

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KALI (KANTONG LIDI)
UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERHITUNG
PERMULAAN ANAK USIA 3-4 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada PRODI PG-PAUD



OLEH:

RINNI EKA HARIANTI

NPM 18.1.01.11.0008

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

Skripsi Oleh:

RINNI EKA HARIANTI

NPM : 18.1.01.11.0008

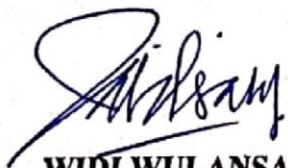
Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KALI (KANTONG LIDI)
UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERHITUNG
PERMULAAN ANAK USIA 3-4 TAHUN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

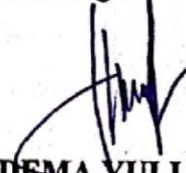
Tanggal: 11 Januari 2022

Pembimbing I



WIDI WULANSARI, M.Pd.
NIDN. 0724038803

Pembimbing II



Dr. DEMA YULIANTO, M.Psi
NIDN. 0710078203

Skripsi Oleh:

RINNI EKA HARIANTI

NPM : 18.1.01.11.0008

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KALI (KANTONG LIDI)
UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
USIA 3-4 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 11 Januari 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

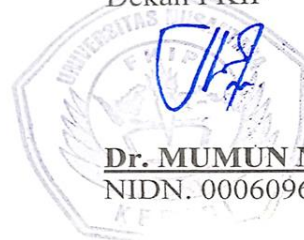
Panitia Penguji:

1. Ketua : Widi Wulansari, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Dema Yulianto, M.Psi.
3. Penguji II : Epritha Kurniawati, M.Pd.



Mengetahui:

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Rinni Eka Harianti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 17 Maret 1988
NPM : 18.1.01.11.0008
Fak/Jur./Prodi : FKIP/PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan S1 suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 11 Januari 2022
Yang Menyatakan



RINNI EKA HARIANTI
NPM: 18.1.01.11.0008

Motto:

- 1. Lihatlah orang dibawa hkitita agar kita pandai bersyukur.*
- 2. Kesuksesan yang kita miliki bukan hasil perbuatan kita semata, tetapi hanya dari Allah semata.*

ABSTRAK

Rinni Eka Harianti : Pengembangan Permainan KALI (Kantong Lidi) Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 tahun, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022

Kata kunci: Kognitif, Permainan KALI (Kantong Lidi), anak usia dini

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, Pada SPS AL-HIDAYAH Singkalanyar, Prambon, Nganjuk ditemukan bahwa kegiatan pengembangan kemampuan kognitif belum berkembang secara optimal. Dikarenakan pendidik di SPS AL-HIDAYAH belum menggunakan permainan yang edukatif untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Akibatnya, kemampuan kognitif anak belum berkembang, anak juga masih bingung berhitung pemula. Berdasarkan permasalahan tersebut maka sebagai pendidik perlu usaha untuk memberikan media yang menarik pada anak didiknya. Dalam penelitian ini pendidik menggunakan media permainan KALI (Kantong Kali). Permainan KALI ini mengandung unsur pembelajaran kognitif yang sesuai dengan anak usia 3-4 tahun. Permainan KALI (Kantong Lidi) merupakan permainan untuk melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini, permainan ini di fokuskan pada anak usia 3-4 tahun dimana pada usia ini anak-anak sangat senang untuk bermain. Permainan KALI (Kantong Lidi) merupakan permainan yang efektif dan efisien bagi anak usia dini, permainan ini juga sangat aman dan juga menyenangkan. Oleh sebab itu, akan dikembangkan permainan KALI (Kantong Lidi) untuk melatih kemampuan berhitung. Melalui permainan ini diharapkan akan dapat menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian Pengembangan bagian dari Reseach and Development (RnD) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut.

Hasil tingkat pengukuran penilaian dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus aiken untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Disamping itu digunakan untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan permainan KALI (*Kantong Lidi*).

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Penilaian ahli materi di peroleh nilai lebih dari 0,5 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk. Selain itu, penilaian dari ahli media diperoleh nilai rata-rata lebih dari 0,5 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan media layak dipergunakan dan diuji cobakan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA KALI (KANTONG LIDI) UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 3-4 TAHUN” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Ketua Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Widi Wulansari, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Dema Yulianto, M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.

6. Ibu Epritha Kurnia Wati, M.Pd. selaku penguji skripsi.
7. Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. dan Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi. Dosen Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.
8. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. dan Ibu Epritha Kurnia Wati, M.Pd. Dosen Ahli Media yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.
9. Semua Bapak/Ibu dosen prodi PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
10. Ibu Heri Suryanti dan Alm. Bapak Mulani, orang tuaku yang tiada henti memberikan dukungan , do'a dan kasih sayang kepada penulis.
11. Minhayul Fatihin, suamiku yang selalu mensupport dan mendukung kepada penulis.
12. Zulfan Hamdana dan Faid Kamajaya, kedua anaku tersayang dan seluruh keluarga besarku yang menjadi motivasi terhebat menyelesaikan skripsi setelah orang tuaku.
13. Rini Lailatul Hidayah, Erika Nuraini sahabatku yang selalu bersedia jika direpotkan dalam membantu melancarkan penulisan, penyelesaian skripsi
14. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 11 Januari 2022



RINNI EKA HARIANTI
NPM: 18.1.01.11.0008

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan dan Pemecahan Masalah	7

E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan KALI (Kantong Lidi)

a. Pengertian Bermain	9
b. Tahap Perkembangan Bermain	10
c. Pengertian Media KALI (Kantong Lidi)	14
d. Alat Yang Digunakan dalam Permainan KALI (Kantong Lidi)	15
e. Langkah-langkah Penggunaan Permainan KALI (Kantong Lidi)	19
f. Manfaat Permainan KALI (Kantong Lidi)	20
g. Kelebihan dan Kekurangan Permainan KALI (Kantong Lidi)	20

2. Berhitung Permulaan

a. Hakikat Berhitun Permulaan	21
b. Teori Yang Mendasari Perlunya Permainan Berhitung Anak Usia Dini	22
c. Tujuan Pembelajaran Berhitung Permulaan	23
d. Prinsip-Prinsip Berhitung Permulaan	24

e. Tahap Penguasaan Berhitung Permulaan	25
f. Manfaat Pengenalan Berhitung Permulaan	27
g. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak	28
3. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	29
4. Kerangka Berfikir	31

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
C. Validasi Instrumen	36
D. Analisis Data	44

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Produk	46
B. Hasil Pengujian	47
C. Pembahasan	50

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	53
Lampiran-lampiran	55

DAFTAR TABEL

Tabel

3.2	: Standart isi tentang pencapaian perkembangan PERMENDIKBUD 137-2014 Standat Nasional PAUD kelompok usia 3-4 tahun	37
3.3	: Kisi-kisi Instrument Validasi Materi	39
3.4	: Lembar penilaian untuk Ahli Materi	40
3.5	: Kisi-kisi intrumen permainan	42
3.6	: Lembar penilaian untuk Ahli Media	42
3.7	: Kriteria Ketuntasan	44
3.8	: Kriteria Kelayakan	45
4.1	: Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi	48
4.2	: Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Permainan	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1	: Papan Triplek	15
2.2	: Gelas Plastik	16
2.3	: Lem Tembak dan Isi Lem Tembak	16
2.4	: Penggaris, gunting, pensil, spiol	17
2.5	: Cat dan Kuas	17
2.6	: Bola plasti warna warni	17
2.7	: Spon Warna	18
2.8	: Lidi	18
2.9	: Gambar Permainan KALI (Kantong Lidi)	19
2.10	: Kerangka Berfikir	31
3.1	: Langkah-langkah Penggunaan Metode development menurut Borg Dan Gall	34

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Lampiran

1. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media I	56
2. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media II	59
3. Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi I.....	62
4. Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi II	65
5. Dokumentasi Permainan KALI (Kantong Lidi)	68
6. Surat Pengantar/ijin Penelitian	69
7. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	70
8. Kartu Konsultasi Bimbingan Proposal Penelitian	71
9. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia dini disebut juga dengan masa *golden age* yakni masa keemasan yang dialami oleh setiap anak yang terjadi hanya sekali dalam kehidupannya, oleh sebab itu masa inilah menjadi situasi yang sangat rugi jika terlewatkan begitu saja. Pada masa ini merupakan masa yang sangat tepat untuk melakukan pendidikan, karena pada masa ini anak sedang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa, perkembangan fisik anak dan kemampuan berlangsung dengan sangat cepat, salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada diri anak adalah motoriknya. Masa *golden age* terjadi antara usia 0-6 tahun, dimana anak akan bertumbuh dan berkembang dengan pesat. Menurut (Prasetiawan, 2019), pada masa ini 70-80% kinerja otak anak akan bekerja secara optimal. Anak usia dini bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami sehingga perlu adanya rangsangan otak untuk melatih perkembangan motorik pada anak, perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek yang lain.

