

PENGARUH PERMAINAN *MONTESSORI NUMBER CARDS AND COUNTERS* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA (4-5) DI TK KARTIKA II-3 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Serin Dietria Sari

NIM: 06141382126071

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGARUH PERMAINAN MONTESSORI NUMBER CARDS AND
COUNTERS TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN ANAK USIA (4-5) DI TK KARTIKA II-3 PALEMBANG**

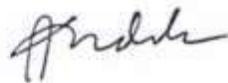
SKRIPSI

**Oleh
Serin Dietria Sari
NIM : 06141382126071**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan :

Koordinator Program Studi



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017**

Pembimbing Skripsi,



**Yuni Dwi Suryani, M.Pd
NIP. 199506182023212041**

**Mengetahui
Kepala Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001**

PENGARUH PERMAINAN *MONTESSORI NUMBER CARDS AND COUNTERS* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA (4-5) DI TK KARTIKA II-3 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Serin Dietria Sari

NIM : 06141382126071

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 09 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Yuni Dwi Suryani, M.Pd. 

2. Penguji : Taruni Suningsih, M.Pd. 



Palembang, 09 Januari 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Winda Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

PERNYATAA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Serin Dietria Sari

NIM : 06141382126071

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Montessori Number Cards And Counters* Terhadap Kemampuan Dalam Mengenal Lambang Bilangan Anak usia (4-5) Tahun di TK Kartika II-3 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 13 Januari 2025

Yang membuat pernyataan


Serin Dietria Sari
06141382126071

PRAKATA


Alhamdulillahirobil"alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah bagi kekasih hati Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil membina umatnya menuju jalan yang diridhai Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Permainan *Montessori Number Cards And Counters* Terhadap Kemampuan Dalam Mengenal Lambang Bilangan Anak usia (4-5) Tahun di TK Kartika II-3 Palembang" dengan penuh harapan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh program sarjana pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Yuni Dwi Suryani, M.Pd selaku dosen pembimbing, Ibu Akmilla Ilhami, M.Pd selaku dosen validator atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih Dekan FKIP Unsri Dr. Hartono, M.A, Ketua Jurusan ilmu Pendidikan ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, 13 Januari 2025

Penulis


Serin Dicitria Sari -
06141382126071

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan *Montessori Number Cards And Counters* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia (4-5) Tahun Di TK Kartika II-3 Palembang”**. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan berjalan lancar, Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Ibu Eli Susanti dan Ayah Ariusdi. Yang telah memberikan banyak dukungan baik moril, maupun finansial hingga saya bisa sejauh ini, terima kasih karena selalu menyebutkan namaku didalam setiap do'a yang dipanjatkan.
2. Seluruh Keluarga tercinta, Yuk Elsa, Dinda, Abirah, Abiyan, dan keponakanku yaitu Saqeel dan Kay yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan doa serta hiburan hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Yuni Dwi Suryani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan ini. terima kasih atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan.
4. Bunda Dr. Sri Sumarni, M.Pd Selaku Ketua Jurusan
5. Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi beserta seluruh Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya serta mendidik penulis selama masa kuliah.
6. Ucapan terima kasih juga kepada Mbak Riansih, S.Pd Selaku Admin Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam administrasi selama perkuliahan. Keluarga besar TK Kartika II-3

Palembang, Kepala sekolah, Guru kelas beserta seluruh murid kelas B.II, atas semua bantuan dan kerjasama yang baik selama proses penelitian dilaksanakan

7. Sahabat tersayang Prita Ladis Yumaida. Terima kasih telah memberi dukungan, dan selalu setia dalam menemani setiap proses penulisan skripsi ini.
8. Teman seperkuliahan Femiya, Lili, Dan Sherina. Terima kasih telah membuat kegiatan perkuliahan menjadi menyenangkan.
9. Teman-teman PG-PAUD Angkatan 2021 dan seluruh keluarga besar HMPAUD terima kasih atas kebersamaannya selama ini. Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya.
10. Last but not least, terima kasih kepada diri sendiri karena sudah bisa bertahan, berjuang melawan rasa sepi, sedih, kecewa dan rasa malas serta terima kasih sudah mau bekerja keras dua kali lipat dari sebelumnya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

“Jangan mengejar cita-cita untuk memperoleh harta yang banyak. Tujuannya
sebaik-baiknya untuk masyarakat banyak”

(Mohammad Hatta)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya..."

