

***Improving Numerical Skills Of Children (4-5 Years Old) Through Play Dough***

**Nisrina Farida<sup>1</sup> Azizah Muis<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>Graduate Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Negeri Jakarta; [nisrinafaridaa@gmail.com](mailto:nisrinafaridaa@gmail.com)*

*<sup>2</sup>Lecture Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Negeri Jakarta; [azizah.muis.paud@gmail.com](mailto:azizah.muis.paud@gmail.com)*

***Abstract***

*This study aims to improve the numeracy skills of children through play dough. This research was conducted in Al-Muhadjirin 2, East Bekasi. With the research subjects are students in group A are numbered 15 people. The method used in this research is a classroom action research method using Kemmis cycle model and Taggart. The data collection is done by observation, documentation, and interviews. The results of the research through Play Dough show that the acquisition of the data in the first cycle is 74% and the second cycle reaches 82%. These results indicate that the Play Dough can improve numeracy skills of children in group A kindergarten Al-Muhadjirin 2, East Bekasi. Results of the qualitative data analysis proves that the Play Dough can improve numeracy skills in children. Children can recognize numbers concept of numbers and symbols. This increase said to be significant. Play Dough can make children familiar with the concept of numbers and symbols to do a higher step of number's concept such higher number operations.*

***Key Word: numeracy skills, game, dough, Children 4-5 years old, play dough***

## **Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Adonan (*Dough*)**

**Nisrina Farida<sup>1</sup> Azizah Muis<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Lulusan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Negeri Jakarta; [nisrinafarida@gmail.com](mailto:nisrinafarida@gmail.com)

<sup>2</sup>Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Negeri Jakarta; [azizah.muis.paud@gmail.com](mailto:azizah.muis.paud@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain adonan. Penelitian ini dilaksanakan di Al-Muhadjirin 2, Bekasi Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelompok A yang berjumlah 15 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus Kemmis dan Taggart. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian dengan kegiatan bermain adonan menunjukkan bahwa pemerolehan data pada siklus I adalah 74% dan siklus II mencapai 82%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain adonan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Al-Muhadjirin 2, Bekasi Timur. Analisis data pada penelitian ini secara kualitatif menggunakan teknik

dan kuantitatif Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa kegiatan bermain adonan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Peningkatan tersebut dikatakan signifikan. Kegiatan bermain adonan dapat membuat anak mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan untuk melakukan kegiatan ketahap yang lebih tinggi seperti operasi bilangan.

**Kata kunci:** Kemampuan berhitung, bermain, adonan, Anak usia 4-5 tahun, *play dough*

### PENDAHULUAN

Berhitung merupakan bagian dari matematika, kemampuan berhitung diperlukan bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun persiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Menurut Jannah (2011:22), matematika adalah ilmu real yang diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

bentuk. Matematika digunakan dalam setiap kegiatan, seperti: transaksi jual-beli, menentukan waktu, ukuran, dan jarak, disamping itu, matematika dapat berkembang dalam ilmu sains dan teknologi. Pembelajaran matematika dalam dunia anak, membantu proses pembelajaran untuk memahami kehidupan, seperti: memecahkan masalah, membedakan, memisahkan, mengukur, mengenal konsep angka, dan sebagainya. Kegiatan yang menyenangkan dan menarik perhatian anak dapat dijadikan salah satu cara mengajak anak untuk menyukai pembelajaran berhitung dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Pada awal observasi anak pada kelompok A di TK Al-Muhadjirin 2, Aren Jaya Bekasi Timur terlihat dua belas anak yang masih memerlukan bimbingan dalam kegiatan berhitung. Dua belas anak tersebut masih belum dapat menghitung benda 1 sampai dengan 10. Tujuh dari dua belas anak tersebut masih belum mengenal lambang bilangan. Hal tersebut terlihat saat anak menghitung banyak benda sebagai media belajar. Hasil pengamatan pada kegiatan, peneliti mengamati anak terlihat bingung dalam menjawab angka yang dituliskan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian di lapangan, penyebab kurangnya kemampuan berhitung pada anak, yaitu pemberian kegiatan yang kurang menarik, kurang bervariasi. Guru hanya memberikan kegiatan menuliskan pada lembar kerja yang telah disediakan oleh guru. Selain itu, metode dan kegiatan yang digunakan juga kurang bervariasi. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, dimana guru hanya menjelaskan dan anak mendengarkan, seperti: guru hanya menuliskan lambang bilangan di papan tulis tanpa menyediakan media bantu untuk anak berhitung dan guru meminta anak untuk mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan metode ini anak tidak memahami makna dari konsep bilangan tersebut. Metode ini hanya mengandalkan hafalan, sehingga anak diajarkan secara abstrak, yaitu pembelajaran yang terjadi anak hanya menghafal bilangan yang membuat anak kurang memahami konsep bilangan.

