

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI TK AZAHRA KECAMATAN MELINTING
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh :

ISTIKHOMAH



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

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK AZAHRA LAMPUNG TIMUR

Oleh

ISTIKHOMAH

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan belum berkembang dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini kelompok B di TK Azahra Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi partisipatif dan dokumentasi. Tahapan penelitian ini adalah pemilihan masalah, memformulasikan rancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan baik dalam hal menunjukkan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, membedakan lambang bilangan, dan mengurutkan lambang bilangan.

Kata Kunci : anak usia dini, lambang bilangan, media pembelajaran.

ABSTRACT

THE UTILIZATION OF TEACHING MEDIA IN DEVELOPING THE SKILL OF RECOGNIZING EMBLEM NUMBERS OF EARLY CHILDHOOD STUDENTS AT GROUP B OF AZAHRA KINDERGARTEN EAST LAMPUNG

The problem of this research was the skill of early childhood students in recognizing emblem numbers which haven't developed well. The objective of this research was to describe the utilization of teaching media in developing the skill of recognizing emblem numbers of early childhood student at group B of azahra kindergarten East Lampung. This research was conducted by used qualitatif analyzed approach. The data were collected through participatory observation techniques and documentation. The analyzed of data were done by data collected, data reduced, presentated, and concluded. The steps of this research were the selected issue, formulate the study design, data collected, data analyzed and concluded. The results of the utilization of tecahing media in developing could stimulated development of the ability to know, terms of showed the emblem numbers, to different the emblem numbers, distinguishing emblem numbers, and rank emblem numbers.

Keyword : Early childhood, Emblem numbers, Teaching media.

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI TK AZAHRA KECAMATAN MELINTING
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh :

ISTIKHOMAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
SARJANAN PENDIDIKAN**

Pada

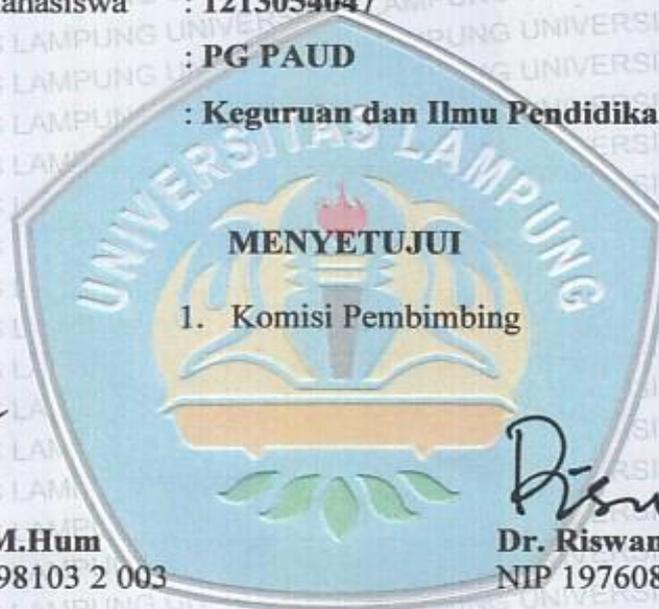
**Propram Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN ANAK USIA DINI KELOMPOK B
DI TK AZAHRA KECAMATAN MELINTING
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR TAHUN
AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Istikhomah**
Nomor Pokok Mahasiswa : **1213054047**
Program Studi : **PG PAUD**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dra. Sasmianti, M.Hum
NIP 19760424 198103 2 003

Dr. Riswandi, M.Pd
NIP 19760808 200912 1 001

2. Ketua Program Program Studi PG-PAUD

Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP 19600328 298603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

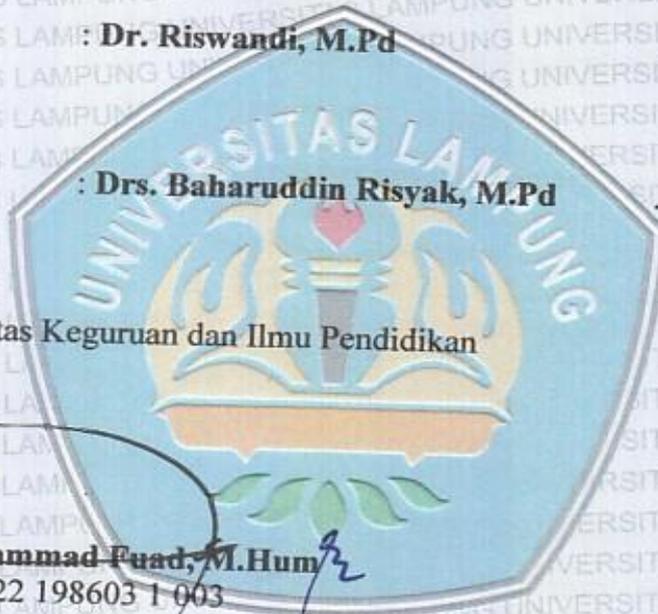
Ketua : Dra. Sasmiami, M.Hum

Sekretaris : Dr. Riswandi, M.Pd

Penguji : Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003



[Handwritten signatures and initials]

Tanggal lulus ujian skripsi : 30 Juni 2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Istikhomah
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054047
Program Studi : PG PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Lampung
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran dalam
Mengembangkan Kemampuan Mengenal
Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B
di TK Azahra Kecamatan Melinting Kabupaten
Lampung Timur Tahun Ajaran
2015/2016.

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil penelitian yang saya kerjakan sendiri dan sepengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain, atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas atau institut lain.

Bandar Lampung, Juni 2016

menyatakan dan membuat pernyataan,



Istikhomah
NPM. 1213054047

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Istikhomah dilahirkan di desa Sumberhadi Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 14 Desember 1994, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri, yaitu Bapak Abdul Hamid dan ibu Hj. Kasminah, serta adik dari Ahmad Suhaimi S.Pd.

Pada tahun 2006 penulis telah menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumberhadi. Kemudian pada tahun 2009 penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Melinting, dan pada tahun 2012 telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Melinting. Pada tahun 2012 penulis telah diterima di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Lampung (Unila) dengan Program Studi PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Pada tahun 2012 peneliti telah aktif menjadi anggota HIMAJIP (Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan) hanya dalam rentang waktu 2 semester, dan menjadi anggota aktif di Ikatan Mahasiswa Lampung Timur pada tahun 2014 dalam rentang waktu 1 semester. Pada tahun 2015 semester VII penulis melaksanakan kegiatan KKN-KT di kecamatan Way Sindi Kabupaten Pesisir Barat dalam rentang waktu kurang lebih 2 bulan yaitu pada bulan Juli hingga September.

MOTTO HIDUP

Terima dan Hadapilah Semua Tantangan
Agar Kau Bisa Merasakan Kegembiraan dan Kenikmatan Sebuah
Kemenangan
(George S. Patton)

“Man Jadda Wajada”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur selalu ku panjatkan kepada Allah SWT,
atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, dengan penuh rasa

hormat kupersembahkan karyaku untuk :

Almamater tercinta Universitas Lampung yang merupakan tempat untuk menimba
ilmu dan pengalaman yang luar biasa.

PAUD Azahra Kecamatan Melinting Lampung Timur

Kedua orangtua tercinta (Bapak Abdul Hamid dan Ibu Hj. Kasminah)
(Kakakku tercinta Ahmad Suhaimi, S.Pd)

yang tiada henti mendoakanku untuk menjadi orang yang sukses dan berguna bagi
orang lain

SANWACANA

Puji syukur senantiasa ku panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PG-PAUD di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua (Bapak Abdul Hamid dan Ibu Hj. Kasminah) yang tiada henti mendoakanku untuk menjadi orang yang sukses dan berguna bagi orang lain
2. Ibu Dra. Sasmiati, M.Hum, selaku Pembimbing I yang telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, kritik, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah bersedia memberi bimbingan, kritik, saran, motivasi, dan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran guna perbaikan dan penyempurnaan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bpk. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Ibu Ari Sofia, S.Psi.,MA.Psi, selaku Ketua Program Studi SI-PG PAUD Universitas Lampung.
8. Tim pengelola BIDIKMISI Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada saya mendapatkan beasiswa hingga VIII semester.
9. Bapak/ibu Dosen PG-PAUD Universitas Lampung (Bapak M. Thoha, Bapak Baharuddin, ibu Devi, ibu Gian, ibu Rochmiyati, ibu Sasmia, ibu Lilik, ibu een, ibu Nia, bapak Muhrir, ibu Gusti) dan Staf Karyawan PG-PAUD (Mba Eva Oktryana, dan Mas Jaya) serta seluruh staf FKIP Universitas Lampung yang tidak tersebut yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kakakku tercinta (Ahmad Suhaimi, S.Pd) yang begitu menyayangiku dan setia mengantar dan menjemputku kuliah yang terkadang tidak mengenal waktu.
11. Kepala sekolah dan guru-guru PAUD Azahra di Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur. yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
12. Sahabat seperjuangan (Wildan, Yani, Dhea, Tanti, Seftia, Kiki, Maulida, Annisa Nur, Syarifah, Kartika, Tyas, Iin, Nuy) kalian adalah keluarga bagiku. Terimakasih atas kesetiiaannya selama ini dalam keadaan suka dan duka.
13. Irma Febriana, Sahabat yang selalu sabar dalam membantu kesulitanku selama ini. Terimakasih untuk kesabaran dan kesetiaanmu.

14. Teman-teman PG-PAUD Universitas Lampung angkatan 2012 kelas A dan B.

Terimakasih atas segala canda tawa kalian yang selalu memberi warna di setiap sudut ruang kampus.

15. Teman-teman KKN-KT Pekon Waysindi (Irza, cici, Muldi, Devrizal, Atasa,

Agatha, Yuni, Uli, Lulu) terimakasih atas segala pengalaman dan pelajaran hidup bersama kalian.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

Istikhomah

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian	6
F. Definisi Istilah.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Perkembangan Anak Usia Dini.....	9
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	10
2. Kemampuan Lambang Bilangan	11
B. Media Pembelajaran.....	12
1. Manfaat dan fungsi media pembelajaran	14
2. Prinsip-prinsip media pembelajaran	16
3. Klasifikasi media pembelajaran.....	17
4. Penggunaan media anak usia dini	19
C. Penelitian yang relevan	20
D. Kerangka Pikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	24
B. Kehadiran Peneliti.....	25
C. Sumber Data Penelitian.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Teknik Analisis Data.....	29
F. Tahapan Penelitian.....	32
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Profil TK Azahra.....	34
1. Visi dan misi.....	34
2. Keadaan sekolah.....	35

B. Paparan data hasil penelitian.....	36
C. Temuan penelitian.....	48
D. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
C. Implikasi	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Siswa.....	3
2. Pedoman Observasi.....	28
3. Pedoman Dokumentasi.....	29
4. Pengkodean Sumber Data	32
5. Sarana Bermain Outdoor.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Kerangka Pikir	23
2. Analisis Data.....	31
3. Temuan Penggunaan Media untuk Menyebutkan Lambang Bilangan	51
4. Temuan Penggunaan Media untuk Membedakan Lambang Bilangan	52
5. Temuan Penggunaan Media untuk Mengurutkan Lambang Bilangan	53
6. Temuan Penggunaan Media untuk Menunjukkan Lambang Bilangan.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rubrik Observasi.....	60
2. Instrumen Observasi.....	61
3. Pengkodean sumber Data Observasi	62
4. Deskripsi Hasil Observasi	63
5. Rancangan pelaksanaan pembelajaran Harian 1	66
6. Surat Keterangan Validasi	74
7. Rekapitulasi Instrumen Observasi.....	77
8. Tabel Penolong.....	85
9. Hasil Observasi Pertemuan	86
10. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	177
11. Surat Izin Penelitian	178
12. Surat Keterangan Penelitian	179
13. Foto-Foto Kegiatan	180

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini anak memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki. Sesuai dengan Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan anak mencakup 6 aspek yaitu: nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni.

UU No. 23 tahun 2002 pasal 9 ayat 1, dijelaskan bahwa setiap anak berhak mendapat pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 butir 14 menyatakan

Pendidikan anak usia dini 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.

Pada tahap perkembangan piaget anak dibawah usia 7 tahun berada pada tahap pra operasional dalam tahap ini anak berfikir kebanyakan secara konkret dan belum bisa berfikir abstrak seperti anak yang lebih dewasa. Aspek kognitif merupakan salah satu lingkup perkembangan anak yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan anak yang harus distimulus dan dikembangkan secara optimal, salah satu pencapaian perkembangan yang harus dicapai adalah kemampuan berfikir simbolik diantaranya tentang mengenal lambang bilangan.

Lambang bilangan bagi anak usia dini sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan anak belajar matematika dijenjang pendidikan selanjutnya. Pemahaman tentang lambang bilangan pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkret yang dapat dihitung dan diurutkan, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan ditandai dengan anak mampu menyebutkan lambang bilangan, anak mampu menunjukkan lambang bilangan, anak mampu membedakan lambang bilangan, anak mampu mengurutkan lambang bilangan, anak mampu mencocokkan lambang bilangan.

Namun kenyataan dilapangan setelah melakukan pengamatan ditemukan adanya permasalahan yaitu anak di kelompok B TK Azahra Kecamatan Melinting Lampung Timur diketahui anak masih belum memahami ketika diminta menunjukkan lambang bilangan yang disebutkan, selain itu anak

juga masih belum memahami ketika diminta mencocokkan lambang bilangan, terkadang anak masih sering keliru dalam menuliskan lambang bilangan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran anak belum di stimulasi secara optimal, ini terlihat ketika pembelajaran anak dalam mengenalkan lambang bilangan, misalnya anak belajar tentang bilangan hanya dengan secara bersama-sama menyebutkan lambang bilangan setelah diminta guru. Selain itu juga karena kurangnya variasi media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Azahra kecamatan melinting Lampung Timur didapatkan data:

Tabel 1. Data siswa

No.	Kelas	2015/2016	L	P	Rombel
1	Kelompok A	26	12	14	2
2	Kelompok B	28	11	17	

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak hendaknya menerapkan belajar sambil bermain karena pada hakikatnya anak belajar melalui bermain. Menurut piaget anak belajar dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Dengan bermain anak memiliki kesempatan menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Kegiatan bermain yang dilakukan saat proses belajar diharapkan dapat merangsang anak untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan dengan menggunakan media belajar yang sesuai kebutuhan anak dalam bermain dan belajar sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi sesuai dengan tahap perkembangannya.

Media pembelajaran , merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Media pembelajaran bagi anak usia dini adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Dari penjelasan diatas maka jenis media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis media yang memiliki karakteristik yang sederhana, dapat menarik perhatian, murah, dan mudah disimpan serta dibawa, media tersebut masuk jenis media realia yang merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak karena media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, tujuannya agar anak mudah memahami pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka peneliti mengkaji judul “penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Azahra Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan

menggunakan media pembelajaran di TK Azahra Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur yang meliputi :

1. Mengembangkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Mengembangkan kemampuan membedakan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran.
3. Mengembangkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran.
4. Mengembangkan kemampuan menunjukkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perkembangan kemampuan menyebutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran ?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan membedakan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran ?
3. Bagaimana perkembangan kemampuan mengurutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran ?
4. Bagaimana perkembangan kemampuan menunjukkan lambang bilangan dengan jumlah benda menggunakan media pembelajaran ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada fokus masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perkembangan kemampuan menyebutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Untuk mendeskripsikan perkembangan kemampuan membedakan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran
3. Untuk mendeskripsikan kemampuan mengurutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran
4. Untuk mendeskripsikan kemampuan menunjukkan lambang bilangan dengan jumlah benda menggunakan media pembelajaran.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan dan menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Adapun kegunaan penelitian ini diantaranya :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dengan media pembelajaran.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan berguna bagi :
 - a. Bagi anak, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan menyenangkan kegiatan berhitung.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna menjadi sumber informasi dalam menerapkan dan mengembangkan kegiatan mengenalkan lambang bilangan di Taman Kanak-Kanak
- c. Bagi sekolah / lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk lebih meningkatkan kreatifitas menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

F. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah Alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya.
2. Media realia adalah merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak. media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda.
3. Lambang bilangan adalah simbol angka dalam konsep matematika yang harus dikenalkan kepada anak sejak dini untuk mengenalkan kepada anak tentang matematika permulaan agar anak memiliki kesiapan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan.
4. Anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0-6 tahun, anak pada masa usia dini berada dalam masa *golden age* karena pada masa

ini anak memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sosok individu yang unik, pada masa ini anak sedang mengalami masa yang rentang dalam perkembangannya, oleh karena itu menstimulus perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangan sangat penting dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak dengan cara membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut Syamsu dalam Susanto (2012:19),

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik maupun psikis.

Selanjutnya Susanto (2012:21) mengatakan bahwa “Perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku”.

Berdasarkan penjelasan, perkembangan anak usia dini merupakan perubahan yang terjadi dalam setiap individu secara berkesinambungan dan bertahap dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit.

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Usia 5-6 tahun merupakan masa prasekolah bagi anak, dimana anak mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan formal ditingkat dasar. Menurut Montessori dalam Susanto (2012:49) masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui pancaindra.

Piaget dalam Solso dkk (2007:366) menyatakan empat tahapan periode utama dalam perkembangan kognitif, yang menunjukkan perkembangan intelektualitas, yaitu periode sensorimotor, periode pra-operasional, periode operasional konkret, periode operasional formal.

Periode sensorimotor (sejak lahir sampai usia 2 tahun), pada fase pertama ini anak memiliki karakteristik yang dapat dilihat seperti respon-respon yang bersifat bawaan dan berupa reflek-reflek yang tidak sengaja, adanya keterbatasan dunia yang dimiliki oleh anak misalnya pada saat ini dan sekarang, selain itu anak belum mengenal bahasa, belum memiliki pikiran pada masa-masa awal dan belum mampu memahami realitas objektif.

Periode pra-operasional (usia 2-7 tahun), anak pada tahap praoperasional belum mengembangkan sistem organisasi pikiran pikirannya, mereka masih sulit untuk membedakan antara persepsi mereka dan persepsi orang lain. Selain itu karakteristik yang dimiliki pada tahap ini adalah

anak masih bersifat egosentris, intuisinya lebih mendominasi daripada pikiran logisnya dan belum memiliki kemampuan konservasi.

Periode operasional konkret (usia 7-11 tahun), adalah tahap penyempurnaan tiga ranah penting dalam pertumbuhan yaitu: konservasi, klasifikasi, dan transitivitas. Tahap ini ditandai dengan karakteristik anak yang sudah memiliki kemampuan dalam mengklasifikasikan dan menghubungkan, sudah memahami tentang angka, mampu berfikir konkret dan memiliki kemampuan konservasi.

Periode operasional formal (masa remaja dan dewasa), ditandai dengan kemampuan untuk memformulasikan hipotesis dan mengujinya terhadap realitas, memiliki pikiran yang bersifat umum dan menyeluruh, mampu berfikir secara proporsional dan memiliki perkembangan idealisme yang kuat.

Dari uraian diatas tentang perkembangan kognitif pada anak usia dini maka, penting bagi pendidik menciptakan kegiatan yang bertujuan untuk menstimulus seluruh aspek perkembangan anak dan hendaknya kegiatan tersebut menyenangkan bagi anak agar anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan dan mampu membangun pengetahuannya sendiri khususnya dalam perkembangan kognitif sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Kemampuan Lambang Bilangan

Salah satu kemampuan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini agar mereka bisa mencapai tingkat pencapaian perkembangan kognitif ialah kemampuan berfikir simbolik salah satunya adalah mampu

mengenal lambang bilangan. Matematika permulaan bagi anak terjadi apabila anak mampu mengenal lambang bilangan.

Burns dalam Sudono (2010:22) mengatakan :

kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah.

Menurut Hurlock dalam Susanto (2011:107), perkembangan anak dalam memahami lambang bilangan dimulai seiring dengan bertambahnya pengalaman yang dialami dan dimiliki anak.

Berdasarkan uraian diatas bahwa, lambang bilangan adalah salah satu kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan sejak usia dini. Mengenalkan lambang bilangan hendaknya anak secara langsung terlibat aktif menggunakan benda konkrit dalam kegiatannya agar kejelasan antara hubungan konsep konkret dan lambang bilangan mudah dipahami anak sebagai pengalaman yang dialami dan dimiliki.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk anak usia dini mengingat perkembangan anak usia dini berada pada masa konkret. Media pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan komponen pembelajaran pendidikan anak usia dini, dengan media maka proses pembelajaran akan lebih efektif karena komunikasi antar guru dan anak akan tersampaikan.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Hasnida (2015:33) menyatakan, “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Definisi lain yang dinyatakan oleh *National Education Association* dalam Hasnida (2015:34), “media sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media merupakan sumber belajar untuk anak mendapatkan informasi dan pengetahuan. Media pembelajaran merupakan suatu perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa.

Menurut Suhana (2014:61) “media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, benar dan tidak terjadinya verbalisme”.

Sedangkan menurut Aqib (2015:50),

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Maka media pembelajaran lebih luas adalah alat peraga, alat bantu mengajar, media atau visual.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan belajar yang tujuannya adalah memberikan rangsangan kepada siswa agar aktif saat proses belajar. Media pembelajaran anak usia dini pada umumnya berupa alat-alat permainan

yang prinsipnya adalah sebagai media belajar yang berguna untuk memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang sulit dan menyederhanakan sesuatu yang kompleks.

1. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perhatian, perasaan, dan kemampuan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media sesuai dengan tema belajar akan memberikan kegiatan yang bermakna bagi anak. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2010: 24) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Siswa dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran karena bahan pembelajaran tersampaikan dengan jelas
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan

Menurut Hasnida (2015:48), nilai nilai manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya dan sulit didapatkan
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan manfaat dari penggunaan media dalam proses belajar, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi belajar dan informasi yang disampaikan agar dapat memudahkan anak dalam memahami materi belajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar anak dalam

membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar guru dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh anak dan bersifat abstrak.

Hamalik dalam Arsyad (2010:15) mengemukakan tentang fungsi media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membenagkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pendapat lain dari Levie dan Lentz dalam Arsyad (2010:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, adalah sebagai berikut:

a. Fungsi atensi

Media visual digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dalam pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Media visual digunakan agar siswa memiliki rasa senang ketika belajar, karena belajar dengan menggunakan teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual yang ditampilkan dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi kognitif

Lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompetansoris

Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks. Media visual membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan anak yang meliputi seluruh aspek perkembangan anak serta membangkitkan keinginan dan minat anak untuk belajar.

2. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk menunjang tercapainya pembelajaran, oleh karena itu guru harus memperhatikan setiap penggunaan media agar sesuai dengan kebutuhan dan tepat guna.

Hasnida (2015:95) mengemukakan prinsip-prinsip media pembelajaran yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Media pembelajaran adalah bagian integral dari proses belajar mengajar dan harus terjalin ke dalam prosedur dan kegiatan pembelajaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan berimbang akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

- c. Penggunaan media dalam proses pembelajaran menuntut partisipasi aktif anak sebelum, selama, dan sesudah penggunaan media pembelajaran.
- d. Penggunaan media pembelajaran (baik audio, visual, audio visual, maupun media serbaaneka) dikelas maupun diluar kelas.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreatifitas dan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran. Jenis dan karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD. Menurut Hasnida (2015:53) dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan. Jenis media visual lebih sering digunakan dalam kegiatan proses belajar untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran. Media visual terbagi menjadi dua jenis yaitu media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Pada umumnya lembaga PAUD menggunakan media visual yang tidak dapat di proyeksikan karena lebih mudah dalam pengadaan dan bisa didapatkan didaerah perkotaan maupun pedesaan. Karakteristik media visual yang tidak dapat diproyeksikan adalah sebagai berikut:

1) Gambar Diam atau Gambar Mati

Merupakan gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek

lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan.

2) Media Grafis

Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta simbol.

3) Media Model

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pendidikan anak usia dini, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu mahal, objek yang terlalu jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya.

4) Media Realia

Merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak. Realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

c. Media Audio visual.

Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual.

Dalam penggunaan media pembelajaran masih banyak TK/PAUD yang belum mampu melakukan kegiatan dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang lengkap, karena keterbatasan dana dan berbagai pertimbangan lainnya. Oleh sebab itu pengadaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang memungkinkan untuk diterapkan diseluruh TK/PAUD adalah dengan media pembelajaran yang sifatnya sederhana namun tetap relevan dengan pencapaian kemampuan-kemampuan yang diharapkan perlu dikuasi oleh anak.

Media yang digunakan dalam penelitian ini melalui kegiatan pembelajaran dengan bermain berdasarkan keterbatasan dan pertimbangan peneliti yaitu menggunakan media realia merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya. Media realia yang digunakan dalam penelitian diharapkan dapat mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi, memberikan rasa senang, dan memudahkan anak untuk memahami serta membantu mengingat informasi tentang lambang bilangan.

4. Penggunaan Media Anak Usia Dini

Media yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan hendaknya mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Media pembelajaran dapat digunakan didalam maupun diluar ruangan, sesuai dengan tujuan pengadaan media itu sendiri. Lembaga pendidikan anak usia dini menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tahapan anak yaitu anak pada tahap pra operasional yang artinya kegiatan harus menggunakan media yang tepat sebagai salah satu sumber belajar agar penyampaian konsep yang relatif abstrak dapat tersampaikan kepada anak dan mudah dipahami. Hasnida (2015:38) mengungkapkan kelayakan prosedur yang digunakan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Media didesain sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.
- b. Mudah terjangkau dan ekonomis.
- c. Dapat memberi kesenangan dan aman bagi anak.
- d. Praktis dan multiguna, satu media dapat digunakan dalam beberapa perkembangan.
- e. Sederhana, namun dapat memberikan makna pada anak.

C. Penelitian Yang Relevan

Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media diketahui dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terkait dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Desak Putu Budiartini tentang penerapan metode pemberian tugas berbantuan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B semester II di TK Kuncup Harapan Banjar tahun pelajaran 2013/2014 disimpulkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan meningkat dengan menerapkan metode metode pemberian tugas berbantuan media pohon angka. Selain itu penelitian lain yang telah dilakukan oleh Mohammad

Reza di TK Aisyiyah 24 Jakarta dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal matematika permulaan dengan pemanfaatan alat permainan edukatif meningkat.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan tersebut penulis melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Azahra Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

D. Kerangka Pikir

Perekembangan anak usia dini merupakan peletakan dasar untuk mendapatkan informasi dan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan anak. Pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak hendaknya sesuai dengan hakekat anak usia dini yaitu belajar melalui bermain, sehingga anak merasa senang mengikuti kegiatan dan memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dirancang dengan baik akan mampu mengoptimalkan perkembangan anak.

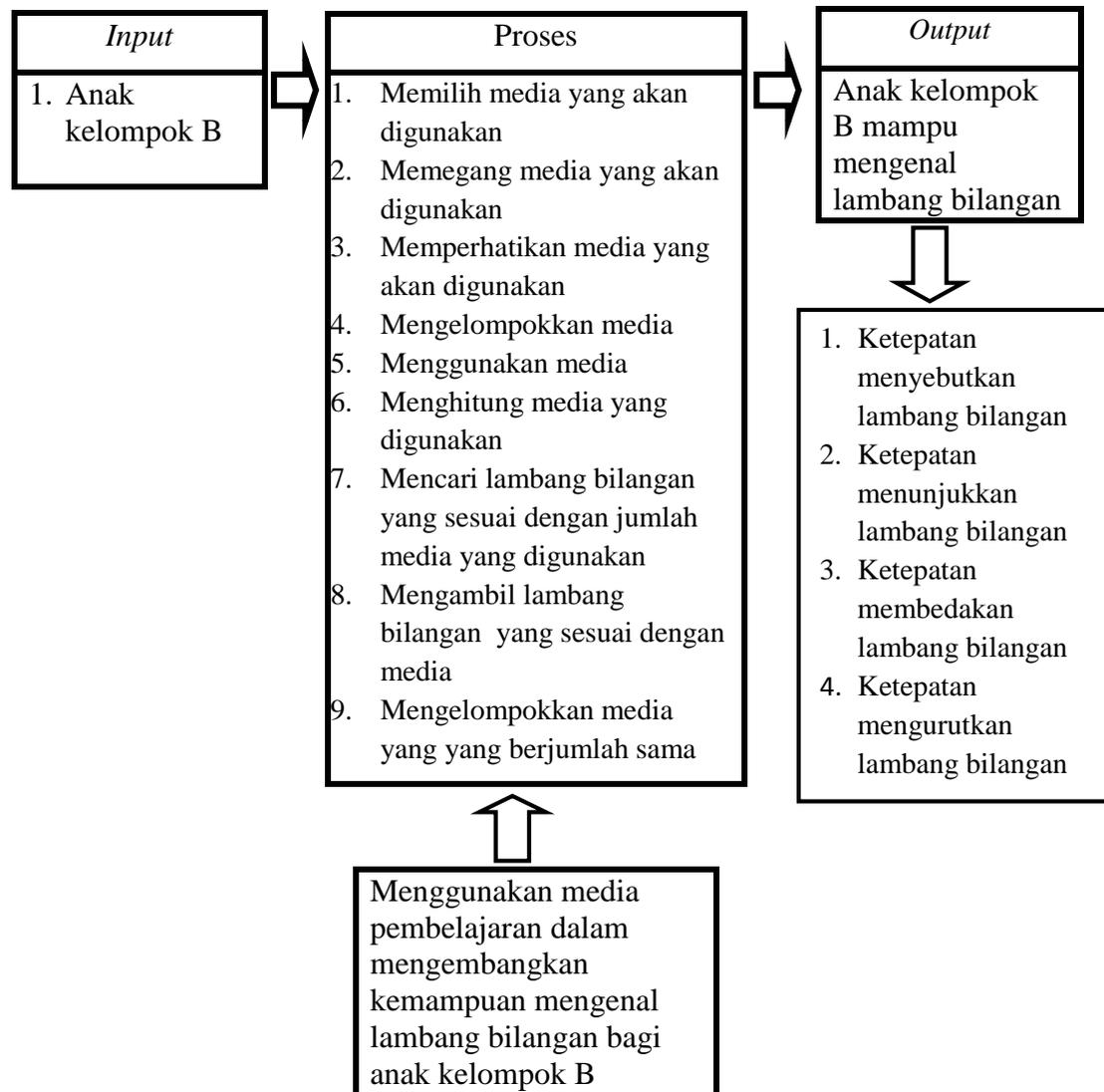
Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting untuk di stimulus, mengingat perkembangan kognitif adalah proses berfikir dimana anak mampu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Salah satu kemampuan

kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini agar mereka bisa mencapai tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu kemampuan yang diarahkan dalam penguasaan mengenal lambang bilangan, yang meliputi menyebutkan lambang bilangan, membedakan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan. Berdasarkan hal tersebut mengenal lambang bilangan sejak dini sangat penting dilakukan agar anak mendapatkan kesempatan dalam persiapan penguasaan matematika.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain anak haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan bagi anak usia dini. Ini berarti perlu diciptakan permainan yang bermuatan akademis tetapi tetap memenuhi kriteria bermain dalam persepsi anak, salah satunya dengan menggunakan media belajar yang bervariasi dan bernilai edukatif. Media pembelajaran adalah alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia dini serta bernilai edukatif. Mengingat salah satu dari fungsi media pembelajaran adalah menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak, maka penyediaan media pembelajaran dalam proses belajar dan kegiatan bermain akan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan kegiatan bermain sangat penting karena untuk mengembangkan seluruh aspek

perkembangan anak terutama dalam mengembangkan kemampuan untuk mengenal lambang bilangan



Gambar 1. Diagram Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif yang pada prinsipnya ingin menerangkan, mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena, suatu kejadian atau suatu peristiwa interaksi sosial dalam masyarakat untuk mencari dan menemukan makna dalam konteks yang sesungguhnya. Dalam penelitian kualitatif data disajikan dalam bentuk deskriptif yang bersumber dari data yang telah dikumpulkan seperti hasil interview, foto, dokumen pribadi tentang suatu objek penelitian dilaporkan sesuai dengan makna yang sebenarnya dan dalam konteks yang benar.

Menurut Sugiyono (2014:9),

penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Dengan jenis kualitatif yang menghasilkan deskripsi data secara tertulis atau kata-kata yang diucapkan dan perilaku yang diamati diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai makna dan fakta

yang relevan, agar dapat memahami mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran.

Rancangan penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti memasuki obyek penelitian. Selain itu dalam memandang realitas, penelitian kualitatif berasumsi bahwa realitas itu bersifat holistik (menyeluruh), dinamis, tidak dapat dipisah-pisahkan kedalam variabel penelitian. Dengan demikian dalam penelitian kualitatif ini belum dapat dikembangkan instrumen penelitian sebelum masalah yang diteliti jelas sama sekali. Jadi peneliti adalah merupakan instrumen kunci dalam penelitian kualitatif. Namun setelah fokus penelitian jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrument penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan dokumentasi.

B. Kehadiran Peneliti

Keterlibatan peneliti sangat penting kedudukannya dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif. Karena peneliti bertindak sebagai instrumen dan sekaligus pengumpul data. Arikunto (2010:34) menyatakan makna dari peneliti sebagai instrumen adalah bahwa peneliti tersebut:

1. Memiliki daya *responsive* yang tinggi, yaitu mampu merespon sambil memberikan interpretasi terus menerus pada gejala yang dihadapi.
2. Memiliki sifat *adaptable*, yaitu mampu menyesuaikan diri, mengubah taktik atau strategi mengikuti kondisi lapangan yang dihadapi.

3. Memiliki kemampuan untuk memandang objek penelitiannya secara holistik, mengaitkan gejala dengan konteks saat itu, mengaitkan dengan masa lalu , dan dengan kondisi lain yang relevan.
4. Sanggup terus menerus menambah pengetahuan untuk bekal dalam melakukan interpretasi terhadap gejala.
5. Memiliki kemampuan untuk melakukan klasifikasi dengan cepat menginterpretasi. Selanjutnya peneliti juga diharapkan memiliki kemampuan menarik kesimpulan mengarah pada perolehan hasil.
6. Memiliki kemampuan untuk mengeksplor dan merumuskan informasi sehingga menjadi bahan masukan bagi pengayaan konsep ilmu.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan survey awal lokasi penelitian di TK Azahra desa Sumberhadi Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur, selanjutnya menyusun proposal penelitian dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing yang kemudian peneliti akan melakukan seminar proposal untuk mendapatkan masukan dan saran dari peserta seminar dan dosen pembahas. Peneliti melakukan penelitian yang sebelumnya telah melakukan perbaikan proposal penelitian dengan bimbingan dari dosen pembahas dan dosen pembimbing. Setelah penelitian dilakukan di lokasi penelitian, peneliti mengadakan seminar hasil penelitian untuk mendapatkan masukan dan saran baik dari peserta seminar maupun dosen pembimbing dan dosen pembahas. Peneliti melakukan penelitian di TK Azahra desa Sumberhadi Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur karena peneliti memahami situasi dan kondisi tempat penelitian.

C. Sumber Data Penelitian

Arikunto (2010:172) menyatakan bahwa yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Menurut Moleong dalam Arikunto (2010:22)

Sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya.

Untuk mendapatkan data penelitian, maka peneliti menentukan sumber data terlebih dahulu, sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Azahra kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur sebagai sumber primer. Selain itu sumber data sekunder yang ditentukan peneliti sebagai sumber data lain yaitu bahan tambahan yang berasal dari guru.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat penting dilakukan oleh peneliti dalam penelitian untuk mendapatkan data yang valid. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, berbagai cara. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.

1. Observasi Partisipatif

Yusuf (2014:388) observasi partisipatif adalah suatu proses atau suatu cara pengumpulan data dimana peneliti berpengalaman dalam suatu

program secara mendalam mengamati tingkah laku sebagai sesuatu yang berlangsung secara alami. Tujuan menggunakan metode ini untuk mencatat media pembelajaran yang digunakan dan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

Tabel 2. Pedoman Observasi

No	Sasaran	Fokus	Indikator	Kriteria
1.	Anak Usia Dini Kelompok B	Penggunaan Media pembelajaran	1. Memegang media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih media yang akan digunakan 2. Memegang media yang akan digunakan 3. Memperhatikan media yang akan digunakan
			2. Menggunakan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelompokkan media yang digunakan
2.	Anak Usia Dini Kelompok B	Kemampuan mengenal lambang bilangan	1. Menyebutkan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan jumlah media yang digunakan 2. Menghitung media yang digunakan
			2. Menunjukkan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah media yang digunakan 2. Mencocokkan jumlah media dengan lambang bilangan 3. Mengambil media yang sesuai dengan lambang bilangan
			3. Membedakan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelompokkan media yang berjumlah sama
			4. Mengurutkan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengurutkan jumlah media sesuai lambang bilangan

2. Dokumentasi

Sugiyono (2011:326), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan meneliti catatan-catatan penting yang sangat erat hubungannya dengan obyek penelitian, baik berupa catatan. Tujuan digunakan metode ini untuk memperoleh data secara jelas dan konkret tentang perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dokumen bisa berbentuk tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan, bisa berbentuk gambar seperti foto. Dokumentasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. pedoman dokumentasi

No	Dokumen	Keterangan
1	Data pokok sekolah	Profil, sejarah, saran dan prasarana
2	Data pokok pendidik dan karyawan	Identitas dan jumlah tenaga pendidik
3	Data siswa	Identitas dan jumlah siswa

E. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2014:244),

analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif artinya data yang diperoleh dari penelitian tentang penggunaan

media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di TK Azahra Melinting Kabupaten Lampung Timur melalui lembar observasi dan dilaporkan apa adanya kemudian di analisis secara deskriptif untuk mendapat gambaran mengenai fakta yang ada.

Proses analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana perkembangan kemampuan menyebutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran ?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan membedakan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran ?
3. Bagaimana perkembangan kemampuan mengurutkan lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran ?
4. Bagaimana perkembangan kemampuan menunjukkan lambang bilangan dengan jumlah benda menggunakan media pembelajaran ?

Tahapan langkah kegiatan analisis data model Miles dan Huberman dalam Muri Yusuf (2014:407), yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data menunjuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, pemisahan dan pentransformasian data “mentah” yang terlihat dalam catatan tertulis lapangan (*written-up field notes*). Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan mengorganisasikan data

dalam satu cara, dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.

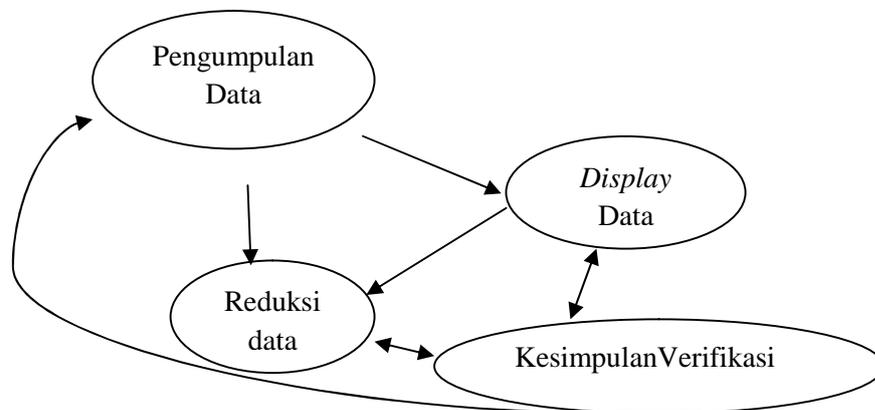
2. Data *Display*

Bentuk *display* data dalam penelitian kualitatif yang paling sering yaitu teks naratif dan kejadian atau peristiwa itu terjadi di masa lampau.

3. Kesimpulan/verifikasi

Tahap ketiga dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan/verifikasi.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.



Gambar 2. Analisis Data Model Miles dan Huberman

Berdasarkan gambar di atas, maka langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data, pada proses reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan sementara dilakukan selama pengumpulan data masih berlangsung, sedangkan untuk

verifikasi dan penarikan kesimpulan akhir dilakukan setelah pengumpulan data selesai.

Untuk mencegah penyajian data yang berulang dan tercampur maka peneliti memberikan kode untuk setiap sumber data yang disajikan. Secara rinci pengkodean dibuat berdasarkan teknik pengumpulan data dan informasi sebagai berikut :

Tabel 4. Pengkodean Sumber Data

Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Kode
	Alat permainan Edukatif (APE)	
Dokumentasi	1. Papan angka	1
	2. Bowling	2
	3. Bisik berantai	3
	4. Puzzle	4

F. Tahapan Penelitian

Tahap-tahap penelitian kualitatif menurut Bailey dalam Muri Yusuf (2014:38) terdiri dari lima langkah tahapan penelitian, yaitu pemilihan masalah, memformulasikan rancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil.

1. Pemilihan masalah, yaitu mencari masalah yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan, yang kemudian peneliti menentukan fokus masalah yang akan dijadikan sebagai masalah penelitian.
2. Memformulasikan rancangan penelitian, yaitu menyusun rancangan proposal yang berisikan latar belakang, fokus masalah, pertanyaan

penelitian, kegunaan penelitian, definisi istilah, kajian pustaka, kerangka pikir, jenis dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data.

3. Pengumpulan data, pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan rancangan penelitian yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, wawancara.
4. Analisis data, yaitu peneliti menganalisis data yang diperoleh melalui pengumpulan data untuk menentukan kebenaran dan ketepatan hasil penelitian sesuai dengan fokus penelitian. Peneliti melakukan Analisis data dengan langkah reduksi data, data *display*, dan kesimpulan/verifikasi.
5. Interpretasi hasil, setelah menemukan kesimpulan dari analisis data maka peneliti akan menarik kesimpulan yang sebelumnya data tersebut telah diperiksa keabsahan datanya agar diketahui bukti bahwa apa yang telah diamati peneliti sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan bermain memberikan pengalaman langsung pada anak sehingga anak mudah memahami lambang bilangan, mampu menghitung dan mampu menyebutkan lambang bilangan.

2. Penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan membedakan lambang bilangan

Penggunaan media pembelajaran melalui kegiatan bermain bertujuan agar anak memahami dan mengenal lambang bilangan sehingga anak mampu membedakan lambang bilangan. Hal ini menandakan bahwa keterlibatan anak dalam menggunakan media pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan.

3. Penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan. Penggunaan media pembelajaran untuk mengurutkan lambang bilangan yang dilakukan melalui kegiatan bermain memberikan pengalaman langsung kepada anak, dengan benda konkret anak dapat mengurutkan dan memahami lambang bilangan dan konsepnya. Hal ini menunjukkan bahwa telah muncul kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.
4. Penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan menunjukkan lambang bilangan.
Penggunaan media pembelajaran melalui kegiatan bermain yang bertujuan agar anak mampu menunjukkan lambang bilangan dapat dikatakan bahwa anak sudah mampu menunjukkan lambang bilangan dengan tepat. Melalui kegiatan bermain anak belajar mengenal lambang bilangan secara langsung menggunakan media sebagai benda konkret, hal ini juga berarti memberikan pengalaman langsung kepada anak agar terlibat secara langsung sebagai pemahaman anak terhadap jumlah benda dan lambang bilangan yang sesuai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru

Guru hendaknya mengupayakan dalam setiap kegiatan pembelajaran menggunakan media, agar anak memiliki kesempatan berperan aktif

menggunakan benda konkret untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya untuk mengenal lambang bilangan.

2. Pihak Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah atau lembaga dapat memberikan pengawasan dan memfasilitasi kebutuhan pembelajaran dengan menyediakan segala sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar dan mengajar disekolah.

C. Implikasi

Melihat hasil penelitian yang didapat dilapangan peneliti melihat bahwa terdapat beberapa konsekuensi yang harus dilakukan untuk mencapai kondisi ideal dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Azahra Kecamatan Melinting Kabupaten Lampung Timur.

1. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan pengalaman langsung kepada anak karena anak terlibat aktif menggunakan media sebagai benda konkret untuk memberikan pemahaman konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami.
2. Media pembelajaran sebagai sarana yang perlu digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan agar menjadi lebih baik, selain itu juga agar seluruh aspek perkembangan anak menjadi berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model, Media dan strategi pembelajaran kontekstual. Yrama Widya. Bandung
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta. Jakarta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. PT. Luxima Metro Media : Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk AUD*. Ombak. Yogyakarta
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. PT Grasindo. Jakarta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta. Bandung
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat. Yogyakarta
- Solso, Robet.S. 2007. *Psikologi Kognitif*. Erlangga. Jakarta
- Yusuf, Muri. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group. Jakarta