(Q.S Al Baqarah: 286)

“Keberhasilan adalah perjalanan, bukan destinasi”

(Serin Dietria Sari)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR TELAH DIUJIKAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Secara Teoritis	4
1.4.2 Secara Praktis.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Hakikat Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	6
2.1.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	6
2.1.2 Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun.....	8
2.1.3 Karakteristik Kemampuan Mengenal lambang bilangan Anak Usia 4-5 Tahun.....	9
2.1.4 Tujuan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	11
2.1.5 Tahapan-Tahapan Mengenalkan Lambang Bilangan	12
2.2 Hakikat Permainan Montessori Number Cards And Counters	14

2.2.1 Pengertian Permainan Montessori Number Cards And Counters	14
2.2.2 Langkah-Langkah Permainan Montessori Number Cards And Counters	14
2.2.3 Manfaat Permainan Montessori Number Cards And Counters	15
2.3 Penelitian Relevan.....	17
2.4 Kerangka Berpikir	19
2.5 Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Desain Penelitian.....	23
3.3 Populasi dan Sampel	24
3.3.1 Populasi.....	24
3.3.2 Sampel	24
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.4.1 Lokasi Penelitian.....	24
3.4.2 Waktu Penelitian.....	25
3.5 Variabel Penelitian	25
3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel	25
3.6.1 Definisi Konseptual	25
3.6.2 Definisi Operasional	26
3.7 Prosedur Penelitian.....	26
3.7.1 Tahap Persiapan.....	26
3.7.2 Tahap Pelaksanaan	27
3.7.3 Tahap Analisis Data.....	27
3.8 Teknik Pengumpulan Data	27
3.8.1 Observasi	28
3.8.2 Checklist	28
3.8.3 Tes.....	28
3.9 Instrumen Penelitian.....	28

3.10 Teknik Analisis Data.....	36
3.10.1 Uji Normalitas.....	37
3.10.2 Uji Hipotesis.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Deskripsi Data.....	40
4.1.1.1 Deskripsi Data Awal.....	40
4.1.1.2 Deskripsi Sesudah Perlakuan (<i>posttest</i>).....	40
4.1.2 Deskripsi Data Akhir	42
4.1.3 Uji Intrumen Penelitian.....	43
4.1.3.1 Uji Validitas.....	43
4.1.3.2 Uji Reabilitias	44
4.2 Teknik Analisis Data.....	44
4.2.1 Uji Normalitas.....	44
4.2.2 Uji Hipotesis	45
4.3 Pembahasan.....	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Simpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
5.3 Keretbatasan Penelitian	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	17
Tabel 3. 1 Desain One-Shot Case Study	23
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Anak di TK Kartika II-3 Palembang	24
Tabel 3. 3 Waktu Penelitian	25
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	29
Tabel 3. 5 Pedoman Lembar Observasi	31
Tabel 3. 6 Tabel Instrumen Pernyataan.....	31
Tabel 3. 7 Rubrik Penilaian Instrumen	33
Tabel 3. 8 Konversi Skor Sesuai Dengan Kriteria.....	36
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian	36
Tabel 3. 10 Konversi Nilai Sesuai Dengan Kriteria.....	37
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi	41
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Instrumen	43
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reabilitas	44
Tabel 4. 4 Pengujian Normalitas Data dengan Rumus Chi Kuadrat.....	44
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Pengujian Normalitas Data.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 21

Gambar 4. 1 Diagram Batang Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Usia (4-5) Tahun TK Kartika II-3 Palembang 42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen	62
Lampiran 2 Pedoman Lembar Observasi	64
Lampiran 3 Rubrik Penskoran Data Observasi	65
Lampiran 4 Nilai Lembar Pengamatan	69
Lampiran 5 Format lembar rekap observasi ceklist	71
Lampiran 6 Tabel Distribusi Frekuensi.....	73
Lampiran 7 Uji Validitas.....	74
Lampiran 8 Uji Reabilitas	75
Lampiran 9 Uji Normalitas	76
Lampiran 10 Tabel Gauss	79
Lampiran 11 Tabel Chi Kuadrat	80
Lampiran 12 Uji Hipotesis	81
Lampiran 13 Tabel Uji t.....	83
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan	84
Lampiran 15 Lembar Usul Judul.....	103
Lampiran 16 Surat Validasi Instrumen	104
Lampiran 17 Lembar Validasi	105
Lampiran 18 Kartu Bimbingan	107
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 20 Surat Pelaksanaan Penelitian	111

Lampiran 21 Submit Jurnal	112
Lampiran 22 Plagiarisme	113

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Montessori number cards and counters* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia (4-5) tahun. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan rancangan *one-shoot case study*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan pada anak kelas B.II di TK Kartika II-3 Palembang dengan jumlah sampel 16 anak. Hasil analisis data yang diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} = 3,28$ dan hasil t_{tabel} adalah 1,75. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat ditarik kesimpulan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,28 > 1,75$) sehingga H_0 ditolak, H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan *Montessori number cards and counters* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia (4-5) tahun di TK Kartika II-3 Palembang.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Kemampuan mengenal lambang bilangan, permainan *Montessori number cards and counters*.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Montessori number cards and counters games on the ability to recognize number symbols in children aged (4-5) years. The research method used in this study is a quantitative experimental method with a one-shot case study design. The sampling technique used is purposive sampling. This study was conducted on children in class B.II at Kartika II-3 Kindergarten Palembang with a sample size of 16 children. The results of the data analysis obtained showed that the value of $t_{hitung} = 3,28$ and the result of t_{tabel} was 1,75. Thus $t_{hitung} > t_{tabel}$, it can be concluded that $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,28 > 1,75$) so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of the Montessori number cards and counters game on the ability to recognize number symbols of children aged (4-5) years at Kartika II-3 Kindergarten Palembang.

Keywords : *Early Childhood, Ability to recognize number symbols, Montessori number cards and counters game.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Pasal 1 ayat 14 dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diartikan sebagai proses pembinaan yang dirancang untuk anak sejak kelahiran hingga usia enam tahun, melalui pemberian stimulasi pendidikan guna mendukung perkembangan fisik dan mental mereka, sehingga anak siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk mendukung perkembangan anak sejak dini, yang memiliki dampak signifikan terhadap tahap perkembangan selanjutnya. Pelayanan berkualitas yang disesuaikan dengan kebutuhan tumbuh kembang anak menjadi kunci utama dalam pelaksanaannya. Melalui program pembinaan yang sistematis dan terencana, anak diharapkan mampu mengoptimalkan potensi dirinya. Fokus utama dari pendidikan ini adalah pengembangan aspek kognitif, sehingga anak dapat menguasai kemampuan dasar serta menunjukkan perilaku yang sesuai dengan tahapan perkembangannya untuk mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013, perkembangan anak usia dini mencakup enam aspek utama, yaitu fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, seni, serta sosial-emosional. *Stimulasi* yang tepat pada seluruh aspek ini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Di antara aspek-aspek tersebut, perkembangan kognitif menjadi salah satu yang memerlukan perhatian dan rangsangan secara khusus. Perkembangan kognitif menurut Mutalib et al., (2023) menjelaskan bahwa Tahapan perkembangan kognitif terbagi menjadi empat fase, yaitu sensori motorik (usia 0-2 tahun), pra-operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal (usia 11-15 tahun). Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Piaget, anak-anak pada masa kanak-kanak awal berada di fase *pra-operasional*. Fase ini dinamakan *pra-operasional*

karena pada periode tersebut, anak belum mampu melakukan *operation* atau manipulasi mental yang memerlukan pemikiran logis.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah kemampuan memahami lambang bilangan yang termasuk dalam perkembangan matematika. Aspek dasar ini sangat krusial untuk dikembangkan sejak dini. Pada anak usia dini, konsep matematika yang relevan, seperti pemahaman terhadap simbol bilangan dan cabang-cabang matematika lainnya, perlu diajarkan. Pemahaman simbol bilangan mencerminkan kemampuan anak dalam mengenali dan memahami *lambang-lambang* bilangan (Chentiya & Zulminiati, 2021). Agar tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika di jenjang pendidikan berikutnya, pengembangan kemampuan mengenali *lambang bilangan* perlu dilakukan sejak dini.

Untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini, pembelajaran sebaiknya dirancang secara bertahap sesuai tingkat perkembangan berpikir anak. Proses ini dimulai dengan memperkenalkan konsep bilangan terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh pengenalan lambang bilangan 1-10. Dengan memberikan rangsangan, *stimulus*, serta bimbingan yang tepat, diharapkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif dalam memahami lambang bilangan 1-10, dapat meningkat secara optimal (Yanti, Sari, & Hayati, 2021).