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

Kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran berhitung, anak hanya diminta untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Lembar kerja tersebut tidak dilengkapi dengan simbol atau gambar pendukung, yang seharusnya dapat membantu anak. Karena dengan simbol atau gambar anak akan lebih mudah memahami makna bilangan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, stimulasi yang diberikan guru saat ini kurang optimal. Stimulus yang diberikan hanya mengenalkan lambang bilangan tanpa mengenal makna dari bilangan tersebut. Stimulus yang diberikan seharusnya diberikan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan dilakukan secara bertahap, berulang, konsisten, dan tuntas, sehingga anak dapat memahami dan terstruktur di dalam otak anak. Salah satu cara yang dapat menstimulasi kemampuan berhitung anak dengan bermain. Melalui bermain anak tidak saja mendapatkan sebuah pengalaman, media untuk bereksplorasi, media untuk belajar tetapi juga melalui bermain anak biasa mengungkapkan perasaannya, mendapatkan kasih sayang, serta kenyamanan.

Bermain adonan merupakan salah satu kegiatan yang dapat memberikan manfaat kepada anak sebagai cara dalam mengenalkan bilangan dan lambang bilangan. Bermain adonan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan menggunakan media pembelajaran yang memiliki sifat lunak, terbuat dari bahan-bahan yang aman untuk anak, yaitu minyak goreng, air, garam, dan pewarna makanan. Melalui bermain adonan tidak hanya digunakan untuk bermain tetapi juga dapat mengenal makna bilangan, dan lambang bilangan secara nyata dan konkret. Bentuk, warna, ukuran kegiatan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Al-Muhadjirin 2, Aren Jaya Bekasi Timur melalui bermain adonan. Kemampuan berhitung yang dimaksud adalah keterampilan berhitung anak

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

yang disesuaikan dengan karakteristi dan tahapan berhitung anak, yaitu menyebutkan bilangan 1 sampai dengan 10, mencocokkan bilangan, mengurutkan bilangan, menghubungkan bilangan, mengenal lambang bilangan, dan menuliskan lambang bilangan.

### **Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun**

Kemampuan seseorang dilihat dari kesanggupan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan tugas yang diberikan kepadanya. Kemampuan setiap orang berbeda-beda. Seseorang dikatakan mampu apabila ia dapat melakukan sesuatu dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan. Beaty (2008:114) mengemukakan bahwa, ” *counting the number of number objects is based on the concept that each successive number is one more than the previous number, and that the final number they say represents the total number of objects* ”. Pengertian berhitung menurut Beaty tersebut dapat diartikan berhitung menggunakan bilangan ke bilang harus mengerti makna bilangan tersebut dan mengerti bahwa bilangan akhir yang ditunjuk merupakan jumlah dari kumpulan benda yang dihitung. Apabila seseorang belum dapat mengerti makna bilangan tersebut maka belum dapat dikatakan berhitung, sehingga ketika seseorang ingin berhitung harus mampu mengerti makna dari bilangan tersebut dan mengetahui jumlah akhir suatu benda yang dihitung.

