

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN *JUMP NUMBERS* TERHADAP
PERKEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAMADHAN BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

MILLA AMALIA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN *JUMP NUMBERS* TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAMADHAN BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Oleh

MILLA AMALIA

Masalah penelitian ini adalah kemampuan anak mengenal lambang bilangan masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015-2016. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pre-eksperimental design. Teknik analisa data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa ada pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015-2016.

Kata kunci : anak usia dini, *jump numbers*, lambang bilangan .

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF JUMP NUMBERS GAME TOWARD THE DEVELOPMENT OF THE ABILITY TO KNOW THE EPITOME NUMBER OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT RAMADHAND'S KINDERGARTEN BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEARS 2015/2016

By

MILLA AMALIA

The problem of this research was the children's ability to know numeric symbols was still low. This research aimed to determine the influence of jump numbers game toward the development of the ability to know the epitome numbers of children aged 5-6 years at Ramadhan's Kindergarten Bandar Lampung Academic Years 2015/2016. The method used is a type of pre-experimental design. The data analyze technique using simple linear regression test. The result of simple linear regression test showed that there is an influence of jump numbers game toward the development of the ability to know the epitome numbers of children aged 5-6 years old at Ramadhan's Bandar Lampung Academic Years 2015/2016.

Key words : early childhood, jump numbers game, epitome numbers.

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN *JUMP NUMBERS* TERHADAP
PERKEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAMADHANBANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

MILLA AMALIA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN *JUMP NUMBERS* TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAMADHAN BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : *Milla Amalia*

No. Pokok Mahasiswa : 1213054061

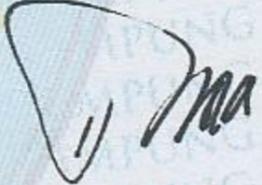
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

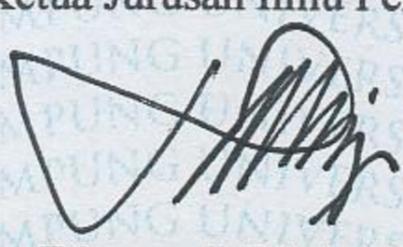
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


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


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

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

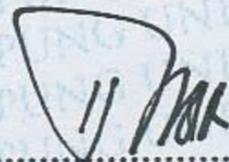
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

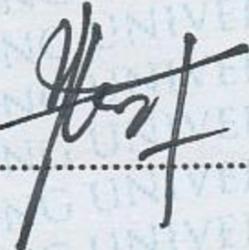
Ketua : Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.



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



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



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 September 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Milla Amalia
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054061
Program studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi penelitian : TK Ramadhan Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, September 2016

Yang membuat pernyataan,



Milla Amalia

NPM 1213054061

RIWAYAT HIDUP



Milla Amalia dilahirkan di Bengkulu pada tanggal 30 September 1994, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Mohammad Nur dan Ibu Nuraini. Penulis menempuh pendidikan TK Dharma Wanita Persatuan Propinsi Bengkulu kota Bengkulu ditamatkan pada tahun 2000, Pendidikan Sekolah Dasar

(SD) di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung ditamatkan pada tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP kartika II-2 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PG PAUD melalui Ujian Masuk Mandiri (UML), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti lembaga kemahasiswaan di Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) sebagai anggota bidang kaderisasi pada periode 2013-2014.

MOTTO

*“Keridhoaan Allah Itu Terletak Pada Keridhoaan Orang Tua dan Murka Allah
Itu Terletak Pada Murka Orang Tua”*
(H.R Ath Tirmidzi)

*“Tidak Pantas Bagi Orang Bodoh Itu Mendiamkan Kebodohannya dan Tidak
Pantas Pula Orang yang Berilmu Mendiamkan Ilmunya”*
(H.R Ath-Thabrani)

*“Pembelajaran Tidak Didapat dengan Kebetulan, Ia Harus Dicari dengan
Semangat dan Disimak dengan Tekun”*
(Abigail Adams)

*“Tantangan dan Rintangannya Hanya Akan Menjadi Beban Jika Difikirkan,
Sebuah Cita-Cita Juga Beban Jika Itu Hanya Angan-Angan”*
(Milla Amalia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

*Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta
Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasih serta rasa
banggaku kepada*

:

Almamater tercinta Universitas Lampung

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

dan

TK Ramadhan Bandar Lampung

Sebagai tempat dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Aktivitas Permainan *Jump Numbers* Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

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

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan studi PG-PAUD
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah membantu sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi. MA.Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
4. Bapak Dr. M. Thoha B.S. jaya, M.S., selaku Pembimbing 1 sekaligus Pembimbing Akademik atas jasanya tenaga dan pikiran yang tercurahkan

untuk bimbingan, masukan, kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukanya dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Pembimbing II atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Ibu Sumarmiyati, S.Pd AUD., selaku Kepala Sekolah dan dewan guru TK Ramadhan Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
8. Bapak/ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
9. Kedua orang tuaku tercinta (Mohammad Nur dan Nuraini) merupakan inspirasi penulis, yang senantiasa mengajarkan banyak hal. Terimakasih atas segala doa, nasihat, kesabaran, materi dan kasih sayang yang telah diberikan, beribu ucapan terimakasih tidak akan cukup membalas semua pengorbanan papa mama selama ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebahagiaan untuk mama dan papa didunia maupun diakhirat kelak.
10. Ibu Sumarmiyati, S.Pd AUD., selaku Kepala Sekolah dan dewan guru TK Ramadhan Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Untuk kakakku Abid Haryanda dan adikku Dhia Shafira yang selalu memberikan keceriaan dan doa. Kalianlah yang selalu menciptakan senyum manis dalam pengerjaan skripsi ini.

12. Sahabat seperjuangan dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi (Hilma, Syafura, Wiwik, Vinka, Anita, Noerma, Tyas, Anita) yang telah berjuang bersama dalam proses penyusunan skripsi. Begitu banyak pelajaran dan berkah dari pertemuan kita. Terimakasih selalu ada disaat senang dan sedih, semoga tali silaturahmi ini akan senantiasa kokoh hingga pertemuan kelak di jannah-Nya.
13. Sahabat sahabat tersayang yang sejak dulu memberikan warna-warni kebahagiaan pada penulis (Deffi Yunia, Barastia, Putri Wulandari, Dewi, Annisa) terimakasih telah menjadi sahabat terbaik.
14. Teman terbaik (Naning Indriyani, Ria, Indah, Maimunah, Yulia, Novia) yang selalu bisa membangkitkan semangat untuk optimis dimasa depan. Ilmu-ilmu yang kalian berikan insha Allah akan selalu bermanfaat.
15. Sepupu tercinta (Heni Apriani) motivator yang memberikan semangat akan target penulisan skripsi ini.
16. Keluarga KKN dan PPL di pekon Negeri Ratu Ngambur, kab. Pesisir Barat.
17. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 kelas A dan B yang telah bersama-sama berusaha dari awal hingga akhir.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih.

Bandar Lampung, September2016
Penulis,

Milla Amalia
NPM 1213054061

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRACT	ii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Teori Belajar	9
1. Teori Belajar Konstruktivisme.....	9
2. Teori Belajar Kognitivisme.....	11
3. Teori Belajar Behaviorisme	12
4. Teori Belajar Humanistik.....	12
B. Hakikat Anak Usia Dini	13
C. Perkembangan Anak Usia Dini.....	15
1. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini.....	15
2. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini.....	16
3. Karakteristik Belajar Anak Usia Dini	16
D. Bermain Anak Usia Dini.....	17
1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini.....	17
2. Jenis-Jenis Main Anak Usia Dini.....	19
3. Manfaat Bermain Anak Usia Dini.....	20

E.	Konsep Perkembangan Kognitif	22
1.	Pengertian Perkembangan Kognitif	22
2.	Faktor Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	23
3.	Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak.....	24
F.	Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	25
1.	Pengertian Bilangan	25
2.	Pengenalan Kemampuan Lambang Bilangan AUD.....	26
G.	Bermain <i>Jump Numbers</i>	27
1.	Kelebihan Bermain <i>Jump Numbers</i>	28
2.	Kekurangan Bermain <i>Jump Numbers</i>	28
3.	Langkah-Langkah Bermain <i>Jump Numbers</i>	29
H.	Penelitian Relvan	29
I.	Kerangka Pikir	30
J.	Hipotesis Penelitian.....	33
III.	METODE PENELITIAN.....	34
A.	Metode Penelitian.....	34
B.	Desain Penelitian.....	34
C.	Prosedur Penelitian.....	35
1.	Tahap Persiapan	35
2.	Tahap Pelaksanaan	35
3.	Tahap Pengumpulan Data	36
4.	Tahap Akhir	36
D.	Waktu dan Tempat Penelitian	36
1.	Waktu Penelitian	36
2.	Tempat Penelitian.....	36
E.	Populasi dan Sampel Penelitian	36
1.	Populasi	36
2.	Sampel.....	37
F.	Variabel Penelitian	37
1.	Variabel Bebas	37
2.	Variabel Terikat	38
G.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	38
1.	Definisi Konseptual.....	38
2.	Definisi Operasional.....	39
H.	Analisis Uji Instrumen	39
1.	Uji Validitas	39
2.	Uji Reliabilitas	40
I.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
1.	Observasi.....	42
2.	Dokumen	42
J.	Teknik Analisis Data.....	42
1.	Analisis Tabel.....	43
2.	Analisis Uji Hipotesis	45
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	47
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
B.	Hasil Uji Instrumen Penelitian	47

1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas	48
3. Deskripsi Proses Penelitian	49
4. Deskripsi Data Hasil Penelitian	52
a. Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i>	53
b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	55
c. Analisis Tabel Silang	57
5. Pengujian Hipotesis.....	60
C. Pembahasan Penelitian.....	62
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Simpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Pra Survey Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	5
2. Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i>	43
3. Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	44
4. Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i> dan Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	44
5. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i>	54
6. Rekapitulasi Nilai Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Bermain <i>jump number</i>	56
7. Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i> dan Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	58
8. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian	32
2. Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	35
3. Rumus Karl Person	41
4. Rumus Spearman Brown	41
5. Rumus Interval	43
6. Rumus Regresi Linier Sederhana	45
7. Rumus Mencari Nilai Konstanta	46
8. Rumus Mencari Nilai Konstanta <i>b</i>	46
9. Diagram Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Anak.....	72
2. Uji Validitas	73
3. Uji Reliabilitas	81
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	86
a. Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i> (X).....	86
b. Kisi-kisi Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i> (X). ..	88
c. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)	91
d. Kisi-kisi Rubrik Penilaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y).....	93
5. Rekapitulasi Data Anak.....	95
a. Data Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i> Sebelum diberi Perlakuan (X1)	95
b. Data Aktivitas Bermain <i>Jump Numbers</i> Sesudah diberi Perlakuan (X2)	96
c. Data Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Sebelum Diberi Perlakuan (Y1)	97
d. Data Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Sesudah diberi Perlakuan (Y2).....	98
e. Tabel Penolong Untuk Menghitung Persamaan Regresi Linier Sederhana	99
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	100
7. Lembar Observasi	118
8. Foto Penelitian	130
9. Surat Penelitian Pendahuluan.....	135
10. Surat Izin Penelitian	136
11. Surat Balasan Sekolah.....	137

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar atau sengaja untuk menambah pengetahuan, pengalaman. Pendidikan menjadi aset penting bagi setiap manusia, dengan adanya pendidikan seseorang memiliki pengetahuan luas yang dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari kedepannya. Jalur pendidikan terdiri dari jalur pendidikan formal, informal dan non formal.

Seiring dengan perkembangan, ilmu pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya yaitu Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak usia dini merupakan pendidikan yang berbeda dari jenjang pendidikan lainnya dimana pada pendidikan anak usia dini memerlukan metode dan cara pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan karakteristik cara belajar anak. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun. Hal ini Sebagaimana telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui permainan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun secara nonformal.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus), kognitif, bahasa dan sosial emosional, dan seni.

Pendidikan anak usia dini memberikan pembinaan dasar terhadap anak yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan, salah satunya yaitu perkembangan kecerdasan daya fikir atau kognitif yang memberikan pembelajaran pada anak tentang bagaimana berfikir kritis mengenai sesuatu seperti sebab akibat, mengenal bentuk-bentuk geometri, serta mengenal lambang bilangan.

Mengenal sebab akibat anak dapat diberikan pengetahuan dengan mengapa daun yang jatuh akan kering atau mengapa batu yang dimasukkan ke air akan tenggelam sedangkan gabus mengapung. Mengenalkan geometri pada anak dengan mengenalkan bentuk segitiga, persegi panjang, lingkaran, segi empat. Mengenalkan lambang bilangan merupakan bagian dari matematika yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dasar matematika dapat dikenalkan dengan cara mengenalkan lambang bilangan yang sangat

