

**DESKRIPSI PENERAPAN PERMAINAN KARTU UNO DALAM MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN MENGANAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A  
DI TK ISLAM TERPADU DAARUL FIKRI KEMILING BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**(Skripsi)**

**CICI SOLEKAH SELFIANA  
1213054014**



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

**DESKRIPSI PENERAPAN PERMAINAN KARTU UNO DALAM MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN MENGANAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A  
DI TK ISLAM TERPADU DAARUL FIKRI KEMILING BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

Cici Solekah Selfiana

**ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 sampai 15 April tahun 2016. Sampel penelitian ini berjumlah 10 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah populasi studi. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu uno dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A.

Kata kunci: lambang bilangan, kartu uno, anak usia dini

**DESCRIPTION OF UNO CARDS GAME APPLICATION IN IMPROVING  
CHILDREN ABILITY IN RECOGNISING NUMBERS EPITOME  
AT GROUP A OF KINDERGARTEN ISLAMIC  
KEMILING BANDAR LAMPUNG  
IN ACADEMIC YEAR  
2015/2016**

By

CiciSolekahSelfiana

**ABSTRACT**

The problem of this research was lack of children's ability in recognizing the symbols of numbers at group A. This research was used descriptive design. This research was conducted in 3 until 5 April 2016. Sample in this research were 10 children. The technique sampling was population study. Data were collected by observation and documentation. The data was analyzed by using descriptive quantitative analysis percentage. The results showed that the activity of playing cards uno improve children ability in recognize the symbols of numbers at group A.

Keywords: the symbol of numbers, cards uno, early childhood

**DESKRIPSI PENERAPAN PERMAINAN KARTU UNO DALAM MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN MENGANAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A  
DI TK ISLAM TERPADU DAARUL FIKRI KEMILING BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Oleh**

**CICI SOLEKAH SELFIANA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Lampung**



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

**Judul Skripsi : DESKRIPSI PENERAPAN PERMAINAN KARTU UNO DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ISLAM TERPADU DAARUL FIKRI KEMILING BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Nama Mahasiswa : Cici Solekah Selfiana**

**No. Pokok Mahasiswa : 1213054014**

**Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini**

**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dosen Pembimbing I**

**Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd**  
NIP 19510507 198103 1 002

**Dosen Pembimbing II**

**Ari Sofia, S.Psi., M.A.,Psi**  
NIP 19760602 200812 2 001

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rini'.

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

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd** .....

Sekretaris : **Ari Sofia, S.Psi, M.A.Psi** .....

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

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**H. Muhammad Fadhil, M.Hum**

NIP. 19590722 198603 1003

Tanggal lulus ujian skripsi: **01 September 2016**

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Cici Solekah Selfiana. Peneliti dilahirkan di Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 11 Agustus 1993. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sodikin dan Ibu Siti Basiroh. Pendidikan formal peneliti dimulai dari Sekolah

Dasar Negeri 2 Sri Basuki kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah dan selesai pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Way Seputih Lampung Tengah dan selesai pada tahun 2009. Pendidikan selanjutnya dilanjutkan di SMA Negeri 1 Seputih Banyak Lampung Tengah dan selesai pada tahun 2012. Tahun 2012 peneliti melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cici Solekah Selfiana  
NPM : 1213054014  
Program Studi : PG-PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyetakan bahwa skripsi yang berjudul "Deskripsi Penerapan Permainan Kartu Uno dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

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

Bandar Lampung, 01 September 2016

METERAI  
TEMPEL  
8D68IADC007842915  
6000  
ENAM RIBURUPAH  
Cici Solekah Selfiana  
NPM1213054014



## **MOTO**

Segala keberhasilan berawal dari sebuah pemikiran.

(Napoleon Hill)

Perkataaan yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari sedekah yang diiringi dengan sesuatu yang menyakitkan (perasaan penerima).

(Al-Baqarah: 263)

Berikan kelebihanmu untuk berbagi dan jangan berikan kelebihanmu untuk menyombongkan diri

(peneliti)

## **PERSEMBAHAN**

### **Alhamdulillahirobbil'Alamin**

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi Besar kami Muhammad SAW dan ucapat terimakasih serta rasa bangga kepada:

### **Ibuku Tercinta (Siti Basiroh)**

Yang sudah membesarkanku dengan cinta dan kasih sayang serta kesabaran yang luar biasa, yang sudah mendidikku hingga sekarang, yang selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita yang aku inginkan, do'a yang tak pernah putus untukku serta nasehat yang selalu diberikan padaku.

### **Ayahku Tercinta (Sodikin)**

Yang telah menjadi sosok ayah yang bertanggung jawab bagi keluarganya, yang selalu mengingatkanku dengan hal-hal baik, yang tak pernah kenal lelah dan putus asa untuk mencari nafkah untuk keluarganya dan yang selalu memberi semangat dan motivasi bagi hidupku.

### **Untuk Adikku Tersayang (Nando Masykuridho Zuliano)**

Yang selalu bisa membuatku tersenyum manis dengan tingkah laku serta kepolosan dan ketulusan dari hatinya.

### **Teman-teman Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2012**

Yang selalu memberikan senyum dan motivasi untuk terus berjuang menyelesaikan studi ini, terima kasih.

### **Serta**

### **Almamaterku Tercinta Universitas Lampung**

Sebagai tempat menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri.

## SANWACANA

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Deskripsi Penerapan Permainan Kartu Uno Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016” dapat terselesaikan tepat waktu guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung, yang telah memberikan izin studi di Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.

4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.Psi., selaku Ketua Prodi PG-PAUD Universitas Lampung sekaligus Dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan pengarahan demi kelancaran penelitian.
5. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
6. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Dosen pembimbing I/Ketua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan dorongan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Aprilia Rahayu, S.Pd., selaku Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Daarul Fikri yang telah memberikan ijin penelitian disekolah yang dipimpinnya.
8. Ibu Marwiyah, S.Pd., selaku guru kelas A TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Prodi PG-PAUD FKIP UNILA, yang telah memberikan ilmunya selama menempuh studi.
10. Teman-teman Prodi PG-PAUD angkatan 2012 kelas B, terima kasih atas kebersamaan dan keceriaan yang telah diberikan selama menempuh studi.
11. Nenek dan kakekku yang selalu memberikan nasehat untuk perjalananku.
12. Akpan Nur Setiawan, terimakasih atas doa, dukungan, nasehat serta motivasi yang telah diberikan sehingga menjadi motivasi tersendiri bagi peneliti dalam menyelesaikan studi.
13. Sahabat-sahabatku Wildan Sholihah, Irza Kimike, Etika Lizawati, Woro Puspita Ningrum dan Eka Putri Desi R.S. yang telah mengisi 4 tahun ini dengan tangis dan tawa.

14. Teman sekamarku Ester Krisnawati dan temanku Anita Natalia yang telah membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Hanya doa yang dapat penulis berikan, semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan bagi perbaikan dikemudian hari. Harapan penulis, semoga skripsi ini banyak memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Amin.