Kemampuan menunjukkan bahwa suatu tindakan (*performance*) yang dapat dilakukan sekarang. Kemampuan berhitung merupakan keterampilan seseorang dalam melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui tindakan nyata, mengerti makna bilangan dan mengetahui jumlah suatu benda yang dihitung dengan cara berlatih sehingga terbentuk pada anak.

Kemampuan berhitung anak usia dini dapat dimulai sesuai dengan tahapan berhitung. Menurut Feldman (1991:99), tahapan berhitung anak dapat diawali dengan *rote counting* yaitu kemampuan berhitung angka, dan *rational counting* yaitu

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

mengerti makna angka. Tahapan tersebut dapat dikembangkan setelah anak dapat memahami *one-to-one correspondence*, yaitu bahwa setiap satu benda memiliki satu nama angka yang biasanya anak menghubungkan nama angka dengan yang ada melalui bantuan jari dengan cara menunjuk, sehingga ketika benda tersebut sudah tertunjuk, diharapkan benda tersebut tidak ditunjuk ulang.

Kemampuan berhitung yang diperoleh oleh anak diharapkan sesuai dengan tahapan berhitung anak tersebut. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No.137, pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat membilang banyak benda 1 sampai 10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna, pola atau ukuran. Tahapan pengenalan matematika dalam berhitung menurut Brunner (2001:23), "*these three learning modes enactive, iconic, symbolic. Enactive learning is basically learning by doing. Symbolic learning is well known and widely practiced, perhaps too much so. As then iconic learning is found somewhere between enactive and symbolic form*". Berdasarkan tahapan pengenalan menurut Brunner dapat artikan bahwa tingkat tahapan berhitung yang baik dapat dilakukan dengan *enactive learning, iconic learning, symbolic learning*, sehingga konsep berhitung diperkenalkan secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan yang dimiliki anak. Tingkat tahapan penguasaan yang dimaksud adalah tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan dan konsep konkret dengan lambang bilangan. Konsep dikenalkan secara bertahap yaitu penguasaan tahapan tersebut dimulai dari memahami konsep, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan dan anak memahami berhitung permulaan dengan baik.

### **Hakikat Bermain Adonan (*Dough*)**

Masa kanak-kanak merupakan masanya bermain. Melalui bermain anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, namun anak dapat belajar dan mendapatkan informasi dari lingkungan sekitar. Driscoll (2005:96) mengemukakan,

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

*“Play is essential ingredient, the vehicle by which children communicate, socialize, learn about the world around them, understand themselves and others, deal with, their problems, and practice some of the skills they will use in the future”.*

Pernyataan tersebut dapat dideskripsikan, bermain merupakan unsur yang penting, anak belajar untuk berkomunikasi, mempelajari lingkungan sekitar anak, belajar memahami diri sendiri dan orang lain, mencoba memecahkan permasalahan, dan mempelajari beberapa keterampilan yang mungkin digunakan dimasa depan.

Bermain tidak hanya memberikan kesenangan dan keceriaan bagi anak, namun bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak. Menurut Kostelnik (2007:109) *play is fun, carried out for the pleasure of doing it, free of externally imposed rules, spontaneous, and voluntary.* Pernyataan tersebut dapat dideskripsikan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan membawa kesenangan apabila dilakukan tanpa adanya paksaan dari luar dan dilakukan secara spontan.

Adonan merupakan salah satu media atau alat yang bersifat lunak yang dapat memberikan manfaat kepada anak sebagai salah satu cara untuk meningkatkan potensi belajar anak. Tassoni dan Hucker (2005:103) mengemukakan *“dough and other malleable materials have enormous learning potential for children. They are relatively cheap to produce and easy to use with children, making them an ideal activity for many setting”.* Hal ini menjelaskan bahwa adonan merupakan bahan lunak yang dapat digunakan untuk meningkatkan potensi belajar anak, karena relatif mudah untuk dibuat dan mudah digunakan oleh anak, serta merupakan alat yang ideal untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui bermain adonan anak akan mudah mengingat dan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan. Lee dan Richard (2013:13) mengemukakan, bahwa:

*“With this simple tool, your child can explore and develop math, language, social, science, and fine motor skills. Your child will learn math as she*

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

*maneuvers the dough, figuring out how much dough it will take for the perfect elephants ears, of comparing her fat snake with her sister's skinny snake. She can use play dough to build letters and number in 3D, which will help her see these symbols in a concrete way”*

Penyataan tersebut dapat di deskripsikan bahwa menggunakan adonan anak dapat bereksplorasi, mengembangkan kemampuan matematika, bahasa, sosial, dan motoric halus. Anak-anak dapat menggunakan adonan untuk membuat surat atau kalimat menggunakan adonan, anak-anak dapat membuat lambang bilangan 3D, yang akan membantu anak untuk melihat simbol secara konkret dan nyata.

Adonan merupakan media atau alat pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Adonan juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, selain itu adonan juga dapat meningkatkan kemampuan lainnya. Herr dan Swim (2003:159) menyatakan, bahwa:

*“Play dough dan play dough accessories provide young children with an opportunity to explore materials using their sense, Represent their thoughts and ideas; Learn the physical nature of materials; Develop the ability to make choices; Learn to appreciate the value of tool in the human hands; heighten perceptual powers; Develop small muscle coordination skills; Develop hand-eye coordination skills; Express their feelings, explore, and experiment”*

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa bermain adonan bermanfaat bagi anak usia dini. Bermain adonan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi yang mewakili akal dan pikiran anak, melatih fisik, mengembangkan kemampuan untuk menentukan pilihan belajar untuk menghargai karya seseorang, meningkatkan kekuatan persepsi, mengembangkan keterampilan motoric halus, serta kesempatan untuk mengekspresikan perasaan, dan bereksperimen.

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

Bermain adonan merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran anak, dikarenakan adonan dapat digunakan untuk semua kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan anak. Adonan dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan lambang bilangan dan mengenalkan tentang konsep bilangan. Bermain adonan ini tidak hanya mengembangkan satu kemampuan saja, namun dapat mengembangkan kemampuan lainnya dalam diri anak, seperti bahasa, motorik halus, kognitif, bahkan kreativitas anak.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki efektifitas dan efisiensi praktik pendidikan. Menurut Mc.Niff dalam Arikunto bahwa penelitian tindakan merupakan upaya untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan persoalan pembelajaran. Pendapat tersebut menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan tindakan yang dilakukan secara nyata untuk memperbaiki atau merubah situasi agar menjadi lebih baik.

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun pada kelompok A di TK Al-Muhadjirin 2, Bekasi Timur. Subjek penelitian yang dipilih adalah berdasarkan kriteria anak yang kemampuan berhitungnya rendah. Pemilihan subjek penelitian dilakukan pada anak kelompok TK A yang berjumlah 15 anak dalam satu kelas yang menerima tindakan. Pemilihan subjek dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi pada pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama dua kali pertemuan dalam proses belajar mengajar dan dari rekomendasi guru, maka teridentifikasi 12 anak yang kemampuan berhitungnya rendah dan masih perlu di tingkatkan.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di TK Al-Muhadjirin 2, Bekasi Timur, Bekasi yang beralamat di Jl.Karimun Jawa Raya, Aren Jaya, Bekasi Timur, Bekasi.

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2015-2016, yaitu pada bulan November. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik pengumpul data secara non tes dan tes. Teknik pengumpulan non tes ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, berkenaan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan teknik tes dilakukan adalah tes perbuatan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif ini digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Analisis data kualitatif yang dilakukan yaitu dengan cara menganalisis setiap data yang didapat dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi selama penelitian. Teknis analisis data kualitatif yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian tindakan berupa kegiatan pembelajaran melalui bermain adonan terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian ini dideskripsikan dalam bentuk penyajian data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif untuk melihat prosesntase kenaikan pada setiap siklusnya. Sedangkan data kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh melalui CL, CD, dan CW di lapangan. Berikut ini merupakan deskripsi data kuantitatif mengenai kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui bermain adonan.