berguna dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam mengenal lambang bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika. Pengenalan lambang bilangan diperlukan adanya aktifitas bermain dan adanya unsur kesenangan, tidak ada paksaan dalam melakukan kegiatan. Mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak tidak serta merta dilakukan dengan guru menuliskan lambang bilangan dipapan tulis. Kegiatan pembelajaran harus dikemas secara menarik agar anak mudah menerima suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Guru merupakan unsur penting dalam menentukan suksesnya pendidikan, dengan adanya guru yang memiliki wawasan dan kinerja dengan kualitas yang tinggi maka akan menjadikan murid tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai harapan. Guru dalam bidang pendidikan anak usia dini juga harus mengetahui bahwa pentingnya merancang gaya pembelajaran sedemikian rupa agar efektif dan menyenangkan dalam memberikan pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan hendaknya mengacu pada pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dibutuhkan oleh anak, dengan bermain anak merasa belajar tanpa dipaksa, sehingga adanya unsur kesenangan dalam aktivitas bermain, jika anak menganggap bermain merupakan suatu beban, maka yang anak lakukan bukanlah bermain. Bermain untuk anak usia dini tidak memperdulikan hasil akhir dari permainan tersebut akan tetapi yang lebih penting disini adalah proses bermain itu

sendiri, bagaimana anak dilatih untuk berfikir, bersosialisasi dengan temannya, sabar dan lain sebagainya. Sehingga dalam hal ini dapat diartikan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam proses tumbuh kembangnya anak, dengan bermain anak dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan, rintangan-rintangan yang menuntut anak menyelesaikan visi misi dari permainan tersebut, dan diharapkan kelak anak dapat optimis dalam bermain.

Salah satu bermain yang dapat mengembangkan perkembangan dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun adalah dengan bermain *jump numbers*. Bermain *jump numbers* ini merupakan bermain yang melatih daya ingat anak dalam mengingat lambang bilangan yang berpengaruh pada kemampuan anak dalam perkembangan kognitif. Bermain *jump numbers* anak mendapatkan kesenangan serta bermanfaat untuk perkembangan otaknya dan perkembangan fisik motorik nya. kegiatan bermain *jump numbers* ini pada dasarnya dapat dilakukan secara perorangan atau secara kelompok dengan melompat dan menyebutkan lambang bilangan pada setiap angka yang diinjak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Ramadhan diketahui bahwasanya perkembangan kognitif anak masih rendah, khususnya dalam perkembangan mengenal lambang bilangan. Hal ini ditunjukkan 23 dari 32 anak masih belum berkembang dalam menyebutkan lambang bilangan sesuai dengan bilangan yang ditunjukkan oleh guru. Anak juga masih sulit memahami bilangan dan lambang bilangan. Dalam proses pembelajaran terutama

perkembangan mengenal lambang bilangan guru kurang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran, Proses pembelajaran jarang memanfaatkan media permainan edukatif secara optimal.

Tabel 1. Data Pra Survey Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

NO	Aspek Perkembangan	Kategori Perkembangan					
		BB	%	SB	%	Jumlah	Jumlah%
1	Lambang Bilangan	23	71,90	9	28,10	32	100,00

Sumber: dokumen sekolah

Keterangan:

BB: Belum Berkembang

SB: Sudah Berkembang

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan untuk peningkatan perkembangan anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan usia 5-6 tahun masih belum berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan lebih dari 50% yaitu 71,90% anak masih belum berkembang dalam perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak belum mampu menyebutkan bilangan sesuai dengan lambang bilangan.
2. Anak sulit memahami lambang bilangan.
3. Kurangnya penggunaan metode bermain dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak.
4. Proses pembelajaran jarang memanfaatkan media permainan edukatif secara optimal.

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang dijabarkan, maka peneliti membatasi masalah pada anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. Sebagian besar anak belum berkembang dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan demikian pertanyaan atau permasalahan penelitian tersebut: “Apakah Ada Pengaruh Aktivitas Bermain *Jump Numbers* Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Bandar

Lampung Tahun Pelajaran 2015-2016?’. Atas dasar permasalahan tersebut, judul penelitian ini adalah “Pengaruh Aktivitas Bermain *Jump Numbers* Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK ramadhan bandar lampung tahun pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi program studi Pendidikan Anak Usia dini khususnya dalam kemampuan mengenal lambang bilangan, serta menambah pengetahuan tentang metode apa yang paling tepat agar bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis diperuntukkan bagi:

- a. **Anak**, penggunaan pembelajaran melalui bermain ke dalam pembelajaran untuk anak usia dini sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
- b. **Guru**, Sebagai pengetahuan bagi guru akan pentingnya aktivitas permainan *jump numbers* dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.
- c. **Kepala Sekolah**, Adapun manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah yaitu sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.
- d. **Peneliti Lain**, Adapun manfaat peneliti ini bagi peneliti lain yaitu untuk menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan motivasi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dari penelitian sebelumnya.
- e. **Peneliti**, Adapun manfaat bagi penelitian ini bagi peneliti sendiri yaitu untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan cara terjun langsung ke lapangan, sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah sesuai atau belum.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Bermain merupakan salah aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Pembelajaran anak usia dini berbeda dengan orang dewasa oleh karena itu karakteristik belajar anak harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar merupakan pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang dilaksanakan dikelas maupun diluar kelas. Adapun teori belajar akan diuraikan sebagai berikut:

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk membangun pengetahuannya secara langsung, seperti anak mengungkapkan gagasan menggunakan bahasanya sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga anak lebih kreatif.

Menurut Aqib (2013:66) mengemukakan bahwa “Teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar

pengalaman yang dialami anak.” Sedangkan menurut vygotsky dalam Sujiono (2013:60) ”pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak”.

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang dibangun dari dalam diri individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Menurut Piaget dalam Sanjaya (2013:196) “Pengetahuan akan lebih bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa”. Hal ini senada dengan Bartlett dalam Jamaris (2013:163) yang menyatakan:

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

Anak usia dini merupakan pembelajaran yang aktif dan membutuhkan interaksi sosial dalam membentuk pengetahuan dan pemahaman anak untuk membangun konsep-konsep baru dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan pandangan Bruner dalam Jamaris (2013:149) bahwa:

Belajar merupakan proses yang aktif karena melalui proses belajar, siswa membangun berbagai ide dan berbagai konsep yang dikembangkan berdasarkan pengetahuannya saat ini dan pengetahuan yang diperolehnya pada anak.

Belajar adalah kegiatan yang aktif dimana anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuan secara bertahap yaitu dari yang konkret ke

abstrak. Proses belajar yang dialami anak akan berlangsung secara aktif dan terus menerus dalam membentuk pemahaman dan konsep-konsep baru dalam diri anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas belajar konstruktivisme menekankan pada proses belajar anak yang didapatkan dari interaksi sosial dengan lingkungannya, karena melalui proses belajar anak akan memahami apa yang akan dipelajari dari pengalaman yang didapatkannya.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Pada teori ini belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon tetapi juga melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Ilmu pengetahuan dibangun melalui interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Pengetahuan yang baru diterima akan dibandingkan dengan kognitif telah dulu ada. Pengetahuan yang telah ada diperbaiki, ditambah, disesuaikan dan digabungkan dengan pengetahuan yang baru. Selanjutnya pengetahuan itu akan diingat dalam memory jangka pendek atau jangka panjang. Hal ini diungkapkan oleh Gagne dalam Siregar (2014:31) yang menyatakan bahwa:

belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia:

- a. *Receptor* (alat-alat indera)
- b. *Sensory register* yang terdapat pada syaraf pusat, fungsinya menampung kesan sensoris dan informasi yang masuk sebagian diteruskan ke jangka pendek sebagian hilang
- c. *Short-term memory*(memori jangka pendek), memori jangka pendek dikenal juga dengan memory kerja, kapasitasnya terbatas, waktu penyimpanannya juga pendek

- d. *Long-term memory*(memori jangka panjang), menampung hasil pengolahan yang ada di memori jangka pendek. Informasi disimpan dalam jangka panjang dan bertahan lama.
- e. *Response generator* (pencipta respons), menampung informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang dan mengubahnya menjadi reaksi jawaban.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa teori belajar kognitivisme lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal fikiran manusia.

3. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berlier tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi yang berpengaruh terhadap arah perkembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal dengan aliran behaviorisme. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Menurut Conny dalam Isjoni (2011:75) “Behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan”.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi karena faktor interaksi yang didalamnya terdapat proses stimulus yang akan menimbulkan suatu respon.

4. Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik merupakan proses belajar dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori

belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat. Kolb dalam Siregar (2014:35) membagi tahapan belajar dalam empat tahap yaitu:

- a. Pengalaman Kongkret
Tahap ini, siswa hanya mampu sekedar ikut mengalami suatu kejadian, ia belum mengerti bagaimana dan mengapa suatu terjadi seperti itu.
- b. Pengamatan aktif dan reflektif
Siswa lambat laun mengadakan pengamatan aktif tentang kejadian itu, serta mulai berusaha memahaminya.
- c. Konseptualisasi
Siswa diharapkan mampu membuat aturan-aturan dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda tetapi mempunyai landasan aturan yang sama
- d. Eksperimentasi aktif
siswa sudah mampu mengaplikasikan suatu aturan umum ke situasi yang baru.