Lambang angka digunakan untuk merepresentasikan sebuah bilangan tertentu. Misalnya, angka “1” melambangkan bilangan “satu,” dan begitu pula dengan angka lainnya. Oleh karena itu, kemampuan seorang anak dalam memahami bilangan berkaitan erat dengan pemahaman mereka terhadap lambang-lambang bilangan tersebut. Memahami bilangan menjadi aspek penting yang perlu ditingkatkan karena bilangan merupakan pondasi awal bagi kemampuan anak dalam bidang matematika. Ketika seorang anak mencapai usia tiga tahun, mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan penting yang mendukung perkembangannya. Proses ini akan membantu anak dalam memahami konsep matematika secara lebih mendalam, terutama saat mereka melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Anak dapat dikatakan benar-benar memahami bilangan jika ia tidak hanya mampu menghafalnya, tetapi juga memahami bentuk serta makna dari bilangan tersebut secara menyeluruh. Oleh

karena itu, pembelajaran mengenal bilangan bagi anak prasekolah sebaiknya disesuaikan dengan tahapan perkembangan berpikir mereka agar hasilnya optimal (Sheril & Aulina, 2021).

Montessori number card and counters atau Kartu dan Penghitung Montessori merupakan media yang digunakan dalam metode pendidikan Montessori untuk membantu anak-anak mempelajari konsep angka, berhitung, dan kuantitas. *Number Cards And Counters* atau Kartu dan penghitung ini terdiri dari seperangkat kepingan plastik kecil dan bulat yang disebut penghitung dan seperangkat kartu angka kayu yang diberi nomor 1 hingga 10. Penghitung digunakan untuk menggambarkan kuantitas setiap angka secara visual, sedangkan kartu angka digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang urutan angka dan konsep angka ganjil dan genap (Darnis & Dodd, 2021).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran di TK Kartika II-3 Palembang pada anak usia 4-5 tahun di kelas B.II yang terdiri dari 16 anak, diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan masih tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran terkait pengenalan bilangan, peneliti mendapati fakta bahwa dari total 16 anak, tidak semuanya memahami konsep bilangan. Rinciannya adalah: 1) ada 5 anak yang telah mampu menyebut bilangan dengan baik, 2) sebanyak 5 anak belum mampu menyebutkan bilangan secara berurutan dari angka 1 hingga 20 selama proses pembelajaran, 3) sebanyak 5 anak lainnya belum bisa mencocokkan bilangan dengan benar. Anak-anak ini masih kesulitan saat diminta menunjukkan bilangan atau mencocokkan bentuk bilangan yang sesuai. Namun demikian, beberapa anak yang sudah memahami konsep mencocokkan bilangan juga telah mampu menuliskan simbol bilangan 1-10 dan menyebutkannya kembali secara berurutan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin menggunakan permainan *montessori cards and counters* untuk mengatasi solusi terhadap kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia (4-5) di TK Adhiyaksa VII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rincian dan membatasi permasalahan sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan sebagai permasalahan penelitian ini adalah, Apakah terdapat pengaruh permainan *Montessori Number Cards And Counters* terhadap kemampuan dalam mengenal lambang bilangan anak usia (4-5) tahun di TK Kartika II-3 Palembang?.

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan merumuskan permasalahan sebagaimana telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh permainan *montessori number cards and counters* terhadap kemampuan dalam mengenal lambang bilangan anak usia (4-5) tahun di TK Kartika II-3 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan dan wawasan tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dan bagaimana guru dapat menggunakan media ini untuk membantu siswa belajar.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan akan membantu sekolah memahami betapa pentingnya membuat belajar mengajar yang lebih menarik dan kreatif dengan menggunakan permainan *montessori number cards and counters* terhadap kemampuan dalam mengenal lambang bilangan anak usia dini.