Bandar Lampung, 01 September 2016

Peneliti

Cici Solekah Selfiana  
NPM 1213054014

## DAFTAR ISI

	Halaman
Cover.....	i
Persetujuan .....	ii
Pengesahan.....	iii
Pernyataan .....	iv
Riwayat Hidup .....	v
Persembahan .....	vi
Motto.....	vii
Sanwacana.....	viii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	8
<b>II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Teori Belajar.....	10
1. Teori Belajar Behavioristik.....	10

2. Teori Belajar Kognitivistik .....	11
3. Teori Belajar Konstruktivistik .....	12
B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	13
1. Pengertian Lambang Bilangan .....	13
2. Kemampuan mengenal Lambang Bilangan AUD.....	15
3. Karakteristik Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun .....	17
4. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini.....	18
C. Model Bermain.....	20
1. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	20
2. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini .....	21
3. Jenis-jenis Bermain .....	22
D. Permainan Kartu UNO.....	24
1. Pengertian Permainan Kartu Uno.....	24
2. Langkah-langkah Permainan Kartu Uno.....	26
3. Manfaat Permainan Kartu Uno .....	27
E. Penelitian Relevan.....	28
F. Kerangka Pikir Penelitian .....	29
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	35
F. Uji Validitas Instrumen .....	37
G. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	38
H. Teknik Analisis Data .....	40
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Profil TK Islam Terpadu Daarul Fikri .....	42
B. Deskripsi Proses Kegiatan dan Hasil Penelitian .....	44

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	57
D. Pembahasan .....	60
<b>V. KESIMPULAN SARAN</b> .....	66
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67
<b>LAMPIRAN</b> .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Bermain Kartu Uno.....	38
2. Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	39
3. Kategori Aktivitas Bermain Kartu Uno .....	41
4. Kategori Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	41
5. Persentase Aktivitas Bermain Menyamakan Uno.....	47
6. Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dalam Bermain Kartu Uno .....	49
7. Persentase Aktivitas Bermaib Menyusun Kartu Uno.....	51
8. Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dalam Bermain Menyusun Kartu Uno .....	52
9. Persentase Aktivitas Bermain Menukar Kartu Uno .....	55
10. Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dalam Bermain Menukar Kartu Uno .....	56
11. Rekapitulasi Aktivitas Bermain Kartu Uno .....	57
12. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Persentase Aktivitas Bermain Kartu Uno.....	57
2. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Validitas .....	71
2. Panduan Observasi .....	79
3. Kisi-kisi Rubruk Penilaian Aktivitas Permainan Kartu Uno.....	80
4. Kisi-kisi Rubruk Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	81
5. Rencana Kegiatan Pembelajaran (RPPH).....	82
6. Lembar Observasi Pemerolehan Skor Aktivitas Bermain Kartu Uno.....	94
7. Hasil Observasi Penilaian Aktivitas Bermain Kartu Uno.....	95
8. Rekapitulasi Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Bermain Kartu Uno .....	98
9. Lembar Observasi Pemerolehan Skor Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	99
10. Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	100
11. Rekapitulasi Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	103
12. Dokumentasi Hasil Penelitian.....	104
13. Data Anak dan Pendidik .....	108
14. Sarana dan Prasarana .....	109
15. Surat Keterangan.....	110
16. Penelitian Pendahuluan .....	111
17. Izin Penelitian .....	112
18. Surat Pernyataan .....	113

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman serta stimulasi dari lingkungan memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan mulai pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak-anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan masa dimana anak mengalami masa peka atau sering disebut dengan *golden age*. Pertanyaan ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak tidak terkecuali bagi guru.

Menjadi seorang guru atau pendidik bagi Anak Usia Dini tidak semudah apa yang kita bayangkan selama ini. Peran guru PAUD pada saat ini sangat dibutuhkan didalam masyarakat. Oleh sebab itu, untuk menjadi guru PAUD harus memenuhi beberapa persyaratan. Persyaratan yang harus dimiliki guru PAUD adalah harus mencintai anak-anak, mempunyai pengetahuan tentang perkembangan anak, dan beberapa persyaratan khusus lainnya. Karena beberapa persyaratan yang harus dimiliki guru PAUD tersebut maka, guru PAUD harus memiliki pendidikan khusus. Selain itu, seorang guru PAUD harus mempelajari anatomi tubuh anak dan problem-problem kesehatan. Guru PAUD harus bisa mengenali makanan anak dan penyakit anak serta memahami psikologi, mempelajari perilaku dan perkembangan anak, baik dari aspek emosi maupun proses belajar. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa

Guru PAUD harus memiliki kompetensi pendidik atau guru pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki kualifikasi akademik sekurang-kurangnya Diploma Empat (D-IV) atau sarjana (S-1) di bidang Pendidikan Anaka Usia Dini (S-1/ D-IV PG-PAUD), kependidikan lain, atau psikologi, dan memiliki sertifikasi profesi guru PAUD atau sekurang-kurangnya telah mendapat pelatihan pendidikan anak usia dini.

Menjadi seorang guru PAUD tidak hanya cukup memenuhi syarat saja tetapi juga harus memiliki pengetahuan tentang tempat untuk meperoleh informasi dan buku-buku tentang PAUD serta bagaimana cara menggunakannya. Guru PAUD dituntut untuk kreatif dalam menciptakan suatu permainan karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Setiap pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara melalui bermain.

Tujuan program kegiatan bermain adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta bagi pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap berikutnya.

Salah satu aspek perkembangan penting yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir pada usia dini. Pada perkembangan kognitif anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.

Perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari kecerdasan berhitung yang berkaitan dengan mengolah lambang bilangan diantaranya adalah mengenal lambang bilangan dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan. Anak-anak yang cerdas dalam berhitung biasanya menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti mencari jejak, menghitung benda-benda, dan bermain strategi.

Pengenalan lambang bilangan pada masa pra sekolah adalah sangat penting dilakukan, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan berikutnya. Sebagai seorang pendidik apalagi pendidik anak usia dini hendaknya harus memahami bagaimana mengajarkan materi tentang pengenalan lambang bilangan kepada anak.

Sering kita jumpai dilapangan tidak sedikit guru atau pendidik anak usia dini yang mengajarkan dengan memberikan soal dipapan tulis atau memberikan lembar kerja kepada anak. Dengan menggunakan metode atau cara yang tidak menarik akan membuat anak merasa bosan. Seorang guru PAUD harus bisa membangkitkan motivasi yang dimiliki anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai. Metode yang menarik perlu digunakan agar pembelajaran tidak membosankan dan berjalan menyenangkan, sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendirinya.

Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa perkembangan anak pada usia dini sangatlah penting untuk dikembangkan, karena dalam pertumbuhannya anak usia dini sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, stimulasi seluruh aspek perkembangan bereperan penting bagi perkembangan selanjutnya. Melalui pemberian stimulasi serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak, khususnya aspek perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan prasurevei yang dilakukan di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung kelompok A menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengenal lambang bilangan untuk anak usia dini belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak untuk menyebutkan angka 1-10. Jika dalam menyebutkan angka ini dilakukan secara bersama-sama hampir semua anak dapat melakukannya.

