

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA
DI PAUD TERATAI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2016**

(Skripsi)

Oleh

NOPALIASARI



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

ABSTRAK
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI PAUD
TERATAI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2016

Oleh
NOPALIASARI
1113254009

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka pada anak usia dini belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka di PAUD Teratai Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang setiap siklusnya ada dua kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Pada umumnya data yang berbentuk kuantitatif dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal yaitu dari siklus I ke siklus berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan ini terlihat dari rata-rata peningkatan yang semula pada siklus I yang semula hanya 28,45 persen, pada siklus II meningkat menjadi 48,75 persen dan pada siklus III meningkat menjadi 80,00 persen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan permainan kartu angka ternyata mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

Kata Kunci: Lambang Bilangan, Kartu Angka

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA
DI PAUD TERATAI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2016**

**Oleh:
NOPALIASARI**

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

“SARJANA PENDIDIKAN”

Pada

Jurusan Ilmu Keguruan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lampung



**PROGRAM STUDI S1 PGPAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

: **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA
DI PAUD TERATAI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2016**

Nama Mahasiswa

: **Nopafiasari**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1113254009

Program Studi

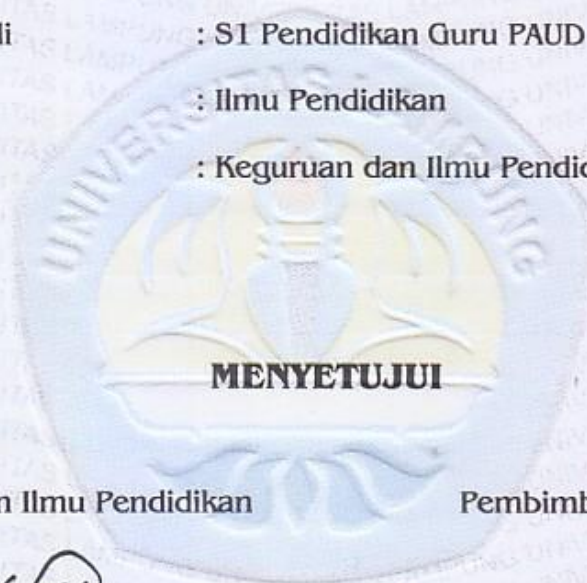
: S1 Pendidikan Guru PAUD

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Pembimbing

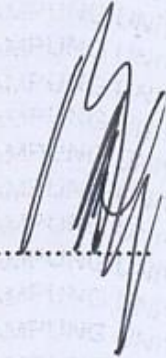
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Dra. Sasmiati, M.Hum.
NIP 19560424 198203 2 003

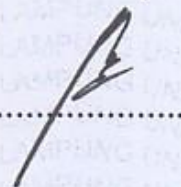
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Dosen Pembahas : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**



Dosen Pembimbing : **Dra. Sasmiati, M.Hum.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

0590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **20 Mei 2016**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa: Nopaliasari

NPM : 1113254009

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang
Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di PAUD
Teratai Bandar Lampung Tahun 2016**

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah merupakan hasil karya sendiri dan tidak berisi tentang materi yang pernah di publikasikan atau di tulis oleh orang lain, ada pun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini, saya kutip dari karya orang lain dan telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai norma dan kaidah penulis karya ilmiah.

Demikianlah pernyataan ini saya buat, berdasarkan kondisi sebenarnya.

Bandar Lampung, Juni 2016
Yang membuat pernyataan,



NOPALIASARI
NPM: 1113254009



RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Telukbetung pada tanggal 26 November 1977, sebagai anak pertama dari pasangan Bapak Buyung dan Ibu Herlina. Pendidikan awal adalah Taman Kanak-Kanak Islamiyah Telukbetung selesai tahun 1989. Kemudian Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Pesawahan Telukbetung selesai tahun 1990, dilanjutkan ke SMP Pajajaran Sukarame Bandar Lampung selesai tahun 1994 dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Taruna Sukarame Bandar Lampung selesai tahun 1997. Tahun 1995-1996 Penulis aktif sebagai kakak pendidik pramuka di beberapa sekolah di Bandar Lampung, tahun 1996-1998 bekerja di PT KDS Bekasi Tangerang. Tahun 2006 Penulis terdaftar sebagai pendidik di PAUD Kober Teratai, tahun 2009 membuka lembaga sendiri menjadi pengelola sekaligus pendidik pada lembaga PAUD SPS Teratai. Tahun 2010 mengikuti Kursus D1 PAUD pada Lembaga Bina Mandiri Ranilon Bandar Lampung dengan IP 4,00 dan mendapat penghargaan sebagai wisudawati terbaik 1. Pada tahun 2011 terdaftar sebagai mahasiswa konversi S1 PG-PAUD di Universitas Lampung (UNILA).

Dari tahun 2007 penulis aktif sebagai pengurus HIMPAUDI dan PKK Kecamatan hingga sekarang, jabatan yang dipegang adalah sebagai anggota, sekretaris, ketua balitbang dan sekarang menjadi ketua harian HIMPAUDI Kecamatan dan Sekretaris PKK Kecamatan Telukbetung Timur Bandar Lampung.

Penulis juga pernah mendapatkan beberapa penghargaan, diantaranya juara 1 Lomba guru PAUD se Bandar Lampung tahun 2013, juara 1 pengelola PAUD se Bandar Lampung tahun 2014, juara 2 senam bersama grup sekota Bandar Lampung tahun 2015.

MOTO

Belajarliah dari lahir sampai keliang kubur,

Dengan belajar kita akan mendapat pengalaman yang berharga,
dengan belajar kita dapat memberikan pelajaran pada yang akan kita
ajar

Berfikiran dan bersikap positiflah pada siapapun dan apapun yang ada
didepan kita agar terhindar dari sifat serakah, iri dan dengki.
Sesungguhnya jodoh, rejeki dan mautmu tidak akan tertukar oleh
siapapun.

Insa Allah kesuksesan selalu bersama kita

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yang kucintai dan kusayangi yang senantiasa mendidik dan membimbing kami, memanjatkan do'a, serta memberikan dukungan untuk putrimu.
2. Suami yang aku cinta dan kusayangi Imron Rosadi, yang telah memberikan motivasi, semangat, serta do'a yang selalu dipanjatkan.
3. Putra dan putriku Jibriliadi dan Tarisaliadi yang aku cinta dan kusayangi yang telah menjadi semangat hidupku.
4. Serta semua pihak yang tidak dapat kusebutkan satu persatu yang sudah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Almamater Universitas Lampung.

Penyusun

NOPALIASARI
NPM : 1113254009

1. Suamiku tersayang “Imron Rosadi” sebagai orang nomor satu yang selalu setia mendampingi, memberikan semangat dan dukungan dalam segala hal, yang dengan sabar membantu segala kegiatan dan keperluanku dalam segalanya.
2. Anakku Jibriliadi dan Tarisaliadi yang juga selalu memberikan dukungan kepadaku dalam menyelesaikan segala urusanku, yang mengerti dan selalu membantu pekerjaanku baik didalam maupun diluar rumah.
3. Semua keluarga besar yang aku cintai, baik itu keluarga, teman dan para sahabatku yang selama ini banyak membantuku.
4. Serta semua pihak yang tidak dapat kusebutkan satu persatu yang sudah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penyusun

NOPALIASARI
NPM : 1113254009

SAN WACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Kartu Angka di PAUD Teratai Bandar Lampung Tahun 2016” dapat tersusun dengan baik dan lancar.

Skripsi ini dibuat sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk melengkapi skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung, yang telah memudahkan dalam perijinan penelitian.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Universitas Lampung, yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungan dan kemudahan serta ijin dalam pelaksanaan penelitian.
5. Ibu Dra.Sasmiati, M.Hum. dan bapak Drs. Baharudin Risyak M.Pd. selaku Dosen Pembimbing dan Pembahas Skripsi yang dengan sabar meluangkan

waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.

6. Para dosen pengajar UNILA yang selama ini telah memberikan ilmunya kepadaku, akan aku kembangkan semua ilmu yang telah kudapat dari kalian. Guruku jasamu tiada tara.
7. Bunda PAUD Kecamatan dan Bapak Camat Telukbetung Timur, bapak KUPT dan jajarannya yang tidak kalah pentingnya selalu memberikan suport dan bantuan kepadaku dalam segalanya.
8. Para pendidik PAUD Teratai dan seluruh walimurid dan masyarakat yang selalu membantu mendukung dan melaksanakan kegiatan di sekolah dengan baik dan sukses, dan membantu pembelajaran dalam menyusun skripsi ini.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

NOPALIASARI

NPM : 1113254009

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah dan Permasalahan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Bagi Siswa	4
2. Manfaat Bagi Pendidik	5
3. Manfaat Bagi Sekolah	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	6
1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	6
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	7
3. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
4. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
5. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
6. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini .	12
1. Pengertian Bilangan.....	12
2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini	13

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini.....	15
C. Bermain Pada Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Bermain	17
2. Karakteristik Bermain Anak	18
3. Manfaat Bermain	20
4. Tahap Perkembangan Bermain.....	21
5. Jenis-Jenis Bermain	22
D. Bermain Kartu Angka	
1. Pengertian	24
2. Fungsi Bermain Kartu Angka	26
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka.....	27
E. Anak Usia Dini	28
1. Pengertian Anak Usia Dini	28
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	29
F. Kerangka Pikir Penelitian	30
G. Hipotesis Tindakan.....	31
III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	32
B. Setting Penelitian.....	32
1. Lokasi Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
3. Subjek Penelitian	33
4. Tahapan Rencana Tindakan Kelas	33
C. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Observasi.....	35
2. Dokumentasi	36
D. Teknik Analisis Data.....	36
E. Indikator Keberhasilan.....	37

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Implementasi Siklus I.....	38
2. Implementasi Siklus II	44
3. Implementasi Siklus III.....	50
B. Pembahasan.....	57
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN.....	61
B. SARAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Aktivitas Bermain Kartu Angka Siklus I.....	41
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus.....	42
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Aktivitas Bermain Kartu Angka Siklus II.....	47
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II.....	48
Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan dalam Mengenal Lambang Bilangan antara Siklus I dan Siklus II.....	48
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Aktivitas Bermain Kartu Angka Siklus III.....	54
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus III.....	55
Tabel 8. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan dalam Mengenal Lambang Bilangan antara Siklus II dan Siklus III.....	55
Tabel 9. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan dalam Mengenal Lambang Bilangan antara Siklus I, II III.....	56

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa :

“PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Mengacu pada Permendikbud No 146 tahun 2013 tentang Kurikulum 13 PAUD, menyatakan bahwa dalam upaya membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak terdapat enam program pengembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu program pengembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada anak sangat penting agar anak memiliki kemampuan berfikir untuk mengolah perolehan belajarnya dan memecahkan masalah. Didalam aspek kognitif terdapat 3 lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Salah satu aspek kognitif yang perlu dikembangkan adalah mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu kemampuan mengenal lambang bilangan perlu di stimulasi sejak dini. Dengan melalui stimulasi diharapkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berkembang sesuai harapan.

Kenyataan yang terjadi di lapangan khususnya di PAUD Teratai pada kelompok A terlihat dari 20 anak yang ada, baru 25 persen yang sudah mengenal lambang bilangan sedangkan sisanya yang 75 persen masih belum mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat dengan anak masih terlihat kesulitan membedakan lambang bilangan satu dengan yang lain. Kondisi tersebut disebabkan dalam pembelajaran cenderung bersifat akademistik, dimana dalam pembelajaran anak seringkali hanya diminta untuk menghafal lambang-lambang bilangan tanpa menggunakan media. Selain itu anak jarang dilibatkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran, seringkali anak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan melaksanakan tugas-tugas yang diperintahkan oleh guru. Bahkan

pembelajaran jarang sekali dilaksanakan melalui bermain, padahal melalui bermain anak akan merasa tanpa dipaksa sehingga mereka melakukannya dengan rasa senang dan gembira bahkan dalam bermain itu anak tidak menyadari bahwa dia sedang belajar juga sehingga hasil yang akan dicapai yaitu belajar melalui bermain akan dapat mudah diterima oleh anak.

Atas dasar hal tersebut maka perlu ada suatu kegiatan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dianggap dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah melalui permainan kartu angka. Maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan belum berkembang sesuai harapan.
2. Pembelajaran belum dilakukan melalui bermain.
3. Saat pembelajaran jarang menggunakan media, jika menggunakan media itupun pendidik yang berperan aktif.
4. Pembelajaran masih bersifat akademistik

C. Rumusan Masalah dan Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang Identifikasi tersebut di atas, masalah dalam penelitian ini adalah:

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum berkembang sesuai harapan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka di PAUD Teratai Bandar Lampung.

Dengan demikian Judul PTK ini adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di PAUD Teratai Bandar Lampung Tahun 2016.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka di PAUD Teratai Bandar Lampung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa

Sebagai upaya membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka.

2. Manfaat bagi pendidik

Sebagai upaya membantu pendidik memperbaiki dan meningkatkan kemampuan pembelajaran siswa dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan masukan dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, kognisi adalah istilah umum yang mencakup segenap makna, penilaian dan penalaran menurut Kuper dalam Desmita (2007: 103). Anak harus melalui beberapa tahapan dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget dalam Yuliani,dkk (2010:3.6), terdapat empat tahap perkembangan kognitif, yaitu: sensorimotor (lahir s/d 2 tahun), pra operasional (2 s/d 7 tahun), operasional konkret (7 s/d 11 tahun), dan operasional formal (11 s/d 12 tahun). Anak PAUD pada usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional.

Menurut Piaget (dalam Yuliani,dkk 2010:3.11), pada tahap pra operasional ini anak mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis dan anak mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi apa yang akan terjadi pada waktu mendatang. Ciri khas dari tahap ini kurangnya kemampuan mengadakan konservasi pada anak, cara berpikirnya memusat, serta mengabaikan dimensi lainnya. Di samping itu cara berpikir pra operasional tidak

dapat dibalik (*irreversible*) dan terarah statis. Karakteristik lain dari pemikiran pra operasional menurut Desmita (2007: 132) adalah pemusatan perhatian pada satu dimensi dan mengesampingkan semua dimensi yang lain. Karakteristik ini diistilahkan Piaget dengan *centralization* (pemusatan). Pemusatan terlihat jelas pada anak yang kekurangan konservasi (*conservation*), yaitu kemampuan untuk memahami sifat-sifat atau aspek-aspek tertentu dari suatu objek atau stimulus tetap tidak berubah ketika aspek-aspek lain mengalami perubahan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak PAUD pada Kelompok A berada pada tahap pra operasional. Pada tahap pra operasional ini anak sudah mengetahui beberapa simbol dan tanda. Cara berpikir anak pada tahap ini memusat pada satu dimensi saja.

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Menurut Spodek, dkk (dalam Ramli, 2005: 191-192), kemampuan kognitif anak usia empat dan lima tahun adalah menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih, menyadari beberapa angka dan huruf, dan mengemukakan urutan angka sampai sepuluh. Sedangkan Arikunto (dalam Yus, 2005: 39) mengemukakan bahwa

“potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis)”.

3. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Jamaris (2006:23) Aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu berfikir simbolik, berfikir egosentris dan berfikir intuitif.

a. Berfikir Simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

b. Berfikir Egosentris

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

c. Berfikir Intuitif

Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

4. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun prinsip perkembangan kognitif anak usia dini sebagaimana yang dikemukakan dalam Martini (2006: 24-25) sebagai berikut:

a. Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemasta (Struktur Kognitif) anak.

b. Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.

c. Ekuilibrium (*Equilibrium*)

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah.

5. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini sebagaimana dikemukakan dalam Jamaris (2006:25) dibagi menjadi 2 kelompok umur yaitu usia 4 tahun dan usia 5 tahun.

a. Kemampuan kognitif usia 4 tahun meliputi:

- 1) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif.
Misalnya, menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.
- 2) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- 3) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- 4) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dicium, dan selalu diikuti pernyataan mengapa ?
- 5) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris)

6) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

b. Kemampuan kognitif anak usia 5 tahun meliputi:

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya
- 3) Telah mengenal sebagian warna
- 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu
- 5) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- 6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

6. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Anak Usia Dini Sujiono dalam Yuliani (2010:1.25), mengemukakan bahwa terdapat 6i faktor yaitu faktor hereditas/Keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat dan faktor kebebasan. Adapun penjelasan difaktor tersebut adalah sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas/ Keturunan

Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf kecerdasan seseorang sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Faktor keturunan adalah faktor utama pada aspek perkembangan kognitif, dimana potensi anak dapat dilihat dari kedua orang tuanya.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan adalah faktor kedua setelah keturunan. Lingkungan akan mempengaruhi Perkembangan taraf intelegensi melalui pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari sekitar tempat tinggalnya.

c. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender), di mana anak sudah dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, apa yang bisa dia lakukan sesuai kemauannya sendiri dan dapat mencapai apa yang diinginkannya.

d. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal). Sehingga manusia berbuat intelijen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya

seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

f. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Bilangan

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya. Merserve dalam Naga (1980: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1) adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka, tetapi tidak setiap lambang yang menyatakan bilangan disebut angka.

Macam-macam bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1- 4) adalah sebagai berikut:

- a. bilangan kardinal adalah bilangan yang dipergunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan;
- b. bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking;
- c. bilangan asli adalah bilangan yang dipergunakan untuk membilang (menghitung dari 1, satu persatu secara berurutan);
- d. bilangan komposit (positif) disebut juga bilangan tersusun merupakan bilangan asli yang memiliki lebih dari dua faktor;

- e. bilangan sempurna yaitu bilangan asli yang jumlah faktornya (kecuali faktor yang sama dengan dirinya) sama dengan bilangan tersebut;
- f. bilangan cacah yaitu jika didalam himpunan bilangan asli ditambah 0 (nol);
- g. bilangan bulat yaitu gabungan antara himpunan semua bilangan asli, nol, dan himpunan semua lawan bilangan asli; dan
- h. bilangan pecahan yaitu pecahan biasa dan pecahan desimal.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan merupakan dasar bagi penguasaan konsep matematika yang bersifat abstrak. Macam-macam bilangan yaitu bilangan kardinal, bilangan ordinal, bilangan asli, bilangan komposit, bilangan sempurna, bilangan cacah, bilangan bulat, dan bilangan pecahan. Dalam pengenalan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di PAUD tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di PAUD harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Suyanto, 2005: 26).

2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak

Usia Dini

Salah satu konsep penting yang perlu dipelajari oleh anak PAUD adalah mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan. Pada awalnya anak-anak mampu menyebutkan satu, dua, tiga, tetapi ia sekedar menirukan orang dewasa dan tidak memahami artinya. Anak seringkali menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna. Anak tidak mengetahui bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda (Sudaryanti, 2006: 4). Setelah anak mendapatkan berbagai pengalaman dan aspek perkembangan kognitifnya semakin

berkembang, maka anak akan memahami makna dari lambang bilangan tersebut. Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi tersebut terdapat dalam Permendikbud No 146 tahun 2013 tentang Kurikulum 13 PAUD, lingkup perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan ialah belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Untuk tingkat pencapaian perkembangan anak pada berfikir simbolik salah satunya adalah lambang bilangan, bahwa anak seharusnya sudah mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Tingkat pencapaian perkembangan tersebut dikembangkan lagi menjadi beberapa indikator kegiatan.

Kegiatan dalam mengenalkan anak pada lambang bilangan dapat dilakukan melalui menulis lambang bilangan/angka 1-10. Dalam menuliskan angka syaratnya anak sudah dapat menggunakan alat-alat tulis. Menuliskan angka pertama-tama dengan cara menebalkan angka dan untuk memantapkan konsep tentang angka biasanya menggunakan contoh benda konkret

yang mirip dengan bilangan yang akan dikenalkan. Arikunto (dalam Yus, 2005: 39) mengemukakan bahwa

potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis), mengetahui konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit, menyebutkan benda yang berbentuk geometri, mengetahui ukuran panjang, berat dan isi, mengetahui alat untuk mengukur, mengetahui penambahan dan pengurangan dengan benda-benda 1-10, mengurutkan

benda 1-10 berdasarkan urutan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan, tebal-tipis, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan, menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dan mengerjakan mencari jejak (*maze*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yang perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya ialah pengenalan lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan pada anak Pendidikan Anak Usia Dini adalah anak mampu untuk membilang banyak benda 1-10, membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

3. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini

Langkah-langkah pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk anak PAUD (Sudaryanti, 2006: 5-17) dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, dan menghitung di atas sepuluh. Berlatih menghitung permulaan biasanya dengan jari tangan karena paling mudah dan efektif. Dengan jari tangan

konsep bilangan akan lebih mudah dipahami anak. Karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang dengan jari tangan. Guru dan orangtua dapat melatih anak menghitung benda yang ada di sekitar anak. Ketika di sekolah anak dapat dilatih untuk membilang dengan menghitung banyaknya teman sekelas baik yang hadir maupun yang tidak hadir, berapa teman laki-laki dan perempuan dan dilanjutkan menghitung banyaknya benda-benda di sekitar anak. Berhitung juga dapat dilakukan sambil berolahraga. Sambil bernyanyi anak dapat dikenalkan dengan konsep bilangan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan misalnya, lagu satu-satu aku sayang ibu, balonku, anak ayam, dan seterusnya. Biasanya anak akan mengalami kesulitan menghitung diatas sepuluh yaitu pada bilangan 11. Untuk bilangan 12- 19, pada prinsipnya sama yaitu angka tersebut ditambah dengan “belas” seperti “dua-belas”, “tiga- belas”, dan seterusnya. Tetapi, untuk “se-belas” memang pengecualian tidak “satu-belas” kata satu diganti se yang artinya satu. Untuk itu guru perlu memperkenalkan polanya. Setelah anak tahu polanya maka anak akan mahir dalam menghitung sendiri.

Suyanto (2005: 68) menyatakan bahwa

melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, bermain domino, berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga, menghitung benda-benda, menghitung di atas 10, berhitung dengan kelipatan sepuluh, mengenal operasi bilangan, mengukur panjang, mengukur volume, mengukur berat, mengenal waktu, dan mengenal mata uang. Lima jari dalam satu tangan merupakan bilangan berbasis lima, dua tangan berbasis 10, suatu basis yang amat penting dalam sistem bilangan.

Hampir semua orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya.

Orangtua dan guru dapat melatih anak menghitung benda apa saja dan di mana saja. Kartu domino berisi lingkaran yang merepresentasikan bilangan dari kosong

sampai 12. Kartu tersebut baik untuk melatih anak menghitung dan mengenal pola. Berhitung dapat dilakukan sambil bernyanyi dan berolah raga. Mengenalkan lambang bilangan pada anak juga dapat dilakukan dengan mengukur panjang misalnya dengan meteran serta mengukur volume. Mengukur volume dapat dilakukan pada saat anak bermain air dengan menggunakan gelas ukur. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengenalkan bilangan kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Di antaranya melalui kegiatan menghitung dengan jari, berhitung sambil bernyanyi dan berolahraga, berhitung menggunakan benda-benda, dan berhitung menggunakan menggunakan kartu seperti kartu domino. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak tertarik untuk mengikutinya. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain kartu angka.

C. Bermain Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan *business* semua anak usia dini (Papalia dalam Rasyid, dkk, 2009:77). Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan

orientasi tujuan. Bermain dilakukan karena ingin dan bekerja dilakukan karena harus. Bermain berkaitan dengan kata “dapat” dan bekerja berkaitan dengan kata “harus”. Bagi anak-anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain Wing dalam Musfiroh (2005:10).

Bermain menurut Conny Semiawan (dalam Hartati, 2005:85) adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Sementara itu, bermain menurut Santoso dalam Yus (2005:23) adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain berbeda dengan bekerja. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan karena keinginan anak sendiri, bermain menuntut partisipasi aktif dari anak, bermain dilakukan secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat maupun tanpa alat. Sementara bekerja merupakan keharusan karena untuk memenuhi sebuah tujuan.

2. Karakteristik Bermain Anak

Kegiatan bermain bagi anak menurut Hartati (2005: 91) hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. bermain dilakukan karena kesukarelaan;
- b. bermain kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan;
- c. bermain dilakukan tanpa “iming-iming”;
- d. bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan;
- e. bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis;
- f. bermain itu bebas, tidak harus selaras dengan kenyataan;

- g. bermain sifatnya spontan;
- h. makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak sendiri yang sedang bermain.

Adapun ciri-ciri bermain dalam Musfiroh (2005:101) dinyatakan bahwa:

bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggemirakan (*enjoyable*), bermain tidak bertujuan ekstrinsik dan motivasi, bermain adalah motivasi intrinsik, bermain bersifat spontan dan sukarela, bermain melibatkan peran aktif semua peserta, bermain juga bersifat non literal, pura-pura/tidak senyatanya, bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya, bermain bersifat aktif, dan bermain bersifat fleksibel.

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Menurut Depdiknas (2007:6) ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain bagi anak yaitu:

- a. sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak;
- b. tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik;
- c. bersifat spontan dan sukarela;
- d. melibatkan peran serta aktif anak; dan
- e. memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak seharusnya dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, secara sukarela, spontan, berpura-pura, memiliki aturan sendiri, dan anak selalu berpartisipasi aktif dalam aktivitas tersebut.

3. Manfaat Bermain

Manfaat bermain menurut Tedjasaputra dalam Kamtini (2005: 55-57) meliputi untuk perkembangan aspek fisik, motorik kasar dan motorik halus, sosial, emosi atau kepribadian, kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, serta untuk mengembangkan keterampilan, olahraga, dan menari. Bermain yang melibatkan gerakan tubuh sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik motorik anak. Karena tubuh anak akan menjadi sehat.

Anak usia sekitar 4 atau 5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri. Sehingga akan mengembangkan aspek motorik halusnya. Anak-anak dapat belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran, perasaan, maupun memahami apa yang diucapkan oleh temannya melalui bermain. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada usia pra sekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain serta dapat mengembangkan aspek kognisinya. Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Alat peraga/bermain maupun alat

permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD hendaknya sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya.

4. Tahap Perkembangan Bermain Anak

Piaget (dalam Kamtini dan Tanjung, 2005: 35) mengemukakan bahwa tahapan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak meliputi 4 tahapan yaitu *Sensory Motor Play*, *Symbolic*, *Social Play Games With Rules* dan *Game With Rules dan Sport*.

a. *Sensory Motor Play* (usia 3 bulan-2 tahun).

Pada tahapan ini anak lebih banyak bereksplorasi dengan kemampuan *sensory motor* yang dikuasainya untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Anak mulai melakukan gerakan-gerakan aktif, mendengar suara, mengambil sesuatu dan memasukkannya kedalam mulut. Mulai tengkurap, duduk berdiri dan berjalan.

b. *Symbolic (Make Believe Play)* usia 2 tahun-7 tahun.

Ditandai dengan bermain dan berkhayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Anak juga mulai melakukan perbuatan coba-coba pada apa yang ada didekatnya.

c. *Social Play Games with Rules* (usia 8 tahun – 11 tahun).

Dalam aktivitas ini, kegiatan bermain anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang mereka sepakati dengan teman-teman sebayanya. Anak

juga mulai bermain berkelompok dan melakukan kegiatan sesuai aturan dan terarah.

d. *Games with Rules & Sport* (usia 11 tahun ke atas).

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara lebih kaku dibandingkan permainan sosial tahapan sebelumnya. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaiknya-baiknya.

5. Jenis-Jenis Bermain

Menurut Soegeng dalam Kamtini (2005:59) pada umumnya bermain ada tiga jenis yaitu bermain social, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatik.

1. Bermain Sosial

Bermain social dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Bentuk ini dibedakan menjadi :

a) Bermain sendiri.

Disini anak bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak yang lain di ruangan yang sama.

b) Bermain sebagai penonton.

Anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu bermain sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain.

c) Bermain paralel.

Kegiatan ini dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri.

d) Bermain asosiatif.

Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri.

e) Bermain kooperatif (bersama).

Dalam permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehannya, dan keterampilannya.

Anak bertanggung jawab atas tindakannya.

2. Bermain Dengan Benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan kerja sama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus.

Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu :

- a. Tidak berbahaya
- b. Mudah diperoleh
- c. Sebaiknya dibuat sendiri
- d. Berwarna dominan
- e. Tidak mudah rusak
- f. Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Setiap anak mempunyai pribadi yang berbeda. Maka semua persyaratan diatas pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, kematangan, kemampuan, kepekaan, dan keunikan anak.