2. Bagi siswa

Anak bisa mendapatkan pengalaman baru tentang bilangan serta lebih tertarik dalam pembelajaran kegiatan mengenal lambang bilangan anak dan tidak cepat merasa bosan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi untuk penelitian berikutnya dan membantu dalam pengembangan penelitian yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2018). Modul montessori area sensorial usia 3 sampai 6 tahun. *Sanata Dharma University Press*, 1–164.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Atmilawati, W., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). Menggunakan Media Loose Parts, 3(2), 94–102.
- Ayu, R. S. (2020). Penerapan Metode Montessori Dalam Pengenalan Matematika Melalui Media Zoom Dan Media Sosial Di Masa Pandemi Covid 19 Pada *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan ...*, 93–109. Retrieved from <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/attazakki/article/view/13540%0Ahttp://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/attazakki/article/viewFile/13540/5960>
- Azriyani Mutalib, Ma'rup, & Latief, F. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 252–260. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2351>
- Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58458>
- Chentiya, C., & Zulminiati, Z. (2021). Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukids: Jurnal*

Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 18(2), 105–111. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33992>

Darnis, S., & Dodd, J. (2021). Increasing the Learning Result of Early Mathematics Odd and Even Numbers through Montessori “Cards and Counters” Activity: A Quasi-experimental Study. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 99–110. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.72-01>

El-Nafad, R., El-Bastawesy, A., Ghoniem, G., & El-Refai, A. (2022). Effect of Blanching Process and Frozen Storage on Bioactive Compounds and Some Quality Parameters of Organic and Conventional Green Bean. *Journal of Food and Dairy Sciences*, 13(8), 125–131. <https://doi.org/10.21608/jfds.2022.150884.1069>

Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>

Hidayat, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 1, 288–297. Retrieved from <http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp/article/view/137>

Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (Stppa) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>

Kemendikbud Dirjen, P. (2018). Penilaian dan Laporan Perkembangan. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, (021), 1–25.

Kurniasih, K., Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2250–2258.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>

Masitah, S., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Smart Number Game untuk Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1900–1909. Retrieved from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1198>

Mendoza, S. D., Nieweglowska, E. S., Govindarajan, S., Leon, L. M., Berry, J. D., Tiwari, A., ... Wang, H. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. *Nature Microbiology*, 3(1), 641. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1038/s41421-020-0164-0>
<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027>
<https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>
<http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-15507-2>
<http://dx.doi.org/10.1038/s41587-020-05>

Mulyaningsih, E., & Palangnan, S. T. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini, 1(1), 29–40.

Prayitno, L. L., Mutianingsih, N., & Insani, A. (2023). Membangun Number Sense pada Anak TK A berdasarkan sudut pandang Semantik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7525–7536.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4460>

Rahman, T., Muiz L, D. A., & Enita, E. (2022). Pengembangan Media Papan Angka Berpasangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 135–146.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51432>

Roostin, E. (2021). Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun

dengan Media Montessori Number Rods. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 801–808. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1093>

Sari, I. P., Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., & Yandira, R. (2023). The Effect of Realistic Mathematics Education (RME) Learning Approach on the Ability to Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 3(1), 38. <https://doi.org/10.31958/jies.v3i1.8654>

Sheril, C. G., & Aulina, C. N. (2021). Improving The Ability To Recognize Number Symbols Through The Manipulative Numbers Dice Game In Children Ages 3 – 4 Years. *Academia Open*, 5, 1–16. <https://doi.org/10.21070/acopen.5.2021.2222>

Tahir, M. Y., Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., & Tarbiyah, F. (2019). 9225-21913-1-Pb, 2(1), 10.

Tahirah, I., Akib, T., Nur, S., Ilyas, H., Makassar, U. N., Makassar, U. M., ... Makassar, K. (n.d.). Peningkatan Konsep Bilangan Melalui Video Pembelajaran Interaktif Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Ahrissa Syadina Takalar.

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

Taneo, S. S., Admoko, A., & Wiyono, B. B. (2024). Keefektifan Penggunaan Alat Peraga Montessori untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 72–81. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.345>

Tonra, W. S., Abdullah, I. H., Achmad, F., Tonra, W. S., Ikhsan, M., & Umaternate, F. (2022). Pengembangan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media

pohon angka pada jenjang PAUD. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 256. <https://doi.org/10.33387/dpi.v11i2.5108>

Wulandari, I., & Setyawan, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Keleyan I. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 44–74. Retrieved from <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/insdun/article/view/962>

Yanti, E., Sari, I. K., & Hayati, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap Sd Lambirah Tahun Ajaran 2020 / 2021. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 1–17.