Pendidikan anak usia dini adalah proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak belum memiliki pengaruh dampak negatif yang banyak dari luar atau

lingkungannya, sehingga peran orang tua atau seorang pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak untuk menjadi lebih baik. Setiap orang tua atau pendidik menginginkan buah hatinya tumbuh menjadi anak yang cerdas, sehat mandiri, kreatif, sehingga orang tua atau pendidik perlu mengenal dan memahami dengan baik tentang dunia anak dengan baik, sebab dunia anak dengan dunia orang dewasa sangat berbeda. Dunia anak adalah bermain, peran orang tua dan pengajar adalah mengarahkan anak-anak dengan baik agar menciptakan generasi unggul.

Bermain merupakan dunia bagi anak-anak, dimana bermain juga sebagai media pengenalan dan pengembangan diri, melalui permainan anak-anak bisa mengekspresikan diri, melatih otak, dan sebagai hiburan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatic dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita. Permainan adalah tempat untuk bermain dan belajar, sehingga sebagai orang tua atau pendidik perlu memberikan permainan yang edukatif dan menarik agar anak-anak bisa senang belajar sambil bermain.

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri, bermain memiliki fungsi dan bentuk (Santrock, 2012). Pemanfaatan bermain bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial. Menurut (Santrock, 2012) perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Pada anak usia dini,

moralitas bagi mereka merupakan hal abstrak dan sulit untuk didefinisikan, sehingga perlu cara lain untuk mengenalkan moral pada anak, salah satu cara yaitu melalui kegiatan bermain. Anak usia dini yang memiliki latar tidak bisa lepas dari kegiatan bermain, seharusnya dijadikan celah dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Sekumpulan anak-anak akan saling bersosialisasi dalam kegiatan bermain. Dari kegiatan bermain bersama teman-teman, anak akan belajar memahami diri dan orang lain. Anak yang mulanya egosentris, setelah bermain dengan anak-anak lain bisa dimungkinkan ia akan mulai sosialis. Egosentris adalah keadaan dimana semua benda atau sudut pandang diarahkan menurut perspektif dirinya. Selain itu, bermain juga dapat melatih rasa tanggung jawab anak, kedisiplinan, serta kejujuran. Dengan bermain bersama teman lainnya, ia akan bersikap untuk dapat bekerja sama dalam tim.

Anak usia dini dapat mengenal konsep hanya dengan bermain. Melalui bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar. Bermain berguna dalam perkembangan kognitif juga didukung oleh Montessori yang menyatakan bahwa terdapat empat fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak: 1) pikiran yang mencercap; 2) periode kritis; 3) anak adalah makhluk pembelajar; 4) anak belajar dengan bermain (Suyadi dkk., 2014) Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek dari satu aspek perkembangan anak, suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik. Pemberian stimulasi yang tepat dan memadai sangat penting dalam perkembangan kemampuan kognitif secara baik

dan optimal. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba maupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya. Pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak Kelompok Bermain memerlukan strategi dan media pembelajaran yang cocok agar hasil pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan optimal. Seharusnya anak usia 3 sampai 4 tahun anak harus mengerti dalam mengenal konsep bilangan 1 sampai 10, tetapi kenyataannya banyak anak yang tidak bisa mengikuti dan mengerti bilangan. Pengetahuan akan bilangan dan lambang bilangan dapat diterapkan guru dalam pembelajaran melalui permainan matematika di Kelompok Bermain. Tujuan permainan matematika di KB adalah agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar. Selain itu, belajar matematika di KB juga bertujuan agar anak memiliki kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep

bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan di SPS AL-HIDAYAH Singkalanyar, Prambon, Nganjuk menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih belum bisa optimal. Hal ini dikarenakan SPS AL-HIDAYAH belum menggunakan permainan yang edukatif untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Akibatnya, kemampuan kognitif anak belum berkembang, anak juga masih bingung berhitung pemula. Berdasarkan permasalahan tersebut maka sebagai pendidik perlu usaha untuk memberikan media yang menarik pada anak didiknya. Dalam penelitian ini pendidik menggunakan media permainan KALI (Kantong Kali). Permainan KALI ini mengandung unsur pembelajaran kognitif yang sesuai dengan anak usia 3-4 tahun.