3. Bermain Sosiodramatik

Menurut Soegeng dalam Kamtini, (2005) bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura, bermain peran, persisten, interaksi, dan komunikasi verbal. Bermain dengan melakukan imitasi adalah bermain pura-pura. Anak melakukan peran orang disekitarnya dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraan. Bermain pura-pura terhadap objek tertentu misalnya mobil, jadi anak yang bersangkutan menjadi mobil, ia lari sambil menderu-deru seperti suara mobil.

Bermain peran yaitu anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, kakek, nenek, tamu dan sebagainya. Parsisten adalah anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit. Bermain interaksi adalah bermain antar teman dalam satu adengan paling sedikit dilakukan oleh dua orang. Bermain komunikasi verbal dilakukan antar anak dengan cara berkomunikasi, jadi terdapat interaksi verbal.

D. Bermain Kartu Angka

1. Pengertian

Bermain kartu angka merupakan permainan yang menggunakan benda berupa kartu. Salah satu jenis bermain dengan benda adalah bermain kartu angka, bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain

secara bebas. Mereka akan merasa senang dapat berimajinasi dan bekerjasama. Alat bermainnya dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus.

Kartu angka ialah kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1- 10 disertai dengan gambar benda berwarna-warni dan bervariasi yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan tersebut. Dibuat dari bahan kertas karton/duplek yang berukuran 10 x 5 cm. Tujuannya untuk mengenalkan lambang bilangan dan belajar menghitung.

Angka-angka tersebut merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Anak pada mulanya tidak tahu akan hal itu. Oleh karena itu, anak perlu dilatih agar memahami makna dari angka-angka tersebut melalui berbagai kegiatan (Suyanto, 2005: 64). Untuk melengkapi berbagai kegiatan pengenalan matematika untuk anak PAUD tersebut dapat menggunakan alat bermain atau peraga maupun APE (Alat Permainan Edukatif). Alat bermain atau peraga maupun APE memiliki fungsi yang banyak dalam rangka proses pembentukan pribadi anak. Alat bermain/peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai (Departemen Pendidikan Nasional, 2006:3). Sementara APE berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus

dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral Sugianto dalam Eliyawati (2005:).

Dari berbagai uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka ialah suatu aktivitas yang menyenangkan, memiliki aturan, dilakukan secara individu atau berkelompok yang menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun psikis dari setiap anak, serta menggunakan alat permainan edukatif berupa kartu angka yaitu kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1 sampai 10 disertai gambar benda berwarna warni dan bervariasi yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangannya. Bermain kartu angka memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, mengenal bentuk, warna, angka, serta melatih daya ingat anak.

2. Fungsi Bermain Kartu Angka

Kartu angka berfungsi untuk mengenalkan lambang bilangan, mengenalkan konsep bilangan dengan benda-benda, membilang dengan bendabenda, membantu menyebut urutan bilangan, untuk mengenal bentuk, warna, angka, melatih daya ingat, serta keterampilan anak. Secara rinci fungsi alat bermain menurut Santoso dalam Kamtini dan Tanjung (2005: 62) adalah untuk mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung; melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun maish sederhana); melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab; melatih kecerdasan emosional; menanamkan nilai, norma, etika moral, budi

pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan); melatih bekerjasama, gotong royong, toleransi, saling hormat menghormati dan saling membutuhkan antar anak; serta membuat senang anak.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka

Cara membuat kartu angka ialah:

- a) Siapkan kalender bekas yang sudah tidak terpakai;
- b) Gunting angka-angka yang tertera pada kalender tadi;
- c) Tempelkan guntingan angka pada karton berukuran 10X10 cm; sebanyak angka yang dibuat.

Langkah kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan:

- a. Membilang dengan benda-benda.
- b. Mengurutkan bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan kartu-kartu besar yang bertuliskan angka (kartu angka).
- c. Mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benda-benda, misalnya melalui cara meletakkan kartu angka di lantai, kemudian anak mengambil satu benda sesuai dengan angka pada kartu angka.

Pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka yang akan dilaksanakan di PAUD Teratai Bandar Lampung pada anak Kelompok A kurang lebih sama dengan langkah-langkah di atas. Hanya saja untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan 1-10,

maka anak diminta pula untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 pada buku sesuai dengan kartu angka.

E. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun Santoso dalam Ramli (2005: 1). Ebbeck dalam Rasyid dkk (2009: 44) bahwa layanan pendidikan anak usia dini berkisar sejak lahir hingga usia 8 tahun. Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun.

NAEYC atau *National Assosiation Education for Young Children* menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Tetapi, di Indonesia anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough dalam Hartati (2005: 8-9) adalah sebagai berikut:

- a. egosentris,
- b. memiliki rasa ingin tahu yang besar,
- c. makhluk sosial,
- d. bersifat unik,
- e. kaya dengan fantasi,
- f. daya konsentrasi yang pendek, dan
- g. masa belajar yang paling potensial.

Pada umumnya anak masih bersifat egosentrik, ia melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Pada fase praoperasional (2-7 tahun) pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik. Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Melalui interaksi sosial anak akan membangun konsep diri. Anak merupakan individu yang unik dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak umumnya sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut

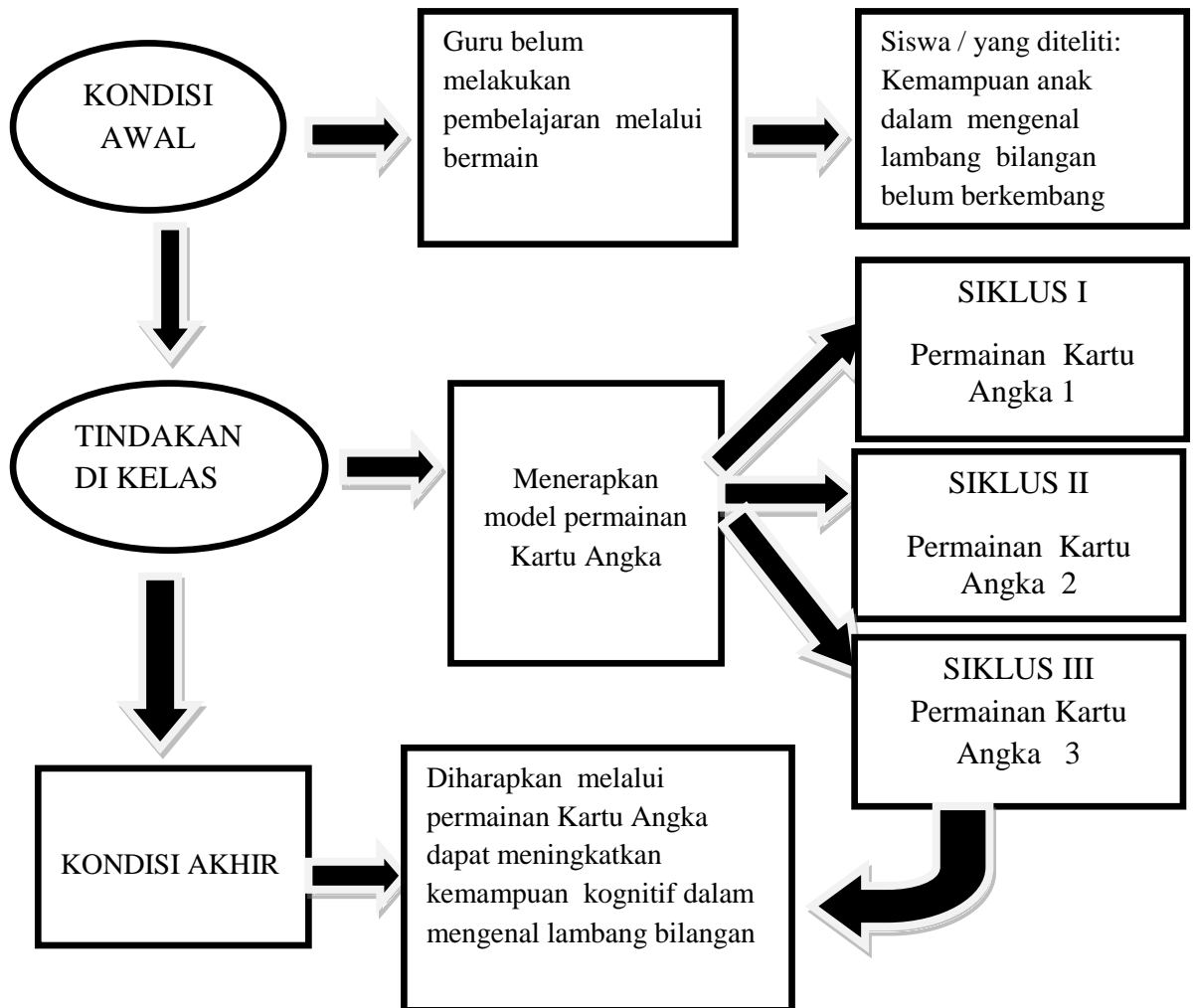
selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Masa anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

F. Kerangka Pikir Penelitian

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini, mengingat bahwa dalam perkembangan kognitif anak belajar dalam memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik, termasuk salah satunya adalah lambang bilangan maka itu perlu di stimulasi sejak dini.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang bisa memberikan stimulasi pada perkembangan anak usia dini termasuk dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Kegiatan bermain kartu angka merupakan salah satu kegiatan yang bisa membantu anak untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menyenangkan bagi anak, sehingga anak yang semula belum bisa mengenal lambang bilangan maka dengan melalui kegiatan bermain tersebut secara perlahan bisa membantu meningkatkan kemampuan tersebut.

Adapun gambar kerangka pikir sebagai berikut:



G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah di uraikan diatas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Jika pembelajaran dilaksanakan melalui permainan kartu angka maka kemampuan mengenal lambang bilangan akan meningkat.

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penilaian PTK untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan memberikan suatu penilaian kepada masing-masing anak dengan menggunakan suatu kriteria dari kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan melalui permainan remi. Pendidik pada saat melakukan PTK memiliki dua tugas yaitu sebagai pendidik dan peneliti, karena pendidik bukan hanya melaksanakan pembelajaran semata-mata melainkan berperan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari tahap perencanaan sampai pada tahap evaluasi. Selain itu pendidik juga melakukan refleksi sebagai hasil dari suatu tindakan yang telah dilakukan anak-anak.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD Teratai Kecamatan Telukbetung Timur Bandar Lampung. Lokasi PAUD di Jalan Re Martadinata Kelurahan Keteguhan Kecamatan Telukbetumng Timur Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2015-2016.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak PAUD Teratai pada Kelompok A2 Kecamatan Telukbetung Timur Kota Bandar Lampung, berjumlah 20 anak yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

4. Tahapan Rencana Tindakan Kelas

Secara garis besar terdapat empat tahapan dalam rancangan penelitian tindakan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, (Suharsimi Arikunto, 2006: 16).

Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain :

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal kebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (apabila dilaksanakan secara kolaboratif). Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. apabila dilaksanakan sendiri oleh guru sebagai peneliti, maka instrumen pengamatan harus disiapkan disertai lembar catatan lapangan. Pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanya kurang teliti dibanding dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada di luar diri, karena adanya unsur subjektivitas yang berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya.

Langkah-langkah perencanaan dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Menentukan TPP (Tingkat Pencapaian Perkembangan) dan indikator akan akan dicapai.
- b. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus I.
- c. Menyiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan.
- d. Merancang instrument observasi penilaian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ini guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak kaku dan tidak dibuat buat.

Dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan. Pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus I adalah pembelajaran yang telah direncanakan secara cermat, terkendali, dan bijaksana sebagai dasar untuk mengembangkan tindakan berikutnya. Pada Siklus I ini guru melaksanakan dengan materi menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana dan urut.

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran, tindakan ini dilakukan untuk melihat kekurangan maupun kelebihan yang kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan Siklus selanjutnya. Keempat tahap dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk sebuah Siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama teman sejawat, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus selanjutnya.

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu kegiatan dengan menggunakan instrument observasi yang telah dibuat sebelumnya. Alat perekam data yang digunakan saat observasi adalah menggunakan daftar checklist yang disesuaikan dengan kegiatan harian, Daftar checklist diisi oleh guru dan diinterpretasikan oleh guru itu sendiri dalam memperoleh nilai. Di dalam menginterpretasikannya

berdasarkan data dan kriteria yang telah ditentukan, kemudian guru memberi kesimpulan apakah anak sudah berhasil atau belum dalam kegiatan belajar pada hari itu.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk memperoleh data, informasi dan gambar dengan menggunakan teknik dokumentasi, peneliti akan memperoleh informasi dari berbagai sumber baik secara tertulis atau dokumen yang ada pada sumber data. Bukti pelaksanaan penelitian dengan cara mengambil foto saat pelaksanaan kegiatan dan mengumpulkan hasil catatan observasi. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi perubahan dalam menganalisis ulang.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan analisa deskriptif kuantitatif. Pada umumnya data yang berbentuk kuantitatif dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, yaitu dari siklus I sampai siklus ke III. Dengan rumus sebagai berikut :

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor yang seharusnya}} \times 100\%$$

Total skor yang seharusnya

Sedangkan data yang berbentuk kualitatif dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

E. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 75 % anak dalam mengenal lambang bilangan sudah berkembang sesuai harapan dalam semua aspek perkembangan.

Adapun indikator keberhasilan anak meliputi:

1. Menyebutkan lambang bilangan
2. Menunjukkan lambang bilangan
3. Mencocokkan lambang bilangan
4. Mengurutkan lambang bilangan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat di ambil kesimpulan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Kemampuan yang meningkat pada setiap aspek kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu; menyebutkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan kelas 5 anak yang mendapat nilai ya dengan persentase sebesar 25,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi 17 anak dengan persentase sebesar 85,00 persen. Aspek kemampuan menunjukkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan sebanyak 7 anak yang mendapat nilai ya dengan persentase sebesar 35,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi sebesar 85,00 persen. Aspek kemampuan mencocokkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan kelas 6 anak yang mendapat nilai ya dengan persentase sebesar 30,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi 14 anak dengan persentase sebesar 75,00 persen. Aspek kemampuan mengurutkan lambang bilangan sebelum dilakukan tindakan kelas 5 anak yang mendapat nilai ya dengan presentase 25,00 persen, setelah dilakukan tindakan kelas menjadi 15

anak dengan presentase 75,00 persen. Langkah pembelajaran melalui permainan kartu angka adalah guru menunjukkan kalender bekas yang ada angkanya. Anak diminta menggunting angka yang ada dikalender sebanyak yang anak mau, anak menunjukkan dan menyebutkan angka yang diguntingnya. Selanjutnya anak mencocokkan benda dengan angka yang dimilkinya. Anak juga mengurutkan angka yang ada sesuai urutannya 1-10. Guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan yang diinstruksikan oleh guru kemudian anak menaruh lambang bilangan tersebut pada kumpulan benda yang sesuai jumlahnya. Selanjutnya guru meminta anak untuk membuat (menulis) urutan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda. Kegiatan mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda dilakukan dengan cara menempelkan kartu angka pada kartu bergambar yang sesuai dengan jumlah gambar.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti memberikan saran bagi kepala sekolah dan guru sebagai berikut:

1. Bermain kartu angka dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran mengenal lambang bilangan telah terbukti meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.
2. Permainan kartu angka dapat digunakan sebagai pendukung semangat belajar, keaktifan dan motivasi belajar pada anak usia 4-5 tahun.
3. Permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, maka pihak sekolah hendaknya mengusahakan pengadaan kartu

angka bervariasi sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2010. *PTK Filosofi, Metodologi, Implementasi*. CV Cipta Media, Yogyakarta.
- Anita, Yus. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Arikunto, Suharsimi 2010. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arrita 2011. *Media Manipulatif*. PT Prehil Indo, Jakarta.
- Eliyawati, Cucu . 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk*
- Departemen Pendidikan Nasional 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, Jakarta.
- S. Naga, Dali 1980. *Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya*. PT Gramedia, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional 2013, Permendikbud No 146. *Kurikulum 13 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta.
- Desmita, Kuper 2007. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Gardner, Howard 2000. *“Multiple Intelegences: Teori dan Praktek (Terjemahan)”*. Bata. Intraksa.
- Jamaris 2006. *Perkembangan Kognitif*. Universitas Terbuka, Jakarta
- Kamtini dan Husni Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di*

Taman Kanak-kanak. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, Jakarta.

Martini 2006. *Perkembangan Kognitif*. Universitas Terbuka, Jakarta.

Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta

Runtukahu, Tombakan dan Kandau Selpius 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Ar Ruzz Media, Yogyakarta.

Winataputra, Udin S 2007 . *”Teori Belajar dan Pembelajaran”*. Universitas Terbuka, Jakarta.

Seefeeld, Carol dan Wasik.A.Barbara. 2008. *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI “menyinkapi Anak Usia Tiga, Empat, dan lima Tahun Masuk Sekolah”*. PT Indeks, Jakarta.

Suyanto, Slamet 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. FIP Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Hartati, Sofia 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.

Musfiroh,Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Departemen Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.

Papalia, Diane E, dkk. 2009. *Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10*. Penerbit Salemba Humanika, Jakarta.

Yuliani.N, Sujiono 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka, Jakarta