Namun, ketika satu persatu anak di minta untuk menyebutkan angka secara bergiliran ternyata masih banyak anak yang terlihat bingung serta ragu-ragu dalam menyebutkan bilangan. Tidak hanya itu saja, ketika guru meminta anak untuk menunjukkan angka 1-10 secara bergiliran dipapan tulis terlihat masih banyak anak yang salah dalam menunjukkannya. Anak masih terbalik dalam menuliskan lambang bilangan. Beberapa lambang bilangan yang sering terbalik dalam menuliskannya yaitu 3,5,6,7 dan 9. Hal tersebut terlihat pada saat anak menuliskan lambang bilangan 1-10 dibuku masing-masing setelah membilang banyak benda yang ada pada buku.

Hal ini disebabkan kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif). Ketika menggunakan buku tulis anak diminta untuk menuliskan angka 1,2,3 dan seterusnya didalam buku, pada baris pertama buku guru menuliskan angka yang harus ditiru anak misalnya angka 1. Selanjutnya anak diminta untuk menuliskan angka yang sama sesuai contoh yang sudah diberikan dan ditulis dalam satu lembar buku penuh. Dalam kegiatan ini, anak terkadang merasa bosan. Kegiatan yang hanya menulis angka yang sama hingga memenuhi buku membuat anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka tersebut. Adapun faktor yang menyebabkan hasil belajar anak kurang maksimal adalah media pembelajaran.

Terkait hal tersebut perlu adanya metode atau cara yang perlu dilakukan untuk merangsang atau menstimulus perkembangan kognitif anak melalui media permainan yang menarik bagi anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui permainan seperti melalui permainan kartu uno.

Kartu uno memiliki banyak banyak angka dan warna didalamnya yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan serta pengenalan warna pada anak usia dini. Pembelajaran melalui permainan yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar anak dan mempermudah anak untuk mengenal dan memahami lambang bilangan matematika secara sederhana. Karena Pada dasarnya pembelajaran di TK adalah belajar melalui bermain. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa.

Bertolak dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk menerapkan kegiatan bermain kartu uno dalam mengenal lambang bilangan anak usia dini di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung. Ketertarikan ini, selanjutnya mendorong penulis untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Deskripsi Penerapan Permainan Kartu Uno Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak
2. Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan dengan benar
3. Sebagian besar anak belum bisa menunjukkan lambang bilangan dengan tepat
4. Sebagian besar anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan dengan tepat
5. Pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru
6. Media yang digunakan kurang menarik bagi anak

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat begitu luasnya masalah yang ada, maka peneliti membatasi masalah pada penerapan permainan kartu uno dan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu bagaimana penerapan permainan kartu uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan kartu uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan dan menjelaskan tentang permainan kartu uno dalam mengembangkan kemampuan 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 anak dalam penerapan permainan kartu uno.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan berguna bagi:

- a. Anak

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan serta kemampuan anak dalam memahami konsep angka didalam dirinya untuk mempersiapkan anak kejenjang pendidikan selanjutnya.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam kegiatan bermain kartu uno.

Sehingga akan dapat memberikan solusi bagi guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran sebagai upaya mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk menambah pengetahuan tentang media dan metode permainan yang menarik yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti tentang pemberian stimulasi yang tepat yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam diri anak. Serta mendorong dan memotivasi anak agar lebih semangat belajar dengan menggunakan berbagai metode dan media yang menarik sehingga membuat anak lebih berfikir kritis, lebih kreatif, dan tidak merasa bosan.

e. Bagi peneliti lain

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan mengenai pembelajaran bagi anak usia dini untuk meneliti tentang pembelajaran pada anak usia dini secara lebih mendalam.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Teori Belajar**

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak dapat diartikan dan diuraikan dalam beberapa butir pemikiran yang dilihat dari berbagai sudut pandang atau aliran yang berbeda diantaranya:

#### **1. Teori Belajar Behavioristik**

Teori belajar behavior adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berlier tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai behavioristik. Menurut Sujiono (2013: 55) “masing-masing ahli yang menganut teori ini percaya bahwa perilaku dapat dibentuk dengan memberi jawaban dalam bentuk kata-kata ataupun tindakan tertentu”. Sedangkan menurut Hamalik (2011: 39) “dalam behavioristik, belajar ditafsirkan sebagai latihan-lathan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon”. Hubungan antara stimulus dan respon inilah yang akan meimbulkan kebiasaan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang yang dapat dibentuk sebagai akibat dari interaksi antara *stimulus* dan *respons* yang didapat dari lingkungan.

## 2. Teori Belajar Kognitivistik

Teori kognitif pada hakikatnya adalah teori yang menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan manusia dalam memahami berbagai pengalamannya sehingga mengandung makna bagi manusia tersebut. Teori ini lebih menekankan proses belajar dari pada hasil belajar.

Bagi penganut aliran kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara *stimulus* dan *respons* lebih dari itu, belajar adalah melibatkan proses pikiran yang sangat kompleks. Menurut Siregar dan Nara (2014: 30) “ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi seseorang yang berkesinambungan dengan lingkungan”. Sedangkan menurut Gagne dalam Jamaris (2013: 126) “kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir”. Kognitivisme mayakini bahwa belajar adalah hasil dari usaha individu dalam memaknai pengalaman-pengalamannya yang berkaitan dengan dunia disekitarnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menurut teori belajar kognitivisme belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara *stimulus* dan *respons* tetapi melibatkan perilaku yang sangat kompleks. Apa yang telah dipelajari individu sangat tergantung dari apa yang telah diketahuinya.

### 3. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Konstruktivisme dikembangkan berdasarkan paham behaviorisme yang memandang manusia berada dalam kotak hitam dan kognitivisme yang memandang pikiran manusia merupakan hal yang penting dalam memahami dan memaknai sesuatu yang dihadapinya.

Pada hakikatnya, baik kognitivisme maupun behaviorisme mengandung aspek-aspek yang berkaitan dengan konstruktivisme. Misalnya, apabila guru dalam melakukan *scaffolding* memilih situasi dan strategi belajar yang dianggapnya sesuai dengan kebutuhan siswa maka ia telah menggunakan prinsip-prinsip konstruktivisme yang dilandasi oleh behaviorisme. Teori konstruktivisme ini dapat dibedakan kedalam dua kelompok yaitu konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Menurut Barlett dan Janasson dalam Jamaris (2013: 148) berpendapat bahwa

Konstruktivisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang berkeyakinan bahwa anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia disekitarnya atau dengan kata lain, anak dapat membelajarkan dirinya sendiri melalui berbagai pengalaman.

Sedangkan menurut Glaserfeld dalam Siregar dan Nara (2014: 39) “mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil konstruksi (bentukan) orang itu sendiri”.

Sehingga dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan dapat dibangun melalui pengalamannya sendiri tentang dunia sekitarnya dan terjadi secara terus-menerus setiap kali manusia mendapatkan pemahaman baru dari lingkungannya.

Berdasarkan dari teori di atas maka dapat dipahami bahwa teori belajar behavioristik, teori belajar kognitivistik, dan teori belajar konstruktivistik memiliki keterkaitan antara satu sama lain. Keterkaitan ketiga teori ini dapat dilihat dari bagaimana ketiga teori ini saling berhubungan. Teori belajar konstruktivistik dikembangkan berdasarkan paham behavioristik yang didalamnya terdapat kognitivistik yang mempengaruhinya. Antara behavioristik dan kognitivistik keduanya meyakini bahwa penguatan merupakan hal yang penting dalam belajar, akan tetapi dalam penerapannya berbeda. Kognitivistik menggunakan penguatan sebagai faktor penguat, sedangkan behavioristik menggunakan penguat sebagai umpan balik dan hubungannya dengan konstruktivistik terletak pada proses pembentukan pengetahuannya.

## **B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

### **1. Pengertian Lambang Bilangan**

Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih terlebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana atau abstraksi empiris.

Kemudian anak dilatih berfikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif. Langkah berikutnya ialah mangajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan. Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika pada jenjang pendidikan formal berikutnya.

Bilangan merupakan suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Sedangkan lambang bilangan merupakan simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Menurut Sriningsih (2009: 18) mengatakan bahwa.

Lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan baik, artinya berhitung merupakan ilmu yang berhubungan dengan penelaah bentuk, struktur-struktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam berhitung terorganisasi dengan baik sistematis dan logis.

Sedangkan Marhijanto dalam Tajudin (2008: 30) berpendapat bahwa “Lambang bilangan adalah satuan dalam sistem pengenalan yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan”. Pendapat lain menyatakan bahwa lambang bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan adalah ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan satuan dalam sistem pengenalan abstrak yang juga berkaitan dengan pengetahuan terhadap strategi dalam menghitung, penjumlahan, pengurangan maupun perkalian.

## 2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan segala kemampuan yang dimiliki anak, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Konsep matematika permulaan bagi anak terjadi apabila anak mampu mengenal lambang bilangan. Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Burns dalam Sudono (2010: 23) mengatakan:

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

Penguasaan masing-masing kelompok tersebut selalu melalui tiga tingkat penekanan tahapan yaitu:

a. Tingkat pemahaman konsep

Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan sebuah benda konkret.

b. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan

Setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa.

c. Tingkat lambang bilangan

Biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami menggunakan alat konkret hingga mereka melepaskan sendiri.

Ketiga proses tersebut sangat membantu anak dalam memahami matematika. Bahkan dapat mencegah terjadinya ketakutan terhadap pelajaran matematika. Sedangkan menurut Suyanto (2005: 156) “langkah pengenalan angka pada anak yaitu anak harus dilatih terlebih dahulu memahami dengan bahasa simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal pula dengan istilah abstraksi empiris”. Misalnya, ketika guru memberikan uang logam, guru mengatakan koin. Kemudian, anak dilatih untuk berfikir simbolis lebih jauh, yang disebut abstraksi refleksi. Ketika guru menaruh koin guru mengatakan “satu”. Kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. Guru dapat menghitung koin sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga”, dan seterusnya. Dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematika bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, lambang bilangan adalah salah satu kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan sejak usia dini. Pengembangan kemampuan dasar pengenalan lambang bilangan dapat dilakukan dengan membiasakan anak berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan pengenalan lambang bilangan. Dalam mengenalkan lambang bilangan hendaknya anak dilibatkan langsung dalam permainan dengan menggunakan benda konkrit. Melibatkan anak langsung dalam suatu permainan menggunakan benda konkret merupakan cara yang efektif yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran.

### **3. Karakteristik Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun**

Salah satu kemampuan berfikir simbolik yang penting untuk dikuasai anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan. Pada awalnya anak-anak mampu menyebutkan satu, dua, tiga, tetapi ia hanya sekedar menirukan orang dewasa dan tidak memahami artinya. Anak sering kali menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata tidak bermakna. Anak tidak mengetahui bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Setelah anak mendapatkan berbagai pengalaman dan aspek kognitifnya semakin berkembang, maka anak akan memahami makna dari lambang bilangan tersebut. Menurut Hurlock dalam Susanto (2011: 107), menyatakan bahwa “seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan bahwa yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman diantaranya konsep bilangan dan lambang bilangan”. Dalam pengenalan lambang bilangan pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masing-masing usia.

Dalam Permendiknas No. 137 tahun 2014 lingkup perkembangan kognitif berkaitan dengan berfikir simbolik usia 4-5 tahun terdapat tingkat pencapaian perkembangan anak salah satunya adalah mengenal lambang bilangan. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan tersebut maka akan dikembangkan menjadi indikator-indikator yang akan digunakan sebagai acuan dalam penilaian pembelajaran untuk menentukan tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran.

#### **4. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini**

Kemampuan dasar matematika anak prasekolah yang berada pada fase pra operasional diwarnai oleh perkembangan kemampuan berfikir secara simbolis. Refleksi dari kemampuan berfikir ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang berada disekitarnya secara mental. Hal ini berarti, walaupun benda aslinya tidak ada, anak akan dapat membayangkan bentuk benda itu didalam pikirannya dan berfantasi dengan benda tersebut.

Mengembangkan program pembelajaran hal paling penting yang tidak dapat diabaikan adalah memilih aktivitas yang dapat mempertinggi pertumbuhan anak dalam seluruh aspek perkembangannya melalui kegiatan bermain bebas, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Menurut Sudaryanti (2016: 5) menyatakan bahwa

Langkah-langkah pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolah raga, berhitung sambil bernyanyi, dan menghitung diatas sepuluh.

Berlatih menghitung permulaan biasanya dengan jari tangan karena paling mudah dan efektif. Dengan jari tangan konsep bilangan akan lebih mudah dipahami oleh anak. Guru dan orang tua dapat melatih anak menghitung benda yang ada disekitar anak. Berhitung juga dapat dilakukan sambil berolah raga dan bernyanyi untuk mengenalkan konsep matematika seperti lagu balonku, satu-satu aku sayang ibu, anak ayam, dan seterusnya. Biasanya anak akan mengalami kesulitan jika menghitung diatas sepuluh yaitu bilangan 11.

Untuk bilangan 12-19 pada prinsipnya sama, yaitu angka tersebut ditambah dengan “belas” tetapi untuk “se-belas” memang pengecualian bukan “satu-belas” kata satu diganti se yang artinya satu. Untuk itu guru perlu memperkenalkan polanya. Sedangkan menurut Suyanto (2005: 68) menyatakan bahwa

Melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, bermain kartu, berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga, menghitung benda-benda, menghitung diatas sepuluh, 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 sangat penting dalam bilangan. Hampir semua orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak dapat di lakukan dengan berbagai cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran yang di berikan. Kegiatan yang menarik dan menyenangkan yang dapat dilakukan di antaranya yaitu melalui kegiatan menghitung dengan jari, berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga, berhitung dengan menggunakan benda-benda, dan berhitung menggunakan kartu. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini di lakukan melalui kegiatan bermain kartu uno.

## **C. Model Bermain**

### **1. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan. Menurut Piaget dalam Sujiono (2013: 42) “mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang”. Sebagian orang menganggap permainan sebagai rekreasi, suatu yang kita lakukan demi kesenangan, dan suatu yang agak remeh. Bagi orang dewasa, permainan ini mungkin benar, tetapi bagi bayi dan anak-anak, permainan merupakan cara mencoba dan menemukan dunia sekitar mereka.

Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik dalam bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dalam mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang kas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya.

Sedangkan Mayke dalam Triharsono (2013: 3) menyatakan bahwa

Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya”.

Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Dari analisis di atas maka dapat di pahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dengan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsi melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut.

## **2. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreativitas tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya. Dalam kajian ini yang menjadi fokus adalah anak, sehingga tujuan bermain adalah:

1. Anak merasa senang;
2. Anak berlatih menggunakan seluruh inderanya;

3. Anak belajar bekerjasama, berkomunikasi, dan belajar memecahkan masalah;
4. Mengembangkan rasa ingin tahu, harga diri, percaya diri, dan anak belajar mengembangkan nilai-nilai;
5. Anak memperoleh pengalaman nyata;
6. Anak mengembangkan aspek-aspek perkembangannya; dan
7. Anak menuju kemandiriannya.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulasi kegiatan dan perkembangan kognitif, psikososial, fisiologis, dan bahasa serta komunikasi. Oleh sebab itu, memberikan kesempatan bermain pada anak sangat diperlukan bagi pengembangan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak. Anak yang berada dilingkungan yang kurang memiliki fasilitas bermainakan menyebabkan ruang gerak bermain bagi anak menjadi terbatas. Keadaan ini membuat anak tidak leluasa menyalurkan keinginan dan aktivitas bermainnya. Oleh sebab itu, memberikan kesempatan bermain sangat diperlukan bagi anak.

### **3. Jenis-jenis Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan anak. Dengan bermain anak akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan tersendiri. Anak bisa mencari dan menemukan banyak hal melalui bermain. Melalui bermain anak belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya maka sosialisasi anakpun menjadi berkembang.

Adapun jenis bermain yang dapat dikembangkan didalam program pembelajaran anak usia dini menurut Jamaris (2006: 118) adalah sebagai berikut.

- a. Bermain Dengan Melakukan Pengamatan  
Pada kondisi anak anak kelihatannya tidak bermain, akan tetapi pada hakikatnya melakukan kegiatan bermain dengan jalan hanya mengamati sesuatu yang menarik perhatiannya.
- b. Bermain Bersama Teman  
Jenis permainan ini terjadi apabila anak bermain bersama temannya, dan terlibat dalam kegiatan sosial secara aktif.
- c. Bermain dalam Kelompok  
Bermain yang dilakukan secara kelompok merupakan aktivitas yang telah mempunyai organisasi dan tujuan.
- d. Bermain untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif  
Keterlibatan kognitif dalam kegiatan bermain ini bergerak dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana kepada kemampuan kognitif yang lebih tinggi.

Keempat penggolongan tersebut pada dasarnya saling terintegrasi satu sama lain, sehingga dalam penerapannya mungkin saja salah satu permainan dapat mengembangkan jenis permainan yang lainnya.

Sedangkan jenis metode permainan untuk bermain menurut Sulistiati (2014: 32) sebagai berikut:

- a. Permainan Sosialisasi,
  - b. Permainan Menggunakan Obyek,
  - c. Permainan Representasi dan Fungsi,
  - d. Permainan Simbol, dan
- Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak dikisaran usia 2 tahun, seperti halnya bermain kartu angka bergambar. Adapun jenis-jenis permainan kartu seperti:
1. Remi. Kartu remi adalah sekumpulan kartu seukuran tangan yang digunakan untuk permainan kartu.
  2. Uno. Uno dalam bahasa Spanyol dan Italia berarti satu. Permainan ini melatih kesabaran, keuletan, dan fokus mata. Pada dasarnya permainan ini menyamakan warna atau angka dengan kartu yang terakhir dibuang oleh pemain terakhir.
  3. Domino. Permainan domino menggunakan satu set kartu yang berjumlah 28 kartu. Kartu berisi angka-angka yang berpasangan, dari angka yang terkecil 0-0 hingga yang terbesar 6-6.

e. **Bermain Peran.**

Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dimana anak memerankan tokoh yang dipilih. Biasanya dilakukan oleh anak usia 30-36 bulan. Pada usia ini mereka akan menjadi aktor dan aktris cilik yang hebat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di tegaskan bahwa jenis permainan dalam penelitian ini adalah permainan simbol, yaitu bermain kartu angka.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan kartu uno. Kartu uno di gunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran anak.

## **D. Permainan Kartu Uno**

### **1. Pengertian Permainan Kartu Uno**

Uno kartu adalah sebuah permainan kartu yang menggunakan kartu khusus yang disebut dengan kartu uno. Permainan ini merupakan salah satu permainan kartu yang paling terkenal di seluruh dunia dan dimainkan oleh segala umur, dari anak-anak hingga orang dewasa. Setelah sukses dengan fisiknya, dibuatlah uno versi lain seperti uno stacko misalnya, yaitu uno yang berbentuk menara.

Sekarang ada banyak sekali game uno yang tersebar, bahkan beberapa game uno diberikan gratis di internet. Tidak hanya di internet, sekarang bahkan beberapa membuat game uno ini untuk dimainkan di *handphone*.

Menurut Tinsman (2002: 55) menyatakan bahwa “Kata uno sendiri berasal dari bahasa Spanyol dan Italia yang artinya satu, kartu ini pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio seorang pemilik pangkas rambut dan pecinta kartu”. Uno mulai dikembangkan pada tahun 1991 oleh Merle Robbins.

Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Pada proses perkembangannya, Marle Robbins dibantu oleh istrinya Marie dan putranya beserta menantunya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972 Marle Robbins menjual hak ciptanya. Kartu uno mulai dikenal lebih luas lagi berkat *International Game Inc.* Sedangkan menurut Rohrig (2008: 214) menyatakan bahwa

Uno merupakan suatu permainan kartu keluarga yang paling terkenal didunia, dengan peraturan yang cukup mudah untuk dimainkan siapapun. Permainan kartu uno adalah barang yang berupa kertas tebal, berbentuk persegi panjang, yang digunakan untuk bermain.

Permainan ini sangat populer diseluruh dunia dan dimainkan oleh semua usia. Jumlah kartu uno ada 52 kartu, tetapi ada juga yang menggunakan jumlah kartu yang berbeda, contohnya adalah kartu uno yang berjumlah 112 kartu. Warna kartu terdiri dari merah, kuning, hijau, biru, dengan angka 0-9 dan kartu-kartu spesial. Kartu merah, kuning, hijau dan biru memiliki nomor dari 02-92, untuk kartu dengan nomor 12-92 berjumlah 2 kartu untuk setiap warna. Beberapa kartu yang digunakan dalam permainan UNO adalah sebagai berikut:

1. Kartu warna dengan nomor 02=4 (setiap warna punya 1 kartu ini)
2. Kartu warna tanpa nomor = 4 (setiap warna punya 1 kartu ini)

Saat kartu ini diturunkan seorang pemain, maka semua pemain wajib menumpangkan tangan diatas kartu ini dan tangan pemain yang berada ditumpukan paling atas akan terkena pinalti.

3. Draw two card =8 (setiap warna punya 1 kartu ini)
4. Wild card with draw four =4

5. Reverse card =8 (setiap warna mempunyai 2 kartu reverse)

Kartu ini untuk memutar arah urutan main. Misalnya urutan main saat ini searah dengan arah jarum jam kemudian kartu ini dikeluarkan oleh seorang pemain maka urutan main terbalik arah menjadi berlawanan dengan arah jarum jam. Pemain berikutnya adalah pemain sebelumnya dari pemain yang mengeluarkan kartu reverse karena putaran main telah terbalik arah.

6. Skip card =8 (setiap warna mempunyai 2 kartu skip)

Kartu ini untuk melewati giliran main pemain berikutnya. Misal pemain mengeluarkan kartu skip maka 1 orang pemain berikutnya melewati.

7. Wild card =4

Kartu ini bisa melawan semua kartu warna dengan angka 12-92 dan kemudian pemain yang mengeluarkan kartu ini boleh bebas meminta kartu warna apa yang dimainkan pemain berikutnya.

Sehingga dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa uno kartu merupakan salah satu permainan dari seri uno yang di mainkan dengan kartu. Permainan ini merupakan permainan keluarga, berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memiliki angka dan warna didalamnya.

## **2. Langkah-langkah Permainan Kartu Uno**

Cara bermain kartu uno ini cukup mudah. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Semakin banyak orang yang bermain maka permainan ini akan semakin menarik.

Pada dasarnya, permainan uno hanya menyamakan warna atau angka dengan kartu terakhir yang dibuang pemain sebelum giliran kita. Berikut adalah langkah-langkah bermain:

1. Permainan dimulai dengan mengambil 7 kartu secara acak kepada masing-masing pemain. Kemudian, buka satu kartu dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card*.
2. Untuk dapat memainkan kartu ini, seorang pemain pada gilirannya harus dapat menyamakan angka ataupun warna dari kartu yang sudah menjadi *deal card*. Jika ternyata tidak terdapat kartu dengan angka atau warna yang sama maka pemain harus mengambil kartu hingga menemukan angka ataupun warna yang sama sebagai hukumannya.
3. Pemenang uno adalah pemain pertama yang mampu menghabiskan kartu yang ada ditangan masing-masing pemain dan pemain wajib berteriak uno!.
4. Sedangkan pemain yang kalah ditentukan perhitungan skor menurut kartu yang tersisa ditangan masing-masing pemain. Saat permainan dimulai pemain tidak boleh meneriakkan kata uno kecuali kartu pemain tersebut hanya tertinggal 1 kartu. Setiap satu kata uno yang diteriakkan maka pemain harus mengambil dua kartu sebagai hukuman.

### **3. Manfaat Permainan Kartu Uno**

Manfaat dari permainan uno ini adalah dapat merangsang otak kiri maupun kanan. Pemain akan mengandalkan otak kiri untuk beripikir logika. Sedangkan otak kanan juga terangsang ketika mereka berinteraksi dan memikirkan strategi.

Bermain kartu uno dapat membentuk emosi dan kejujuran seseorang. Ini terlihat saat mereka menerima kemenangan atau kekalahan. Bermain kartu uno juga melatih kesabaran, keuletan, serta koordinasi mata dan tangan.

#### **E. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Ria Puji Lestari (2014) tentang “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan media Kartu Angka dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyitoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui penggunaan media kartu angka dan kartu bergambar, hal ini dibuktikan pada kemampuan awal mengenal lambang bilangan yaitu 37,5% termasuk dalam kriteria tidak baik, pada siklus I meningkat 24% menjadi 61,5% termasuk dalam kriteria cukup, dan pada siklus II meningkat 26% menjadi 87,5% termasuk dalam kriteria baik. Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu guru mengenalkan media kartu angka dan kartu bergambar pada anak, setiap anak memperoleh satu media kartu angka dan kartu bergambar, mengurutkan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar.

2. Hasil penelitian Dewi Lestari (2014) tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok Adi TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%.

#### **F. Kerangka Pikir Penelitian**

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini dan dapat di stimulus sejak dini. Perkembangan kognitif ini terkait dengan bagaimana kemampuan berpikir anak berkembang. Dalam perkembangan kognitifnya tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun diantaranya yaitu, mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengenal lambang huruf.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal lambang bilangan salah satunya adalah dengan bermain kartu seperti bermain kartu uno.

Kartu uno memiliki banyak angka dan warna didalamnya. Angka yang terdapat didalam kartu uno bervariasi dari 0-9 yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam hal mengenal lambang bilangan. Selain itu, bermain kartu uno juga dapat membantu anak menghitung dan menghafal angka.

Melalui kegiatan bermain kartu uno anak dapat belajar menyebutkan lambang bilangan pada kartu, anak dapat belajar menunjukkan lambang bilangan pada kartu, dan anak dapat belajar menuliskan lambang bilangan sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu serta anak juga dapat terlibat aktif dalam permainan ini. Kartu uno memiliki warna yang bervariasi yang dapat menarik perhatian anak.

Selama proses kegiatan bermain kartu uno berlangsung anak akan terlibat dalam mengikuti aturan permainan, anak akan terlibat dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan, dan anak akan terlibat dalam menyebutkan kartu uno yang dipilih. Melalui permainan kartu uno pendidik dapat mengetahui sejauh mana perkembangan anak dalam hal mengenal lambang bilangan serta sejauh mana keterlibatan anak dalam melakukan aktivitas bermain kartu uno.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa penerapan permainan kartu uno dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif pada umumnya merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis. Menurut Lehman dalam Yusuf (2014: 62) berpendapat bahwa

Penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta, dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail.

Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 199) menjelaskan bahwa:

Metode deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian deskriptif kuantitatif karena dalam penelitiannya disajikan secara naratif yang bersumber dari data yang telah dikumpulkan seperti hasil rekaman, interview, foto, dokumen pribadi tentang suatu objek penelitian dilaporkan sesuai dengan makna yang sebenarnya.

Yang perlu diingat dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif bukan tipe penelitian asosiatif. Apabila peneliti sudah memilih menggunakan penelitian ini maka penelitian ini bukanlah dimaksudkan untuk melihat dan menemukan hubungan antara variable bebas dan terikat atau untuk membandingkan dua variabel dalam rangka menemukan sebab akibat namun penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan situasi atau kejadian secara tepat dan akurat.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Jl. Garuda No. 60 Pinang Jaya Kemiling Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Pada bulan April 2016 selama 3 hari berturut-turut mulai tanggal 03-05 April 2016. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu uno.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Penentuan subjek penelitian dapat dilakukan dengan cara populasi atau sampel. Menurut Sugiyono (2011: 61) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi pada penelitian ini adalah siswa/siswi kelompok A TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung yang secara keseluruhan berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 7 siswi perempuan dan 3 siswa laki-laki.

## 2. Sampel

Jika peneliti ingin meneliti semua elemen yang ada didalam wilayah penelitian berarti peneliti menggunakan populasi studi dimana seluruh anak kelas A yang berjumlah 10 anak menjadi objek penelitian. Menurut Arikunto (2006: 134) “apabila populasi kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Dengan demikian penelitian ini adalah penelitian populasi.

## D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

### 1. Definisi Konseptual

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan kognitif, fisiologis, dan bahasa serta komunikasi. Melalui bermain anak akan belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya. Kegiatan bermain bisa dilakukan dengan suatu permainan yang menyenangkan seperti bermain kartu uno. Menurut Rohrig (2008: 214) menyatakan bahwa

Uno merupakan suatu permainan kartu keluarga yang paling terkenal didunia, dengan peraturan yang cukup mudah untuk dimainkan siapapun. Permainan kartu uno adalah barang yang berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang, yang digunakan untuk bermain.

Permainan kartu uno bisa dilakukan oleh anak-anak seperti halnya bermain kartu angka bergambar. Angka yang terdapat didalam kartu uno dapat digunakan sebagai bahan pengenalan lambang bilangan. Menurut Marjihanto dalam Tajudin (2008: 30) menyatakan bahwa “Lambang bilangan adalah satuan dalam sistem pengenalan yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan”.

Bermain kartu uno akan melibatkan anak untuk melakukan pengelompokkan benda menjadi kumpulan-kumpulan terpisah berdasarkan ciri-ciri tertentu secara tidak langsung. Dengan bermain kartu uno anak akan mengetahui sejumlah angka yang ada didalamnya. Bermain kartu uno juga akan membantu anak menghafal lambang bilangan dengan cepat serta memahami konsep lambang bilangan didalam dirinya.

## **2. Definisi Operasional**

Untuk memberi batasan yang jelas dalam penelitian yang dilakukan, berikut adalah definisi operasional variabel: Permainan kartu uno dapat dimainkan minimal oleh dua orang semakin banyak pemain maka permainan ini akan semakin seru. Kartu uno memiliki angka dan warna didalamnya yang dapat menarik perhatian anak . Permainan ini digunakan sebagai alat bantu guru untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran dalam hal mengenal lambang bilangan. Dalam permainan ini terdapat tiga keterlibatan dalam melakukan aktivitas bermain kartu uno dan tiga kegiatan dalam mengenal lambang bilangan. Keterlibatan dalam melakukan aktivitas bermain kartu uno meliputi keterlibatan mengikuti aturan permainan, keterlibatan dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan, keterlibatan dalam menyebutkan kartu uno yang dipilih. Sedangkan kegiatan dalam mengenal lambang bilangan meliputi kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada kartu uno, menunjukkan lambang bilangan 1-10 pada kartu uno, dan menuliskan lambang bilangan 1-10 sesuai angka pada kartu uno.

## E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian untuk mendapatkan data yang valid. Keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif sebagai berikut.

#### a. Observasi Langsung

Hadi dalam Sugiyono (2007: 203) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Dalam penelitian ini metode observasi dilakukan pada saat kegiatan bermain kartu uno pada anak Kelompok A di TK IT Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung. Observasi ini berpedoman pada indikator dalam menstimulus perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan menggunakan instrumen berupa lembar *checklist* untuk dapat mengetahui seberapa jauh penerapan permainan kartu uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

b. Dokumentasi

Sugiyono (2007: 326) “dokumentasi merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu”. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan meneliti catatan-catatan penting yang sangat erat hubungannya dengan obyek penelitian, baik berupa catatan. Tujuan digunakan teknik ini adalah untuk memperoleh data secara jelas dan konkret tentang perkembangan kognitif anak yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dokumen ini dapat berbentuk catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan, bisa berbentuk gambar maupun foto.

## 2. Instrumen Penelitian

Arikunto (2005: 101) berpendapat bahwa ” instrument penelitian atau yang disebut dengan instrument pengumpulan data atau alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya agar menjadi sistematis dan lebih mudah”. Dalam penelitian ini peneliti telah membuat lembar observasi, atau instrumen observasi tentang kegiatan bermain kartu uno dan dokumentasi. Lembar observasi *checklist* mencakup aktivitas bermain kartu uno dan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam proses pembelajaran selama penelitian. Lembar observasi *checklist* aktivitas bermain kartu uno menilai keterlibatan anak mengikuti aturan permainan, keterlibatan dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan, dan keterlibatan dalam menyebutkan kartu uno yang dipilih, dengan kriteria penilaian sangat aktif, aktif, cukup aktif dan kurang aktif.

Masing-masing kriteria memiliki angka skor yang berbeda-beda yaitu: kriteria sangat aktif mendapat skor 4, kriteria aktif mendapat skor 3, kriteria cukup aktif mendapat skor 2, dan kriteria kurang aktif mendapat skor 1.

Sedangkan lembar observasi *checklist* hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang menilai kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10, kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-10, dan kemampuan menuliskan lambang bilangan 1-10, dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang. Masing-masing kriteria memiliki angka skor yang berbeda-beda yaitu kriteria berkembang sangat baik mendapat skor 4, kriteria berkembang sesuai harapan mendapat skor 3, kriteria mulai berkembang mendapat skor 2, dan kriteria belum berkembang mendapat skor 1.

#### **F. Uji Validitas Instrumen**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitas isi (*content validity*), validitas konstruk (*konstruk validitas*), validitas ukuran, dan validitas sejalan. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli). Instrumen dalam penelitian ini sudah diuji oleh dua dosen PG-PAUD yakni Devi Nawangsasih M.Pd., dan Nia Fatmawati, M.Pd.

## G. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

**Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Bermain Kartu Uno**

Variabel (x)	Aspek yang diobservasi	Kategori Penilaian	Deskripsi
Aktivitas bermain kartu uno	Keterlibatan mengikuti aturan permainan	SA	Apabila anak mau terlibat mengikuti aturan dengan tepat
		A	Apabila anak mau terlibat mengikuti aturan tanpa diperintah
		CA	Apabila anak mau terlibat mengikuti aturan jika diperintah
		KA	Apabila anak belum mau terlibat mengikuti aturan
	Keterlibatan dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan	SA	Apabila anak mau terlibat dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan secara berurutan dan dengan tepat
		A	Apabila anak mau terlibat dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan dengan sendiri meskipun belum berurutan
		CA	Apabila anak mau terlibat dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan secara berurutan jika diberi perintah
		KA	Apabila anak belum mau terlibat dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan
	Keterlibatan dalam menyebutkan objek yang dipilih	SA	Apabila anak mau terlibat dalam menyebutkan objek yang dipilih dengan tepat
		A	Apabila anak mau terlibat dalam menyebutkan objek yang dipilih dengan sendiri
		CA	Apabila anak mau terlibat dalam menyebutkan objek yang dipilih jika diberi perintah
		KA	Apabila anak belum mau terlibat dalam menyebutkan objek yang dipilih

**Keterangan :**

Skor 1 = Kurang Aktif (KA)

Skor 2 = Cukup Aktif (CA)

Skor 3 = Aktif (A)

Skor 4 = Sangat Aktif (SA)

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Variabel (y)	Aspek yang diobservasi	Kategori Penilaian	Deskripsi
Kemampuan mengenal lambang bilangan	Melakukan kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10	BSB	Apabila anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan lancar dan tepat
		BSH	Apabila anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-7 dengan menggunakan kartu uno
		MB	Apabila anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5 meskipun masih terbata-bata
		BB	Apabila anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5
	Melakukan kegiatan menunjukkan lambang bilangan 1-10	BSB	Apabila anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan bilangan yang disebutkan
		BSH	Apabila anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-7 tanpa bantuan orang lain meskipun masih terdapat kesalahan
		MB	Apabila anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-5 dengan bantuan orang lain
		BB	Apabila anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-5
	Melakukan kegiatan menuliskan lambang bilangan 1-10	BSB	Apabila anak mampu menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan tepat
		BSH	Apabila anak mampu menuliskan lambang bilangan 1-7 sesuai yang ada pada kartu uno tanpa bantuan orang lain
		MB	Apabila anak mampu menuliskan lambang bilangan 1-5 dengan bantuan orang lain
		BB	Apabila anak belum mampu menuliskan lambang bilangan 1-5

**Keterangan :**

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam proses penelitian, karena disinilah hasil penelitian akan nampak. Analisis data mencakup seluruh kegiatan menganalisa dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul. Menurut Arikunto (2010: 195), “tujuan dilakukannya analisa data yaitu untuk mengadakan pemantapan data terhadap data yang sudah diperoleh melalui lembar pengamatan atau observasi”. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2011: 147) “statistik deskriptif digunakan apabila peneliti hanya mendeskripsikan data sampel dan tidak membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi di mana sampel diambil”. Hal ini menjelaskan bahwa dalam penelitian ini peneliti hanya mendeskripsikan data sampel saja. Teknik analisis data dimaksudkan untuk mengetahui status variabel, yaitu bagaimana mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu uno. Penyajian data dalam penelitian ini melalui perhitungan persentase dan data yang akan dinilai yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan. Adapun rumus yang akan digunakan dalam menghitung kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Sumber: Purwanto, 2006: 102)

Keterangan:

NP : nilai permanen yang dicari atau diharapkan  
 R : jumlah mentah yang diperoleh anak  
 SM : skor maksimal  
 100% : bilangan tetap

Setelah dilakukan persentase (%) capaian responden maka selanjutnya yaitu mengelompokkan responden kedalam kategori. Pada penelitian ini untuk mengetahui aktivitas bermain kartu uno peneliti menggunakan panduan kategori aktivitas bermain kartu uno sebagai berikut.

**Tabel 3. Kategori Aktivitas Bermain Kartu Uno**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
76-100	Sangat Aktif (SA)
51-75	Aktif (A)
26-50	Cukup Aktif (CA)
0-25	Kurang Aktif (KA)

(Sumber: Arikunto, 2010: 87)

Sedangkan untuk menilai kemampuan mengenal lambang bilangan peneliti menggunakan panduan kategori perkembangan mengenal lambang bilangan sebagai berikut.

**Tabel 4. Kategori Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

<b>Interval Presentasi Tingkat Perkembangan</b>	<b>Keterangan</b>
76%-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)
51%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
26%-50%	MB (Mulai Berkembang)
0%-25%	BB (Belum Berkembang)

(Sumber: Ditjen Mamdas DIKNAS 2010 dalam Dimiyati, 2013:103)

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan permainan kartu uno dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Daarul Fikri Kemiling Bandar Lampung. Hal tersebut dapat dilihat dari rekapitulasi hasil penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan pada penerapan permainan kartu uno.

Pada rekapitulasi kegiatan bermain kartu uno menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal itu berarti anak mampu mengenal lambang bilangan sesuai dengan ketercapaian indikator yang ada pada setiap permainan yaitu anak mampu menyebutkan, menunjukkan, serta menuliskan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan kartu uno. Selain itu anak terlihat antusias saat melakukan aktivitas bermain kartu uno. Sementara itu, hasil rekapitulasi aktivitas bermain kartu uno menunjukkan bahwa anak berada pada kategori aktif. Hal itu berarti anak mau terlibat dalam mengikuti aturan permainan, anak mau terlibat dalam melakukan kegiatan sesuai perintah lisan, dan anak mau terlibat dalam menyebutkan kartu uno yang dipilih.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan permainan kartu uno dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini terutama pada anak kelompok A.

## **B. Saran**

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

### **1. Bagi Kepala Sekolah**

Sebaiknya sekolah memfasilitasi anak dan guru untuk mendukung ketersediaan bahan yang diperlukan untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu uno.

### **2. Bagi Guru**

Sebaiknya guru mempertahankan pembelajaran dengan permainan kartu uno untuk terus diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari, mengingat permainan kartu uno memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan dalam mengembangkan penelitian yang sejenis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Jakarta.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Gramedia. Jakarta.
- Lestari, Dewi. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok Adi TK Aba Jimbung I, Kalikotes*. Diambil dari: [www.eprints.uny.ac.id](http://www.eprints.uny.ac.id). Diakses 02 September 2015.
- Lestari, Ria Puji. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka dan kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta*. Diambil dari: [www.eprints.uny.ac.id](http://www.eprints.uny.ac.id). Diakses 02 September 2015.
- Martini Jamaris. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Rohirg, Pater and Jenny Clackle. 2008. *Activities For Facilitators and Consultants Solution Book*. Germany. Diambil dari: [www.eproductions.eu](http://www.eproductions.eu). Diakses pada tanggal 6 juni 2016.

- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Sriningsih, Naning. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas. Bandung.
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Kompas Gramedia. Jakarta.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. FIP Universitas Negeri Yogyakarta. Bandung. Diambil dari: [www.eprints.uny.ac.id](http://www.eprints.uny.ac.id). Diakses 02 September 2016.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*: Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta.
- Sulistiati, Nunik. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta*. Diambil dari: [www.eprints.uny.ac.id](http://www.eprints.uny.ac.id). Diakses 02 September 2015.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Tajudin. 2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan*. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan. TKI Al Izar Pondok Labu. Jakarta.
- Tisman, Brian. 2002. *The Game Inventor's Guide Book*. Krause Publication. California. Diambil dari: <https://googledrive.com>. Diakses pada tanggal 06 Juni 2016.
- Triharsono, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi. Yogyakarta.