Permainan KALI (Kantong Lidi) merupakan permainan untuk melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini, permainan ini di fokuskan pada anak usia 3-4 tahun dimana pada usia ini anak-anak sangat senang untuk bermain. Permainan KALI (Kantong Lidi) merupakan permainan yang efektif dan efisien bagi anak usia dini, permainan ini juga sangat aman dan juga menyenangkan. Oleh sebab itu, akan dikembangkan permainan KALI (Kantong Lidi) untuk melatih kemampuan berhitung. Melalui permainan ini diharapkan dapat menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif. Selain dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya melalui permainan KALI (Kantong Lidi) ini juga dapat mengembangkan motoric pada anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat didefinisikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif pada anak didik di SPS AL-HIDAYAH belum optimal
2. Perkembangan kemampuan kognitif terlalu monoton
3. Peran Guru kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran aspek kognitif
4. Cara belajar dominan untuk mengembangkan kognitif pada anak
5. Guru kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran berhitung permulaan

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan mengembangkan permainan *KALI (Kantong Lidi)* untuk melatih kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 3 – 4 tahun di SPS AL-HIDAYAH Singkalanyar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan peneliti di atas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan dengan “Bagaimana pengembangan permainan *KALI (Kantong Lidi)* untuk melatih kemampuan

berhitung permulaan anak di SPS AL-HIDAYAH Singkalanyar Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan permainan *KALI (Kantong Lidi)* untuk melatih kemampuan berhitung permulaan anak di SPS AL-HIDAYAH, Singkalanyar, Prambon, Nganjuk.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Bagi Guru

Pada pengembangan permainan *KALI (Kantong Lidi)* diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung khususnya pada kognitif anak usia 3-4 tahun.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan supaya permainan *KALI (Kantong Lidi)* bisa dijadikan alternative permainan untuk meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan berhitung pemula anak usia dini.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai sarana penerapan keilmuan yang didapat dari perkuliahan selama ini, khususnya dalam

bidang PAUD mulai dari pengembangan pembelajarannya hingga ke dalam aspek-aspek pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Angka di TK Samudera Satu Atap Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(4): 1-11.
- Arina Rihal Jannah, d. (2017). Melatih Kemampuan Motorik kasar anak melalui Permainan bola sendok "Bolsen" di Kelompok Bermain (KB) taman kanak-kanak (TK) Islam Terpadu (IT) Al Ihsam Surabaya tahun ajaran 2016-2017. *PEDAGOGI*, 25-27.
- Armanila, K. d. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 718-720.
- Khoir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah*, 196-197.
- Meike, D., & Ribickis, L. (2011). Energy efficient use of robotics in the automobile industry. *2011 15th International Conference on Advanced Robotics (ICAR)*, 507–511.
- Montolalu, L. R., & Suryadinata, L. (2007). 3 National Language and Nation-Building: The Case of Bahasa Indonesia. In *Language, nation and development in Southeast Asia* (pp. 39–50). ISEAS Publishing.
- Depdiknas 2007. *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah
- Prasetiawan, A. Y. (2019). Perkembangan Golden Age Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 100–114.
- Santrock, J. W. (2012). *Ergenlik*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Siswanto, W. (Ed). 2008. *Pengantar teori sastra*. Grasindo.

- Sugiyono, S. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D. *Alfabeta Bandung*.
- Sujiono, E. H. (2008). Optimization of Surface Smoothness of Nd₁.₁₂Ba₁.₈₈Cu₃O₇-□□ Thin Films. *Indonesian Journal of Physics*, 18(4).
- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomias, E. L. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif. *Metode Pengembangan Kognitif*, 1–35, (Online), tersedia: <http://repository.ut.ac.id/4687/1/PAUD4101-M1.pdf>, diunduh 22 September 2014.
- Suyadi, S., Hakim, L., Wahjuningsih, S., & Nugroho, H. (2014). Reproductive performance of Peranakan Ongole (PO)-and Limousin× PO crossbred (Limpo) cattle at different altitude areas in East Java, Indonesia. *Journal of Applied Science and Agriculture*, 9(11 Special), 81–85.
- Suyanto, M. (2003). *Strategi periklanan pada e-commerce perusahaan top dunia*. Penerbit Andi.
- Suyanto, S., Permana, R. P., Khususiyah, N., & Joshi, L. (2005). Land tenure, agroforestry adoption, and reduction of fire hazard in a forest zone: A case study from Lampung, Sumatra, Indonesia. *Agroforestry Systems*, 65(1), 1–11.
- Yuniarto, H. (2012). The shortcomings of existing root cause analysis tools. *Proceedings of the World Congress on Engineering*, 3, 186–191.
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana.