ilmu yang kita miliki bertambah. pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus di penuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil kelompok manusia bisa hidup dan berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka Mahfud (2016:32).

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini memiliki perkembangan dan pertumbuhan pesat, maka tepatlah bahwa anak usia dini 0-6 tahun adalah masa keemasan (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat dan masa ini tidak terulang kembali. Pada masa ini anak belajar melalui jenjang pendidikan baik formal maupun non formal, salah satunya Taman Kanak-kanak (TK).

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan pengenalan angka. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak salah satunya kemampuan pengenalan angka. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Alat yang digunakan untuk bermain harus memenuhi persyaratan guna mengembangkan keterampilan anak yang sesuai dengan usianya dan harus memperhatikan sifat perkembangan yang ada pada diri anak, guru harus kreatif agar dapat menggunakan alat yang ada di lingkungan sekitar sekolah dan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Bermain salah satu aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan dan tanpa paksaan orang lain, dan harus diperhatikan orang tua, bermain harus menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran mengenal angka di pelajari oleh anak-anak sejak jenjang TK (Taman Kanak-Kanak), salah satunya di TK (Taman Kanak-Kanak) Pangeran Diponegoro 2 Giritirto yang mempelajari pengenalan angka. Pengenalan angka di TK (Taman Kanak-Kanak)

Pangeran Diponegoro 2 Giritirto sudah dikatakan cukup baik. Pada semester 1 terdapat pembelajaran mengenal angka dengan RKH yang diharapkan agar anak-anak dapat menghitung dengan lancar.

Sebagai guru TK menyadari bahwa pendidikan di tingkat TK, media (alat peraga) atau strategi dalam pembelajaran sangat diperlukan. Karena pembelajaran di TK disampaikan dengan cara bermain maka dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan dapat memperbaiki kemampuan pengenalan angka anak TK Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Desa Giritirto.

Upaya menanamkan penguasaan mengenal konsep menghitung kepada anak usia taman kanak-kanak dengan cara yang menarik dan konkret, peneliti menggunakan strategi yang menarik untuk mengenal konsep bilangan 1–5 pada anak. Media *stick* angka ini dibuat dengan memanfaatkan benda yang ada di sekitar anak. Hal ini sesuai dengan standar sarana dan prasarana media pembelajaran yang digunakan untuk anak usia dini yang bersifat aman, bersih, sehat, nyaman sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, dan benda lain yang masih layak di pakai namun tidak membahayakan anak. *Stick* merupakan benda yang biasa di temui oleh anak dalam kehidupan sehari-hari, karena *stick* digunakan sebagai alat permainan sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan angka Permulaan Menggunakan Strategi Bermain *Stick* Angka Di Taman Kanak-Kanak Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Kec.Karanggayam Kab.Kebumen”.

B. METODE

Tempat Penelitian yang dilakukan penulis mengambil lokasi di Taman Kanak-Kanak Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Kecamatan Karanggayam Kabupaten Kebumen. Adapun waktu penelitian dilaksanakan, pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian dilakukan pada tanggal 20 Januari 2020, 27 Januari 2020, 03 Februari 2020, dan 07 Februari 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Kecamatan Karanggayam Kabupaten Kebumen semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Banyaknya anak sejumlah 16 anak yang terdiri dari 10 perempuan dan 6 laki-laki. Objek dalam penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan pengenalan angka permulaan menggunakan strategi bermain *stick* angka. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi atau pengamatan dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data yaitu :

1. analisis data kuantitatif

Analisis data ini dapat dihitung dengan rumus menurut Purwanto (2013: 102)

$$\text{yaitu: } N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N : Nilai yang dicari atau diharapkan

R : Skor yang diperoleh anak

SM : Skor maksimum dari tes yang bersangkutan

Data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif, untuk membandingkan dan menyimpulkan hasil belajar anak antar siklus. Data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu hasil tes keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan. Nilai rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor dibagi banyaknya subjek. Rumusnya sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata (mean) anak

$\sum x$ = Jumlah dari nilai anak

N = Banyak anak

Berdasarkan rentang skala dengan perhitungan yang ada maka diberikan predikat dari persentase jumlah seluruh aspek aktivitas anak. Standar pemberian predikat tersebut berdasarkan pendapat dari Arikunto (2010: 269), yaitu sebagai berikut.

Tabel Dasar Penentuan Predikat dari Rentang Skor Persentase Aktivitas Pembelajaran anak

No	Presentase (%)	Kategori
1	76-100	Sangat Baik
2	51-75	Baik
3	26-50	Cukup
4	0-25	Kurang

2. Teknik Analisis Data secara Deskriptif Kualitatif

Analisis data aktivitas observasi aktivitas anak dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung, data ini dianalisis dengan menggunakan rumus presentase.

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

Keterangan :

P = Angka presentase

F = Frekuensi aktivitas dan anak yang muncul

N= Jumlah aktivitas keseluruhan

Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Anak

No	Nilai%	Kategori Pilihan
1	86-100	Baik Sekali
2	72-85	Baik
3	60-71	Cukup
4	50-59	Kurang
5	0-49	Gagal

Prosedur penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK mengkaji masalah pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, artinya PTK memfokuskan masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan anak dengan guru di dalam kelas menurut (Sanjaya 2015:27). Peneliti menggunakan prosedur penelitian model Kurt Lewin yang terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu (1) perencanaan/*planning*, (2) tindakan/*acting*, (3) pengamatan/*observing*, dan (4) refleksi/*reflecting*. Keempat langkah tersebut dilakukan secara berulang sampai tujuan penelitian tercapai (Arikunto, 2010: 16).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Pratindakan

Berdasarkan hasil penelitian pratindakan diperoleh data bahwa dari 16 anak yang terdapat pada kelas tersebut hanya 6 anak yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 11 anak lainnya masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Data di atas menunjukkan bahwa presentasi ketuntasan 37,5% sementara sisanya yaitu 68,75% belum tuntas atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah adalah 50.

2. Hasil penelitian Siklus I

a. Pertemuan 1

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel diatas makan dari 16 anak terdapat 7 anak yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sisnya 9 anak belum memenuhi kriteria yang diinginkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil kemampuan menghitung permulaan anak, dapat

diketahui bahwa persentase nilai kemampuan anak sebesar 43,75%. Dengan perolehan total nilai 1120 dan nilai rata-rata sebesar 70. Meskipun ada peningkatan pada kemampuan pengenalan angka permulaan namun hasilnya masih dikatakan rendah apabila di bandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Tetapi hasilnya sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus.

b. Pertemuan 2

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I Pertemuan 2 dari 16 anak terdapat 8 anak yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sisnya 8 anak belum memenuhi kriteria yang diinginkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh kemampuan menghitung permulaan anak, dapat diketahui bahwa persentase nilai kemampuan anak sebesar 50%. Dengan perolehan total nilai 1162,5 dan nilai rata-rata sebesar 72,65. Meskipun ada peningkatan pada kemampuan pengenalan angka permulaan namun hasilnya masih dikatakan rendah apabila di bandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Tetapi hasilnya sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus.

Refleksi

pada tahap ini anak melakukan evaluasi pada kemampuan menghitung anak. Sebelum tindakan dilakukan anak yang tuntas hanya 6 anak dari jumlah anak keseluruhan 16 anak, dengan jumlah skor 1005, dengan rerata 67,5, dan presentase 37,5. Pada siklus I pertemuan 1 ada peningkatan bertambah 1 anak yang sudah memenuhi kriteria sehingga mengalami peningkatan kemampuan pengenalan angka permulaanya sehingga anak yang tuntas menjadi 7 anak dan sisanya belum memenuhi kriteria ketuntasan. Dengan jumlah skor 1120, reratanya 70 dan presentase 43,75%. Selanjutnya pada pertemuan II siklus pertama keterampilan menggunting dengan hasil 5 anak yang tuntas sehingga nilai rata-rata yang diperoleh 53,13 dengan prosentase 50%. Dan pada pertemuan ke II mengalami peningkatan kemampuan pengenalan angka permulaanya bertambah menjadi 8 orang dengan jumlah skor 1162, dan rerata 72,65 dengan presentase 50%.

2. Hasil Tindakan Siklus II

a. Pertemuan 1

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus II Pertemuan 1 dari 16 anak terdapat 11 anak yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sisnya 5 anak belum memenuhi kriteria yang diinginkan.

Hasil yang diperoleh dari hasil kemampuan menghitung permulaan anak, dapat diketahui bahwa persentase nilai kemampuan anak sebesar 68,75%. Dengan perolehan total nilai 1210 dan nilai rata-rata sebesar 75,625. Meskipun ada peningkatan pada kemampuan pengenalan angka permulaan namun hasilnya masih dikatakan rendah apabila di bandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Tetapi hasilnya sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus.

b. Pertemuan 2

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 2 pertemuan 2 makan dari 16 anak terdapat 13 anak yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sisanya 3 anak belum memenuhi kriteria yang diinginkan.

Hasil yang diperoleh dari hasil kemampuan menghitung permulaan anak, dapat diketahui bahwa persentase nilai kemampuan anak sebesar 81,25%. Dengan perolehan total nilai 1295 dan nilai rata-rata sebesar 80,93.

Refleksi

Kemampuan menghitung permulaan pada siklu 2 pertemuan 2 mengalami ketuntasan belajar dengan perolehan rata-rata 80,93 dan prosentasi sebanyak 81,25%. Hal ini menuunjukkan bahwa penerapan strategi bermain *stick* angka pada siklus 2 di pertemuan 2 mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

3. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

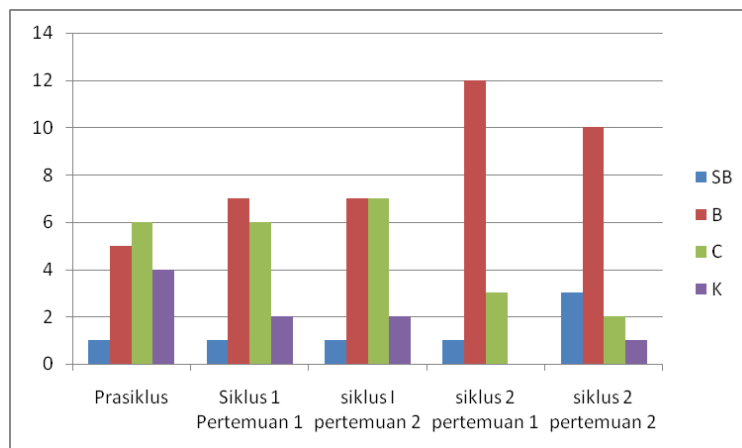


Diagram kemampuan menghitung

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa strategi bermain *stick* angka penerapan mampu meningkatkan kemampuan pengenalan angka permulaan anak dengan peningkatan yang cukup signifikan. Seperti terlihat dalam tabel bahwa pada siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 43,75% dengan nilai rata-rata sebesar 70. Dan pada siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 81,25% dengan nilai rata-rata sebesar 80,93. Peningkatan tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan. Dimana pada siklus 2 keterampilan anak dalam menggunting yang berkembang sangat baik sebanyak 7 anak.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan pengenalan angka permulaan melalui strategi bermain *stick* angka, dapat disimpulkan bahwa : Penerapan strategi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka permulaan anak. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil nilai kemampuan pengenalan angka anak dengan nilai rata-rata pra siklus 66,87 dengan presentase 37,5%, dan pada siklus 1 pertemuan pertama terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 70 dan presentase ketuntasan 43,25%. Pada siklus 1 pertemuan kedua juga terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 72,65 dengan presentase 50%. Meskipun masih dibawah indikator keberhasilan namun terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan pengenalan angka permulaan anak.

Pada siklus ke 2 pada pertemuan ke 1 terjadi peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata 75,62 dengan presentase 68,25% dan pada siklus 2 pertemuan kedua terdapat peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata 80,95 dengan presentase 81,25%. Hal ini membuktikan bahwa melalui strategi bermain *stick* angka meningkatkan kemampuan pengenalan angka permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Permainan Pengenalan angka Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Balitbang
- Farihah, Himmatul. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Pengenalan angka Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi ISBN : 978-602-50015-0-5)
- Fitriyana, N. (2015). “*Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Stick Angka Pada Anak Kelompok APAUD PKK Kandat Kecamatan Kabupaten Kediri*”. Kediri. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Haryuni, Sri. (2013). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga di PAUD Kenangan Kabupaten Pesisir Selatan*, Spektrum PLS (online) Vol. 1 No 1
- Hasan, Purwakania. (2006). *Psikologi Perkembangan Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hopkins, David. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Indrawati, Ririn. (2019). *Penggunaan Stick Angka Dengan Media Karet Berwarna Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan angka Pada Kelompok A Di Taman Kanak - Kanak Dharma Wanita Junwangi Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo*. Tersedia: http://digilib.uinsby.ac.id/30056/1/Ririn%20Indrawati_D08214010.pdf (diakses 09 Mei 2020)
- Inra. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Media Edu – Games Bagi Anak Tuna Grahita Ringan*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (Online) Vol. 1 No. 2

- Isjoni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Latif, dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Mahyuni, Diah Gali, dkk. (2016). “*Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stik Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif*”. E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, (Vol. 4, No. 2, Tahun)
- Manroe, Indah Putri. (2007). *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Gresik Press
- Ma'rifah. (2014). *Upaya Meningkatkan Pengenalan angka Permulaan Menggunakan Permainan Stick Angka Di Kelompok A Tk Dharma Wanita Persatuan Meduran Manyar Gresik*. Pengembangan Profesional Keguruan. Gresik: Tidak Diterbitkan
- Mudjito. (2007). *Pedoman Permainan Pengenalan angka Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja
- Purwanto, Ngalim. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Putri, L. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan angka Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Di Paud Belia*. Veteran Semarang. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP*, 2 (2). Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Grasindo, Jakarta
- Sam's, Rosma Hartiny, (2010), *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Teras
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- _____. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Santrock W John . (2007). *Perkembangan Anak Edisi II Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka
Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Stick Es Krim
Di Tk Pangeran Diponegoro 2 Giritirto Karanggayam

Suyadi, dan Dahlia. (2015). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud*. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya

Yus, Anita. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*.
Jakarta: Kencana Prenada Media Group.