**Tabel. 1 Data Hasil Kemampuan Berhitung Anak**

| Pra Penelitian | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|----------------|----------|-----------|-------------|
| 54%            | 74%      | 82%       | 28%         |

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I prosentase kenaikan diperoleh sebesar 20%. Jadi prosentase kenaikan keseluruhan dari pra penelitian hingga siklus II sebesar 28%. Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan prosentase yang signifikan dari kemampuan berhitung anak pada pra penelitian hingga siklus II.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa bermain adonan pada gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Melalui bermain adonan anak lebih bersemangat ketika pembelajaran karena dilakukan sebuah permainan. Anak juga mulai terbiasa dengan peraturan dalam bermain. Bermain adonan membuat anak terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu dapat memberikan pengalaman baru dan berharga pada anak serta rasa ingin tahu. Berdasarkan hasil pengamatan, melalui kegiatan bermain ini anak mampu menyebutkan bilangan 1 sampai dengan 10, mencocokkan bilangan, mengurutkan bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

## **KESIMPULAN**

Hasil analisis data pada siklus I, diperoleh prosentase sebesar 74%, seperti yang disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian dikatakan berhasil jika adanya peningkatan ketercapaian minimal 71% maka pada penelitian siklus I seharusnya sudah dikatakan berhasil, namun peneliti dan kolaborator masih melanjutkan siklus II untuk meyakinkan kenaikan yang terjadi apakah benar atau tidak.

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN ADONAN

Peneliti dan kolaborator menyepakati untuk merancang siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil data siklus II diperoleh prosentase 82% dari data tersebut dapat dikatakan bahwa prosentase siklus I ke siklus II mengalami kenaikan yang signifikan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain adonan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Al-Muhadjirin, Aren Jaya, Bekasi Timur. Setelah diperoleh prosentase dengan kenaikan yang signifikan, maka penelitian dihentikan. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan bermain adonan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Al-Muhadjirin, Aren Jaya, Bekasi Timur.

Penerapan kegiatan bermain adonan dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternatif pada kegiatan berhitung ataupun bermain dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaannya bermain adonan mampu memberikan pengalaman baru, rasa ingin tahu, pengalaman yang berharga pada anak, sehingga anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan perkembangannya.

Bermain adonan pada akhirnya dapat memberikan hasil yang baik pada kemampuan berhitung anak, diantaranya kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan, mencocokkan bilangan, menghubungkan bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta mengetahui jumlah akhir dari suatu benda yang telah dihitungnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Jannah, Raodatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya* Jogjakarta: Diva Press.
- Wortham, Sue C. 2005. *Assesment in Early Childhood Educatin*, New Jersey: Pearson Education
- Beaty, Janice J. 2008. *Preschool Appropriate Practices*, USA: Delmar Cengage Learning
- Jean R, Feldman. 1991. *A Survival Guide for the Preschool Teacher*, USA; The Center For Applied Research in Education

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI  
BERMAIN ADONAN

- Jackson, Sherri L. 2008. *Research Methods a Modular Approach International Edition*, USA:Wadsworth
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2014, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kostelnik, Marjorie J. Anne K. Soderman, Alice P. Whiren. 2007. *Developmentally Appropriate Curriculum*, New Jersey: Pearson
- Nagel, Amy Driscoll. 2005. *Early Childhood Education Birth-8*. USA: Pearson
- Lee, Kathy and Lesli M.Richards. 2013. *The Homegrown Preschooler*, USA: Gryphon House
- Tassoni, Penny & Karen Hucker. 2005. *Planning Play and The Early Years*, UK: Helnemann Education Publishers
- The National Association for the Education of Young Children, *Playdough: What's Standard*, Young Children, March 2005
- Herr, Judy & Terry Swim. 2003. Rhyming Books, *Marble Painting, and Many Other Activities For Toddlers*, USA: Thomson Delmar Learning
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara