

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN BOM WAKWAW TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN MENGENAL KONSEP DAN
LAMBANG BILANGAN ANAK DI KELOMPOK A
TK AISYIYAH 3 TANJUNG KARANG BARAT
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

NATASSYA ARISTA PUTRI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

**THE INFLUENCE OF GAME ACTIVITIES BOM WAKWAW ON THE
IMPROVEMENT TREND OF RECOGNIZE THE CONCEPT OF
NUMBERS AND THE SYMBOL OF NUMBERS ON
CHILDREN AT GROUP A TK AISIYIAH 3
WEST TANJUNG KARANG BANDAR
LAMPUNG ACADEMIC YEAR
2015/2016**

By

Natassya Arista Putri

The problem of this research was children low trend of recognize the concept of numbers and the symbol of numbers in early childhood in group A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. The purpose of this study was to determine the effect of game activities bom wakwaw on the improvement trend of recognize the concept of numbers and the symbol of numbers on children at group A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. This study uses a pre-experimental research design one group pre-test - post-test. The sampling technique with a study population of 30 children. The research instrument used observation sheet or guidelines for observation with a check list. Data were analyzed using simple linear regression analysis. Results showed there is effect between game activities bom wakwaw to the trend of recognize the concept of numbers and the symbol of numbers on children, evidenced by an improvement trend of recognize the concept of numbers and the symbol of numbers on children at group A TK Aisyiyah 3 Bandar Lampung.

Keywords: bom wakwaw, trend of recognize the concept of numbers, and the symbol of numbers

ABSTRAK

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN BOM WAKWAW TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN ANAK DI
KELOMPOK A TK AISYIYAH 3 TANJUNG
KARANG BARAT BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Oleh

Natassya Arista Putri

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis desain *One Grup Pretest-Posttest*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yaitu seluruh anak kelompok A yang berjumlah 30 anak, 15 anak laki-laki, 15 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis tabel tunggal dan analisis tabel silang serta analisis uji hipotesis menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di kelompok A TK Aisyiyah 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: lambang bilangan, perkembangan konsep bilangan, permainan bom wakwaw

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN BOM WAKWAW TERHADAP
PENINGKATAN PEKRKEMBANGAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN ANAK DI
KELOMPOK A TK AISYIYAH 3 TANJUNG
KARANG BARAT BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

Natassya Arista Putri

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN BOM WAKWAW
TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN
MENGENAL KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG
BILANGAN ANAK DI KELOMPOK A TK AISIYIAH 3
TANJUNG KARANG BARAT BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Natassya Arista Putri**

No. Pokok Mahasiswa : 1213054064

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.
NIP 19520831 198103 1 001


Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.**

Sekretaris : **Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**

Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **24 Juni 2016**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

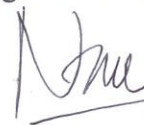
Nama Mahasiswa : Natassya Arista Putri
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054064
Program Studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat B. Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Permianan Bom Wakwaw Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Anak di Kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 ” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu -yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 24 Juni 2016

Yang membuat pernyataan



Natassya Arista Putri
NPM 1213054064

RIWAYAT HIDUP



Natassya Arista Putri dilahirkan di Kota Jakarta pada tanggal 12 April 1995, sebagai anak Kedua dari Dua bersaudara, pasangan Bapak Firmansyah Zen, BA dan Ibu Rozelawati, BBA. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Kota Bambu, Kecamatan Palmerah Jakarta Barat diselesaikan tahun 2000, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri Kota Bambu 03 Pagi Petamburan, Jakarta Barat diselesaikan pada tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 16 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Al - Azhar 3 Bandar Lampung pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswi Program Studi S1-PG PAUD melalui Ujian Mandiri (UM), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim. . .

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa banggaku kepada:

Bapak Firmansyah Zen dan Ibu Rozelawati

Yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta, memberikan kasih sayang yang tulus, yang tak pernah lelah berkorban dan bekerja keras sehingga dapat mengantarkan ku di bangku kuliah, memberi semangat serta berdoa untuk keberhasilan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Kakak dan Keponakanku (Andri Oktordhon, SE & Elfira Rja Mahardhika Z., S.Pd, Aqila Putri Andira)

Yang selalu memberikan dukungan, bantuan, dan senyuman kebahagiaan.

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta diriku kelak

dan

TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung

Sebagai tempat dalam pelaksanaan penelitian, yang telah memberikan izin, kesempatan serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Aktivitas Permainan Bom Wakwaw Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan Anak Di Kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PG-PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah membantu sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., MA.Psi., selaku Ketua Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
4. Bapak Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S., selaku Pembimbing I sekaligus

Pembimbing Akademik atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang tercurahkan untuk bimbingan, masukan, kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M. Pd., selaku Pembimbing II atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
8. Ibu Rusiah Mulya, SP selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
9. Dewan guru TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung yang telah bersedia menjadi teman sejawat, membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
10. Teman-Teman (Ninda Kariza, S.Pd., Tiara Raysia, S.Pd., Kartika Rahmanda, Kiki Fatmala, Maulida Mahartika, Renia Patmawati, Rizca Ramadhona, Anita Natalia, Widhy Setyo Nugroho, dan Dendi Novanto) yang telah memberikan senyum, canda, dan tawa serta motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

11. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 kelas A dan B yang telah bersama-sama berusaha dari awal hingga akhir.
12. Teman-teman KKN dan PPL di Kembahang Kab. Lampung Barat 2015 (Elsa, Wildan, Andre, Fikra, Risqhe, Alif, Hartika, Putu, dan Rike).
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Bandar Lampung, 24 Juni 2016
Penulis,

Natassya Arista Putri
NPM 1213054064

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
II KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori-teori Belajar.....	12
1. Teori Belajar Kognitivisme.....	13
2. Teori Belajar Behaviorisme.....	13
3. Teori Belajar Konstruktivisme.....	14
B. Bermain Anak Usia Dini.....	14
1. Teori Bermain.....	15
2. Manfaat Bermain.....	19
C. Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan.....	20
1. Pengertian Kemampuan.....	20
2. Konsep Bilangan.....	21
3. Lambang Bilangan.....	21
D. Media Pembelajaran.....	22
1. Tujuan dan Fungsi Media dalam Pengembangan Kognitif... ..	23
2. Karakteristik Media.....	24
3. Syarat-syarat Media dalam Pengembangan Kognitif.....	25
4. Konsep Media Manipulatif.....	25
5. Kartu Angka Sebagai Media Manipulatif dalam Permainan Bom Wakwaw.....	27

E. Penelitian Relevan.....	28
F. Kerangka Pikir.....	29
G. Hipotesis Penelitian.....	32
III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian.....	33
1. Metode Penelitian.....	33
2. Desain Penelitian.....	33
B. Prosedur Penelitian.....	34
1. Tahap Persiapan.....	34
2. Tahap Pelaksanaan.....	34
3. Tahap Pengumpulan.....	35
4. Tahap Akhir.....	35
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	36
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	36
1. Variabel Penelitian.....	36
2. Definisi Operasional dan Konseptual Variabel.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian.....	39
1. Teknik Pengumpulan Data.....	39
2. Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
1. Analisis Tabel.....	42
2. Analisis Uji Hipotesis.....	42
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	44
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	44
2. Uji Instrumen Penelitian.....	44
3. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	45
4. Deskripsi Data.....	47
a. Aktivitas Permainan Bom Wakwaw.....	47
b. Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan.....	49
B. Analisis Tabel Silang.....	51
C. Pengujian Hipotesis.....	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentasi Hasil Pengamatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Sebelum Diberi Perlakuan...	5
2. Tahapan Perkembangan Kognitif.....	18
3. <i>One Group Pretest - Posttest Design</i>	34
4. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian.....	45
5. Rekapitulasi Aktivitas Permainan Bom Wakwaw.....	48
6. Rekapitulasi Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan.....	50
7. Aktivitas Permainan Bom Wakwaw Dengan Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan.....	51
8. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	32
2. Rumus Spearman Brown.....	41
3. Rumus Lebar Interval.....	42
4. Rumus Regresi Linier Sederhana.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Anak Didik Tk Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat.....	66
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	67
3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Variabel X).....	76
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Variabel Y).....	77
5. Rubrik Instrumen (Variabel X).....	78
6. Rubrik Instrumen (Variabel Y).....	80
7. Lembar Observasi (Variabel X dan Y).....	82
8. Data Aktivitas Sebelum Menggunakan Permainan Bom Wakwaw (X1).....	94
9. Data Aktivitas Sesudah Menggunakan Permainan Bom Wakwaw (X2).....	95
10. Data Aktivitas Sesudah Menggunakan Permainan Bom Wakwaw (X3).....	96
11. Data Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Sebelum Diberi Perlakuan (Y1).....	97
12. Data Peningkatan Perkembangan Mengenal Komsep Bilangan dan Lambang Bilangan Sesudah Diberi Perlakuan (Y2).....	98
13. Data Peningkatan Perkembangan Mengenal Komsep Bilangan dan Lambang Bilangan Sesudah Diberi Perlakuan (Y3).....	99
14. Tabel Persiapan X dan Y Setelah Diberi Perlakuan Permainan Bom Wakwaw.....	100
15. Foto Penelitian.....	102
16. Uji Validitas Instrumen Aktivitas Permainan Bom Wakwaw Oleh Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd.....	107
17. Uji Validitas Instrumen Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Oleh Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd.....	108

18. Uji Validitas Instrumen Aktivitas Permainan Bom Wakwaw Oleh Ibu Gian Fitria Anggraini, M.Pd.....	110
19. Uji Validitas Instrumen Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Oleh Ibu Gian Fitria Anggraini, M.Pd...	111
20. Uji Reliabilitas	113
21. Surat Keterangan Uji Analisis Instrumen.....	117

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah upaya mendidik, membimbing, menstimulasi, dan memberikan kegiatan pembelajaran yaitu dengan belajar melalui bermain ditujukan kepada anak agar kelak menjadi generasi-generasi baru yang mandiri, terampil dan dengan karakter baik. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang berdasarkan prinsip pendidikan anak usia dini, seharusnya setiap anak usia dini memahami setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan karena segenap upaya yang dilakukannya harus berdasarkan pada tahapan tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang optimal. Seperti yang diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengertian tersebut berisi peran pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai dasar penyelenggaraan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan untuk kesiapan anak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang dimiliki anak sejak lahir sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun. Pada usia ini disebut pula sebagai anak usia prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal di Sekolah Dasar. Pada masa ini anak mulai mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, nilai moral agama, sosial emosional dan bahasa. Pengembangan kemampuan tersebut harus diberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penunjang pembelajaran bagi anak.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menstimulasi dalam kegiatan pembelajaran agar anak dapat lebih mudah memahami konsep tertentu untuk memfasilitasi kebutuhan dan perkembangan anak. Media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat mengembangkan aspek yang ada pada diri anak yaitu aspek kognitif, fisik motorik, agama, bahasa dan sosial emosional pada anak. Kognitif

merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak. Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir atau kecerdasan. Perkembangan kognitif sangat penting, oleh karenanya pendidik harus membuat pembelajaran yang memacu anak untuk aktif, kreatif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, sehingga akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu perkembangan kognitif untuk anak usia dini yang harus dikembangkan adalah mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Saat ini, anak usia dini cenderung kurang memahami konsep bilangan dan lambang bilangan. Sehingga pendidik perlu memberi pemahaman kepada anak melalui permainan yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Hal ini disebabkan karena pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan untuk anak usia dini sangat diperlukan untuk mempersiapkan anak melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar (SD). Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa konsep yang salah satunya yaitu konsep bilangan dan lambang bilangan. Konsep bilangan dan lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena akan menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Ketika anak dapat menghitung dan menyebutkan berbagai macam jumlah benda yang ada disekitar, kemudian anak dapat menunjukkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Setelah anak paham dengan jumlah

benda yang ada disekitarnya, kemudian anak akan dapat menghubungkan dan membedakan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan. Seorang anak dapat dikatakan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan apabila anak tersebut dapat menyebutkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan, membedakan jumlah benda yang satu dan yang lain sesuai dengan lambang bilangan., dan dapat menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Oleh karena itu pemahaman lambang bilangan anak sangat membantu dalam perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak.

Perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkrit yang dapat dihitung dan dijumlahkan. Hal ini sesuai dengan tahapan kognitif dari Jean Piaget, bahwa anak usia dini berada pada tahapan pra operasional 2 sampai dengan 7 tahun. Tahap pra operasional konkret ditandai oleh pembentukan konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan menalar, serta terbentuknya gagasan-gagasan yang sifatnya imajinatif.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini seharusnya anak pada usia 4-5 tahun sudah dapat meningkatkan tingkat pencapaian perkembangan dalam bidang kognitif yaitu:

- a. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- b. Mengetahui konsep bilangan
- c. Mengetahui lambang bilangan
- d. Mengetahui lambang huruf

Tabel 1. Persentasi Hasil Pengamatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Sebelum Diberi Perlakuan.

No	Kategori	Frekuensi	%	Keterangan
1	Belum Berkembang	20	66,67	1. Anak belum mampu membilang dengan menunjukkan benda disekitar. 2. Anak belum mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan.
2	Mulai Berkembang	10	33,33	1. Anak mampu membilang dengan menunjukkan benda disekitar dengan bantuan guru. 2. Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan dengan bantuan guru.
3	Berkembang Sesuai Harapan	0	0,00	1. Anak mampu membilang dengan menunjukkan benda disekitar sampai 3 benda tanpa bantuan guru. 2. Anak mampu menghubungkan Jumlah benda dengan lambang bilangan sampai 3 bilangan tanpa bantuan guru.
4	Berkembang Sangat Baik	0	0,00	1. Anak mampu membilang dengan menunjukkan benda disekitar lebih dari 3 benda tanpa bantuan guru. 2. Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan lebih dari 3 bilangan tanpa bantuan guru.
TOTAL		30	100,00	

Perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak belum berkembang dapat dilihat dari tabel 1. Berdasarkan persentasi hasil pengamatan terhadap perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan terdapat 30 anak pada kelompok 4-5 tahun. Dari 30 anak terdapat 20 anak dengan persentase 66,67% terdapat anak dalam kategori Belum Berkembang dengan keterangan anak belum mampu membilang dengan menunjukkan benda disekitar anak belum mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Pada kategori mulai berkembang

terdapat 10 anak dengan persentase 33,33% terdapat anak dalam kategori Mulai Berkembang dengan keterangan anak mampu membilang dengan menunjukkan benda disekitar dengan bantuan guru dan anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan dengan bantuan guru. Sedangkan, tidak ada anak yang mendapat kategori Berkembang Sesuai Harapan dan kategori Berkembang Sangat Baik.

Permasalahan lain yang terjadi di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung adalah pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru dalam belajar karena hanya menggunakan buku majalah, papan tulis, dan juga dengan memberikan tugas. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menyebutkan jumlah benda yang ada di buku majalah atau buku tugas dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang sudah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakan sendiri. Serta kurang tersedianya bahan-bahan atau media yang dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Pelaksanaan pembelajaran ini tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 13 Ayat 1 yaitu pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak. Dari hasil persentasi pengamatan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan permainan bom wakwaw untuk meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak

kelompok A. Peneliti menggunakan media pembelajaran yang menarik, berpusat pada anak, serta dapat memudahkan anak pada saat berhitung.

Pelaksanaan pembelajaran ini tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 13 Ayat 1 yaitu pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak. Berdasarkan pengamatan terhadap anak dan hasil observasi di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung terdapat sebagian besar anak usia 4-5 tahun belum mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik.

Konsep bilangan dibangun oleh pengenalan fakta jumlah benda disekitar dan lambang bilangan. Anak dapat bereksplorasi dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan bom wakwaw, dalam permainan ini anak dapat bereskorasi melalui sejumlah benda yang ada di lingkungan kemudian anak dapat menghubungkannya dengan lambang bilangan. Anak dapat menghitung berbagai macam benda yang ada digambar, kemudian anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan pada kartu angka. Setelah anak paham dengan fakta jumlah benda pada gambar, lalu anak akan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka. Seorang anak dapat dikatakan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan apabila anak dapat mencocokkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan. Oleh karena itu pemahaman lambang bilangan

anak sangat membantu dalam perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis bermaksud untuk meneliti lebih lanjut mengenai permainan bom wakwaw yang menggunakan media kartu angka dan kertas bergambar yang menarik, berpusat pada anak, dan memudahkan anak untuk perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah-masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak belum dapat membilang dengan menunjukkan benda disekitar.
2. Anak belum dapat menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan sehingga sebagian anak belum berkembang dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang memberikan pembelajaran melalui bermain.
4. Pembelajaran kurang menggunakan media yang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah pada: pembelajaran masih berpusat pada guru dan anak belum mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

D. Perumusan Masalah Dan Permasalahan

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Sebagian anak belum berkembang mengenal konsep bilangan dan lambng bilangan pada anak usia dini di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

Maka permasalahan penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016?

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penulis menuangkan ke dalam judul penelitian sebagai berikut **“Pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di Kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”**.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru dan calon guru dalam mengetahui keadaan anak dalam proses belajar mengajar khususnya penggunaan permainan bom wakwaw sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

2. Praktis Diperuntukan Bagi:

a. Anak Didik:

1. Anak akan lebih tertarik dengan mempelajari konsep bilangan dan lambang bilangan.
2. Dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan bom wakwaw.
3. Meningkatkan hasil belajar anak.

b. Guru

1. Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan proses pembelajaran di kelas agar lebih kreatif dan efektif.
2. Meningkatkan kemampuan guru untuk membantu anak mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan bom wakwaw.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

d. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan.

e. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan akan menjadi pengetahuan mengenai pembelajaran pada anak usia dini untuk meneliti tentang pembelajaran pada anak usia dini secara lebih mendalam.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-Teori Belajar

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak bermain daripada belajar. Tetapi, dalam bermain anak-anak juga bisa mendapatkan pelajaran dan mengembangkan kreativitas. Pada saat anak bermain anak akan bereksplorasi dan berkreasi sesuai dengan perasaannya. Belajar adalah sebuah kegiatan yang baik langsung maupun tidak langsung dilakukan individu berdasarkan pengalaman dan juga latihan dengan adanya interaksi antara stimulus dan respon kemudian menghasilkan sebuah pengetahuan. Belajar berfokus pada proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dan apa yang terjadi selama proses itu berlangsung. Penjelasan mengenai apa yang terjadi selama proses tersebut merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu memahami proses pembelajaran. Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori belajar yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme dan teori belajar konstruktivisme.

1. Teori Belajar Kognitivisme

Kemampuan berpikir dipengaruhi oleh dua hal yaitu maturasi dan pengalaman (belajar). Maturasi ialah proses biologis, yaitu perkembangan anak sepanjang “jam biologis” yang telah ditentukan oleh gen. Pengalaman belajar merupakan peristiwa yang pernah dialami seseorang sehingga anak mendapatkan pengetahuan baru untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Gagne dalam Suyanto, (2005:89) proses memperoleh, mengolah, menyimpan, serta mengingat informasi dikontrol oleh otak. Selain itu anak dapat menggunakan informasi untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Dari teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak dapat memecahkan masalah dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang telah anak peroleh dari hasil belajar.

2. Teori Belajar Behaviorisme

Pada saat belajar terdapat perubahan perilaku yang relatif permanen akibat pengalaman. Pengalaman tersebut yang dapat digunakan dalam mendapatkan informasi dalam belajar. Hal ini didukung dengan teori behaviorisme yang dipelopori oleh Ivan P. Pavlov.

Menurut Pavlov dalam Suyanto, (2005:97) perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari pengalaman. Teori behaviorisme dengan menggunakan model hubungan stimulus-respon. Respon yang digunakan melalui metode pelatihan atau pembiasaan.

Dari teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa teori behaviorisme akan memberikan perubahan perilaku pada anak yang diakibatkan oleh hasil belajar dan kemampuan beradaptasi dari pengalaman belajarnya.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Membangun kepribadian anak diperlukan peranan orang tua dan lingkungan yang mendukung. Perubahan yang terjadi dalam diri dan perkembangan kognitif seorang anak akan tercermin dari pengalaman yang telah anak dapatkan. Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget.

Menurut Piaget dalam Sanjaya, (2005:118) konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas.

Kesimpulan dari teori diatas adalah proses membangun struktur kognitif anak adalah melalui pengalaman nyata kemudian akan memunculkan perubahan tingkah laku yang diciptakan oleh diri anak.

B. Bermain Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga

menjadi lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Hasilnya yaitu segala aspek perkembangan anak dapat kita dukung sepenuhnya.

1. Teori Bermain

Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang tidak sehat badan yang tidak suka bermain, mereka menggunakan waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa.

Maria Montessori dalam Triharso, (2013:2) menyatakan bahwa ketika anak bermain, dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangi pembelajarannya.

Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan saksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Pada dua masa pertama, panca indra memiliki peran yang sangat besar. Anak memahami pengertian atau konsep-konsep melalui benda konkret. Dengan bermain, anak mendapatkan masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan yang dimiliki. Ada dua macam teori bermain dalam Suyanto, (2005:119) yaitu teori klasik dan teori modern.

a. Teori Klasik

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut.

1. Kelebihan energi

Herbert Spencer dalam Suyanto (2005:120) menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, maka anak kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.

2. Rekreasi dan relaksasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan kembali tubuh. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energy sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

3. Insting

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

4. Rekapitulasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus untuk mempersiapkan diri untuk hidup pada jaman sekarang. Anak-anak suka bermain air, tanah, batu, dan lempung seakan-akan mengulang permainan manusia prasejarah.

b. Teori Modern

Teori Modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak baik kognitif, emosional, dan juga sosial anak. Dalam teori modern dibedakan menjadi tiga yaitu Teori Psikoanalitik, Perkembangan Kognitif, dan Teori Belajar Sosial. Berikut penjelasan ketiga macam teori tersebut.

1. Teori Psikoanalitik

Teori menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi.

Menurut Erikson dalam Suyanto, (2005:121) bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin.

2. Teori Perkembangan Kognitif

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak.

Menurut Bruner dan Sutton-Smith dalam Suyanto, (2005:121) bermain merupakan proses berpikir secara *fleksibel* dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak diharapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman, dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

a. Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahapan perkembangan kognitif Piaget, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahap	Masa	Unsur	Karakteristik
I	Sensori Motor	0 - 2 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya. - Mencapai kemampuan dalam mempersiapkan ketetapan dalam objek.
II	Praoperasional	2 - 7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.
III	Konkret Operasional	7 - 11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret. - Mencapai kemampuan mengkonservasikan.
IV	Formal Operasional	11 – dewasa	<ul style="list-style-type: none"> - Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Sumber: Konsep Dasar Anak Usia Dini, (Nurani, 2009:3.7)

3. Teori Belajar Sosial

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisas. Dengan bermain bersama anak lain, anak akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial.

Dari teori bermain diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua teori bermain yaitu teori klasik dan teori modern. Teori klasik menyatakan bahwa empat kategori dalam bermain anak menyalurkan kelebihan energi, merasakan rekreasi juga relaksasi, menggunakan sifat bawaan (insting), dan merupakan

peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang (rekapitulasi). Sedangkan teori modern berpendapat bahwa dalam bermain anak dapat melepaskan emosi (*psikoanalistik*), merupakan proses berfikir secara fleksibel (kognitif), dan juga untuk bersosialisasi dengan orang lain (sosial).

2. Manfaat Bermain

Bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Selain memberikan kesenangan juga menjadi sarana pembelajaran yang menarik bagi anak. Anak akan mendapatkan pengetahuan baru dengan kegiatan yang menyenangkan.

Menurut Triharso, (2013:10) Manfaat bermain yaitu mempengaruhi perkembangan fisik anak, digunakan sebagai terapi, meningkatkan pengetahuan anak, melatih penglihatan juga pendengaran, mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, mengembangkan tingkah laku sosial anak, dan memengaruhi nilai moral anak.

Kesimpulan dari manfaat bermain adalah untuk mempengaruhi perkembangan anak yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, kreativitas, sosial emosional, bahasa, dan juga moral anak. Perkembangan tersebut terjadi karena saat bermain anak melakukan banyak hal yang tanpa anak sadari bahwa dalam bermain tersebut anak mendapatkan banyak pengetahuan yang didapatkan berdasarkan pengalaman langsung yang dilakukan oleh anak.

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak serta melalui aktivitas bermain, hal ini merujuk pada peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 Ayat 1 yang menyatakan bahwa

Poses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

C. Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

1. Pengertian Kemampuan

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda. Kemampuan dapat digunakan dalam melakukan segala aktivitas. Kemampuan merupakan kapasitas dalam menyerap informasi dan pengetahuan baru untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Munandar dalam Susanto, (2012:97) Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sedangkan menurut Robin dalam Susanto, (2012:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya. Kemampuan awal merupakan suatu hal yang diperlukan anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Setiap anak juga memiliki kemampuan yang berbeda

diberbagai bidang. Proses belajar mengajar dapat menjadi titik awal untuk membekali anak agar dapat mengembangkan kemampuan baru.

2. Konsep Bilangan

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Konsep bilangan merupakan pondasi dasar dalam pembelajaran matematika bagi anak usia dini untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar. Menurut Bandi, (2009:24) pengertian konsep atau *concepts* mengacu pada pemahaman dasar. Peserta didik mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda-benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Jadi, konsep bilangan merupakan suatu cara mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda dengan menggunakan lambang bilangan atau angka.

3. Lambang Bilangan

Perkembangan mengenal lambang bilangan sangat diperlukan anak untuk penguasaan konsep matematika permulaan. Menurut Sudaryanti, (2006:1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Menurut Inawati, (2011:6) kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal

dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka. Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan.

D. Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin media berarti “antara”. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima. Menurut Gagne dalam Nurani, (2009:8.4) media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs dalam Nurani, (2009:8.4) media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. Sedangkan bagi seorang guru, media adalah sebuah saluran komunikasi. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. Media yang bisa digunakan dalam pendidikan anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE).

1. Tujuan dan Fungsi Media dalam Pengembangan Kognitif

Media instruksional saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar melainkan juga mampu berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan instruksional yang diperlukan anak. Oleh karena itu, fungsi guru saat ini lebih mengarah kepada proses memberikan bimbingan kepada anak sebagai individu yang belajar.

Dalam kaitannya dengan pengembangan kognitif anak, media apapun yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak adalah untuk belajar sambil bermain. Suasana belajar yang penuh tawa dan gerak dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk permainan dengan kegiatan-kegiatan kreatif yang menggunakan pendekatan rekreatif edukatif bisa menghadirkan suasana yang kondusif untuk menggerakkan keakraban anak-anak dengan alam sekitarnya. Penggunaan media yang menyentuh aspek kognitif juga harus mampu mengimbangi aspek afeksi. Keseimbangan antara perkembangan afektif dan kognitif sangat penting bagi perkembangan jiwa anak.

Beberapa fungsi dan tujuan penerapan media dalam pengembangan kognitif anak sebagai berikut:

- a. Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat
- b. Bereksperimen
- c. Menyelidiki atau meneliti
- d. Alat bantu
- e. Mencapai tujuan pendidikan yang maksimal
- f. Alat peraga untuk memperjelas sesuatu (*menghilangkan verbalisme*)
- g. Mengembangkan imajinasi (kreativitas)
- h. Melaksanakan tugas yang diberikan
- i. Melatih kepekaan berpikir
- j. Digunakan sebagai alat permainan
- k. Keperluan anak dalam melakukan tugas yang diberikan guru, seperti kertas lipat, menggunting kertas HVS atau buku gambar untuk menggambar.

2. Karakteristik Media

Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya, menyenangkan, dan bisa membantu guru menghubungkan satu hal dengan hal yg lainnya. Perangkaian kemampuan kognitif yang telah diberikan bisa dijadikan tolak ukur keberhasilan media tersebut. Karakteristik media ini memiliki kelebihan dan keterbatasan sebagai berikut:

- a. Kelebihan
 1. Motivasi
 2. Perbedaan individual
 3. Tujuan belajar
 4. Organisasi isi pelajaran
 5. Persiapan sebelum belajar dan bermain
 6. Emosi
 7. Partisipasi
 8. Umpan balik
 9. *Reinforcement* (penguatan)
 10. Latihan dan pengulangan
 11. Aplikasi

b. Keterbatasan

1. Setiap media untuk para anak TK masih membutuhkan penjelasan dari gurunya
2. Persiapan dan perencanaan harus dilakukan sebaik mungkin sebelum media digunakan agar perhatian anak tidak jauh dari media yang akan digunakan
3. Pengoperasian media yang menggunakan listrik tentu akan menyalahi syarat-syarat media untuk anak TK
4. Sebagian besar media yang tidak menggunakan listrik adalah media diam (*still image*) sehingga cenderung membosankan anak tingkat TK
5. Jika materi yang disajikan biasanya terlalu banyak, menyebabkan anak bosan mengikutinya
6. Memerlukan perawatan yang agak susah karena biasanya bahan pembuatan media bukan listrik mudah rusak dan sulit menyimpannya
7. Waktu pembuatan media non listrik cenderung lama dan biasanya hanya bisa dibuat dengan cara manual serta hasilnya tidak tahan lama
8. Tidak dapat diproduksi dalam waktu cepat dan cenderung tidak bisa persis sama satu dengan yang lainnya
9. Relatif kurang memiliki efek dinamis

3. Syarat-syarat Media dalam Pengembangan Kognitif

- a. Menarik atau menyenangkan baik warna maupun bentuk
- b. Tumpul atau tidak tajam bentuknya
- c. Ukuran disesuaikan anak usia Taman Kanak-kanak
- d. Tidak membahayakan anak
- e. Dapat dimanipulasi

4. Konsep Media Manipulatif

Dalam memberikan pembelajaran kepada anak, seorang pendidik memerlukan alat bantu untuk mempermudah memberikan pengetahuan kepada anak. Alat bantu tersebut berupa media yang menarik dan terkait langsung dengan penjelasan materi yang akan disampaikan. Salah satu media yang digunakan adalah media manipulatif. Media manipulatif merupakan bagian dari media pembelajaran yang merupakan sebuah alat peraga.

Menurut Hardiyana, (2010:8) alat peraga manipulatif (*manipulative material*) adalah alat bantu pelajaran yang digunakan oleh guru dalam menerangkan materi pelajaran dan berkomunikasi dengan siswa, sehingga mudah member pengertian kepada siswa tentang konsep materi yang diajarkan dengan menggunakan benda-benda yang di desain seperti benda nyata yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, seperti buah-buahan, binatang, alat transportasi berupa mainan dan manic-manik yang dengan mudah diutak-atik diubah-ubah.

Media manipulatif bisa juga diartikan sebagai semua alat permainan yang kecil dan dapat diletakkan di atas meja sehingga membuat anak trampil bekerja sama mengembangkan daya pikirnya. Berbagai macam alat permainan manipulatif adalah papan hitung, kartu angka, *puzzle*, mozaik, balok ukur, menara gelang, lotto bergambar, manik-manik, roncean, biji-bijian, sendok atau stik es krim dan benda-benda lainnya.

Pentingnya penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran matematika, menuntut guru menyediakan dan menggunakan alat peraga manipulatif sesuai dengan standar yang diacu agar pembelajaran lebih efektif dan mampu meningkatkan kemampuan siswa.

Keunggulan media dalam permainan manipulatif sebagai berikut:

1. Keunggulan peraga permainan manipulatif adalah dapat membantu mengvisualkan konsep yang abstrak pada siswa sehingga siswa dapat memahami suatu konsep pembelajaran matematika.
2. Selain itu alat peraga permainan manipulatif dipakai bukan saja untuk pelajaran matematika tetapi pelajaran lain yang terkait sesuai dengan tema.

Selain terdapat kelebihan, ditemukan pula kekurangan dalam media permainan manipulatif yaitu pada saat menjelaskan di papan angka,

guru membelakangi siswa dan jika berlangsung lama tentu akan mengganggu suasana dalam pengelolaan kelas.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, media permainan manipulatif yang digunakan oleh anak memiliki kekurangan dan kelebihan juga harus dimanfaatkan sebaik mungkin.

5. Kartu Angka Sebagai Media Manipulatif dalam Permainan Bom Wakwaw

Permainan bom wakwaw adalah sebuah permainan yang menghubungkan antara lambang bilangan dengan jumlah benda pada gambar. Permainan ini dimainkan secara berkelompok yang dapat menciptakan suasana menyenangkan. Dalam permainan bom wakwaw lambang bilangan yang dihubungkan dengan jumlah benda terdapat pada kartu angka. Kartu angka ini bertuliskan angka dari 1 sampai 10. Kartu yang dihubungkan dengan kartu angka ini adalah kartu berisi gambar benda atau objek yang berjumlah 1 sampai 10. Kartu ini terbuat dari kertas tebal atau kardus yang berukuran sekitar 5x5cm. Tujuan dari media permainan ini adalah agar anak mengenal konsep bilangan dan belajar menghitung.

Menurut Depdiknas, (2007:50) kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang ditulis tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Permainan kartu angka adalah pembelajaran dalam bentuk pengunjukan atau permainan angka yang bermakna dalam suasana menggembirakan dengan menggunakan media kartu angka.

- a. Langkah-langkah permainan Bom Wakwaw yaitu:
 1. Tiap anak dibagikan 5 kartu angka
 2. Guru menyiapkan 10 gambar pada kertas
 3. Guru menjelaskan aturan permainan
 4. Guru menunjukkan gambar pada anak
 5. Anak mencari angka pada kartu yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar
 6. Anak menyebutkan bom jika ada kartu yang sesuai dengan jumlah benda pada gambar
 7. Kegiatan ini dilakukan sampai 5 kali berturut-turut.

- b. Spesifikasi alat yang digunakan yaitu:
 1. Penggaris
 2. Kertas tebal atau kardus
 3. Gunting
 4. Kertas Origami
 5. Kertas Bergambar
 6. Lem

- c. Kelebihan Permainan Bom Wakwaw:
 1. Pembelajaran menarik untuk anak.
 2. Memberikan suasana yang menyenangkan.
 3. Menciptakan pembelajaran lebih bermakna.
 4. Pembelajaran berpusat pada anak.
 5. Mempermudah anak dalam mengenal konsep bilangan.

- d. Kekurangan Permainan Bom wakwaw:
 1. Media tidak tahan lama.
 2. Jika dipergunakan secara terus menerus tanpa mengubah cara permainannya maka anak akan cepat bosan.

E. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulum, Irfatul tahun 2014 yang berjudul “Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul” menunjukkan bahwa permainan memancing angka dalam penelitian ini dapat meningkatkan

kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A, karena penggunaan permainan memancing angka dapat mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak dengan cara yang menyenangkan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muslimah, Panca Ariyani tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Kartu Angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu” hasilnya menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang meyakinkan pembelajaran konvensional dan pembelajaran media kartu angka juga ada pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, sebab respons anak terhadap kemampuan berhitung menjadi lebih antusias.

F. Kerangka Pikir

Penelitian ini menguraikan tentang permainan bom wakwaw dan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Permainan bom wakwaw merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan cara mencocokkan jumlah benda pada gambar dengan lambang bilangan pada kartu angka. Apabila anak benar dalam menebak angka maka anak akan mengucapkan kata bom dan apabila anak salah dalam menebak maka anak akan mengucapkan kata wakwaw. Sedangkan perkembangan mengenal konsep bilangan adalah tahap perkembangan anak dalam mencocokkan benda-benda dengan lambang bilangan

Kenyataan yang peneliti temukan di lapangan sebagian anak di TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung belum dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik. Hal ini terbukti masih sulitnya anak dalam mencocokkan benda-benda dengan lambang bilangan dengan benar, anak-anak pun masih sulit untuk membedakan lambang bilangan yang satu dengan yang lainnya.

Permainan bom wakwaw dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan karena permainan ini dilakukan dengan cara membilang kata bom dan wakwaw yang diikutkan dalam permainan dengan mencocokkan benda pada gambar dengan bilangan 1–10 pada kartu angka. Saat menggunakan metode bermain melalui permainan bom wakwaw anak akan aktif, pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak. Secara tidak langsung permainan bom wakwaw ini akan mempengaruhi anak untuk mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan, menghitung benda disekitar dan keaktifan anak saat menyebutkan kata bom dan kata wakwaw.

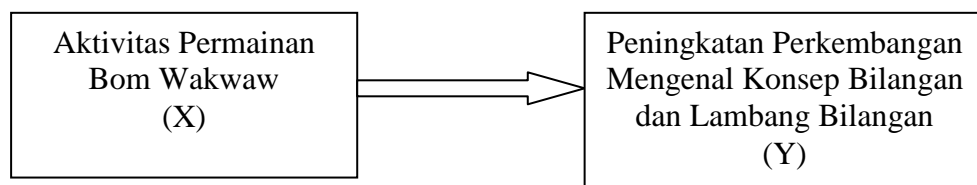
Konsep bilangan dan lambang bilangan merupakan kemampuan dasar atau pondasi dalam pembelajaran matematika, baik mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda. Salah satu unsur yang ada di dalam matematika adalah kemampuan membilang. Dalam proses pembelajaran di PAUD terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu

perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak agar pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan lebih mudah diterapkan kepada anak. Oleh karena itu pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan di PAUD harus menerapkan unsur belajar melalui bermain, serta harus menyediakan media pembelajaran yang menarik untuk lebih mempermudah anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan peran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan si anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media yang menarik dan sesuai akan mampu mengembangkan konsep bilangan dan lambang bilangan anak. Begitu pula sebaliknya media pembelajaran yang tidak sesuai dan kurang menarik tidak akan berpengaruh pada perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan peneliti terdahulu berhasil meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak menggunakan permainan dan media yang menarik, maka peneliti mencoba untuk melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan pembelajaran melalui permainan bom wakwaw untuk meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

Permainan bom wakwaw diharapkan dapat meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak yang masih belum berkembang. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (aktivitas permainan bom wakwaw/X) akan mempengaruhi variabel terikat (peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan/Y). Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X= Aktivitas Permainan Bom Wakwaw

Y= Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis penelitian dengan menggunakan Hipotesis Alternatif (H_a) dan Hipotesis Nihil (H_0).

Hipotesis :

H_a : Ada pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung.

H_0 : Tidak ada pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di kelompok A TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design*, karena metode ini sebagai bagian dari metode kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2012:109) dikatakan *pre-eksperimental* karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Dalam penelitian ini ingin menguji hipotesis dalam rangka mencari pengaruh aktivitas permainan Bom Wakwaw dengan menggunakan media kartu angka dalam perkembangan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Noor, (2011:115) menggunakan *one group pre-test – post-test design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi pre-test (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi *post-test* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan perkembangan mengenal konsep bilangan. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pre-test – post-test design*.

Tabel 3. One Group Pretest - Posttest Design

Pre-test	Variabel Bebas	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan :

X = Aktivitas permainan bom wakwaw

O_1 = Perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sebelum diberi perlakuan

O_2 = Perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan setelah diberi perlakuan

Pengaruh perlakuan ($O_1 - O_2$). Pada desain di atas, peneliti melakukan pengukuran awal pada suatu objek yang diteliti, kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu. Setelah itu pengukuran dilakukan lagi setelah diberi perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dalam permainan Bom Wakwaw menggunakan media kartu angka
- c. Pembuatan lembar observasi atau pedoman observasi
- d. Menyiapkan media berupa kartu angka

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan akan dilakukan selama 3 (tiga) kali
- b. Lembar observasi / pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan media kartu angka

3. Tahap Pengumpulan

- a. Pengamatan pada pembelajaran konvensional menggunakan lembar observasi / pedoman observasi
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan media kartu angka dan diamati dengan lembar observasi / pedoman observasi

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrument penelitian dan lembar observasi atau pedoman observasi.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung di Jalan Panglima Polim 1 Gg. Mawar Putih Kec. Segala Mider Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April 2016 pada pukul 07.30-10.00 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 150 menit setiap pertemuannya.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini siswa kelas A TK Aisyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung yang berjumlah 30 anak, yang terdiri dari 15 perempuan dan 15 laki-laki.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Menurut Sugiyono, (2012:124-125) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jika jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain sampel jenuh (penuh) adalah sensus, dimana semua anggota populasinya dijadikan sampel.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono, (2012:161) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel independen (bebas). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas permainan Bom Wakwaw (X).

Menurut Sugiyono, (2012:161) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas dan variabel terikatnya kemampuan mengenal konsep bilangan (Y).

2. Definisi Operasional dan Konseptual Variabel

a. Variabel X (Variabel Independen)

1. Definisi Konseptual Aktivitas Permainan Bom Wakwaw

Dalam penelitian ini variabel X adalah aktivitas permainan Bom Wakwaw dengan menggunakan media kartu angka. Menurut Depdiknas, (2007:50) kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang ditulis tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan.

2. Definisi Operasional Aktivitas Permainan Bom Wakwaw

Permainan Bom wakwaw dilakukan dalam proses pembelajaran untuk merangsang perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada anak. Menilai aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan permainan bom wakwaw dengan kategori Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang Aktif (KA).

b. Variabel Y (Variabel Dependen)

1. Definisi Konseptual Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

Dalam penelitian ini variabel Y adalah konsep bilangan. Konsep bilangan merupakan pondasi dasar dalam pembelajaran matematika bagi anak usia dini untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar. Menurut Bandi, Delphie (2009:24) pengertian konsep atau *concepts* mengacu pada pemahaman

dasar. Peserta didik mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda-benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Menurut Sudaryanti, (2006:21) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan, maka diperlukan adanya simbol atau lambang untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Jadi, konsep bilangan merupakan suatu cara mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda dengan menggunakan lambang bilangan atau angka.

2. Definisi Operasional Peningkatan Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

Konsep bilangan merupakan sebuah konsep bertambahnya pemahaman awal anak dalam mengenal bilangan. Bertambahnya peningkatan perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan meliputi menyebutkan jumlah benda 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

F. Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, (2012:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dilakukan oleh peneliti sebelum dan sesudah di berikan perlakuan. Saat sebelum menggunakan media kartu angka dan sesudah di berikan perlakuan dengan menggunakan media kartu angka untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK.

b. Teknik Dokumentasi

Menurut Sugiyono, (2012:329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data sekunder sebagai penunjang dalam penelitian ini. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat dan jelas dari sekolah.

2. Instrumen Penelitian

Pedoman Observasi / Lembar Observasi

Menurut Muhamad Fadillah (2012:230) pedoman observasi yang di gunakan guru dapat berbentuk daftar cek (*check list*) yang bersifat terstruktur dan tidak terstruktur.

Panduan observasi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi bersifat terstruktur, pengisiannya cukup di lakukan dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampakkan anak. Lembaran Observasi yang di gunakan tersebut sebagai alat pengumpulan data dan ditujukan kepada anak kelas B di TK Aisyah 3 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung yang sedang melakukan proses pembelajaran di kelas.

Adapun pedoman observasi yang dilakukan adalah pengujian validitas dan uji reabilitas.

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Menurut Noor Juliansyah (2011:130) Validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang akan diukur. Validitas terbagi menjadi tiga tipe yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi/konsep (*construct validity*), pengujian validitas criteria (*criterion validity*). Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana dapat dibantu

dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji oleh ahli, yang dalam penelitian ini instrumen divalidasi oleh dosen-dosen yang ahli dibidangnya.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Menurut Sugiyono (2010:130) pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan internal *consistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik belah dua dari Spearman Brown dengan rumus dalam Sugiyono (2010:131) adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Gambar 2. Rumus Spearman Brown

Keterangan :

r_i = reliabilitas seluruh instrument

r_b = korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

G. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan lebar interval, rumus lebar interval menurut Mangkuatmodjo, Soegyarto (1997:37) adalah sebagai berikut:

$$Interval = \frac{\text{Nilai Variabel Tinggi} - \text{Nilai Variabel Terendah}}{\text{Jumlah Kelas } (k)}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji analisis tabel.

1. Analisis Tabel

Analisis Tabel digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berbentuk tabel tunggal atau tabel silang.

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui adanya pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak, maka dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menganalisis uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan rumus dalam Sugiyono (2012:262) adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Gambar 4. Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

α = Harga Y Ketika $X=0$ (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau pun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak kelompok A meningkat sesudah menerapkan aktivitas permainan bom wakwaw, hal ini ditunjukkan indeks koefisien regresi bertanda positif, sehingga diketahui bahwa hasil peningkatan sesudah menerapkan aktivitas permainan bom wakwaw lebih tinggi dibandingkan hasil sebelum menerapkan aktivitas permainan bom wakwaw. Hal ini dapat juga dilihat dari rata-rata perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak meningkat per hari ini membuktikan bahwa penerapan aktivitas permainan bom wakwaw dapat meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak.

Berdasarkan hasil analisis data di atas tersebut, menunjukkan bahwa ada pengaruh aktivitas permainan bom wakwaw terhadap perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis menggunakan saran sebagai berikut diperuntukkan kepada:

1. Guru

Guru dapat menggunakan permainan yang menarik untuk anak usia dini, sehingga dalam proses pembelajaran terasa menyenangkan dan guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar sehingga anak akan lebih termotivasi dalam belajar.

2. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat menyediakan lebih banyak fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandi, Dalphie. 2009. *Matematika untuk Anak Berkebutuhsn Khusus*. PT. Intan Sejati. Klaten.
- Depdiknas, 2007. *Acuan Menu Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Padu. Jogjakarta.
- Hardiyana, S. 2010. *Penggunaan Alat Peraga Manipulatif (Manipulative Material Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah*. [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Inawati, Maria. 2011. *Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif*. Jurnal Penabur No. 16
- Muhammad, Fadillah. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar. Ruzz Media. Jogjakarta.
- Muslimah, Panca Ariyani. 2015. *Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Kartu Angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu*. [Skripsi]. Universitas Lampung. Lampung.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Kencana. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan*.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Alfabeta. Bandung.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Nurani, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Perdana Media Group. Jakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. CV. Andi. Yogyakarta.
- Ulum, Irfatul. 2014. *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok A di Ra Masyitoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*. Skripsi Sarjana UIN Sunan Kalijaga. Jawa Tengah : Tidak Diterbitkan.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.