Berdasarkan uraian di atas menurut peneliti teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme dan Teori Belajar Kognitivisme. Dengan bermain *jump numbers* anak membangun pengetahuannya sendiri melalui aktifitas yang langsung dilakukan anak dengan mencari ide dan mengambil keputusan ketika bermain *jump numbers* dan pada teori kognitivisme anak belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon tetapi juga melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.

B. Hakikat Anak Usia Dini

Anak merupakan pribadi unik yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Setiap anak terlahir dengan potensinya masing-masing yang dapat diberikan stimulus untuk mengembangkan kemampuannya. Pada fase ini anak sering disebut

dengan masa keemasan, dimana pada masa awal ini anak sangat peka untuk menerima berbagai rangsangan.

Masa awal merupakan masa dimana anak peka secara fisik dan psikis anak untuk merespon stimulasi dari lingkungannya. Sebagai perumpamaannya anak seperti spons air yang dapat menyerap air tanpa anak mengetahui apakah air itu kotor atau bersih. Menurut Trianto (2013:14) "masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksploratif), begitupun dengan perkembangan fisiknya".

Menurut Fadillah (2012:19) menyatakan bahwa : Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya.

Sedangkan menurut Sujiono (2013:6) berpendapat bawa : Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, dirasakan, didengar, dirasakan, mereka seolah olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar..."

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang berada pada rentan usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan. Anak memiliki segudang potensi yang dapat dikembangkan, oleh karenanya dibutuhkan stimulus yang tepat yang diberikan oleh lingkungan keluarga maupun dari luar.

C. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memberikan pembinaan sejak dini dengan pemberian stimulus/rangsangan guna mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani. Pertumbuhan merupakan suatu proses perubahan yang dapat diamati, seperti: pengukuran tinggi badan, berat badan, lingkaran tangan dan sebagainya. Sedangkan perkembangan menurut Isjoni (2011 : 21), “perkembangan adalah perubahan individu yang berawal pada masa konsepsi dan terus berlanjut sepanjang hayat”. Sedangkan menurut Jamaris dalam Sujiono (2013 : 84) menyatakan bahwa :

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa: perkembangan berkenaan dengan perubahan kepribadian anak atau pola pikir seseorang yang bersifat kumulatif. Pada masa ini anak akan mengalami perkembangan yang signifikan dibandingkan dengan masa setelahnya, dimana pada masa ini perkembangan anak sangat berperan penting bagi kehidupan anak selanjutnya. Oleh karenanya dibutuhkan pengetahuan yang cukup untuk mengetahui seluruh aspek perkembangan anak.

2. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Untuk memahami anak usia dini lebih mendalam, perlu mengetahui gambaran mengenai prinsip dan pola dalam perkembangan anak usia dini. Setiap anak memiliki prinsip-prinsip perkembangan dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Latif dkk (2014 : 72) prinsip perkembangan anak sebagai berikut:

- 1) Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya.
- 2) Anak belajar terus menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep.
- 3) Anak belajar melalui interaksi sosial, baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya.
- 4) Minat dan ketekunan anak akan memotivasi belajar anak.
- 5) Perkembangan dan gaya belajar anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu.
- 6) Anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, dari yang berupa gerakan ke bahasa verbal, dan dari diri sendiri ke interaksi dengan orang lain.

Dengan demikian dapat dianalisis bahwa dalam mengembangkan perkembangan anak tentunya harus memperhatikan prinsip-prinsip perkembangan anak. Hal ini dikarenakan agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapannya, tanpa mengesampingkan prinsip-prinsip yang harus dipenuhi oleh anak.

3. Karakteristik Belajar Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki pribadi yang khas baik secara fisik, kognitif, sosial dan sebagainya. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dari satu dengan

yang lain. Pada masa ini pembentukan pondasi awal anak sangat penting bagi kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu pendidik perlu memahami karakteristik anak usia dini. Adapaun karakteristik yang menonjol pada anak usia dini menurut Hartati dalam Aisyah,dkk (2009:1.4):

- a. Memiliki Rasa Ingin Tahu Yang Besar
- b. Merupakan Pribadi Yang Unik
- c. Suka Berfantasi Dan Berimajinasi
- d. Masa Paling Potensial Untuk Belajar
- e. Menunjukkan Sikap Egosentrisme
- f. Memiliki Rentan Daya Konsentrasi Yang Pendek
- g. Sebagai Bagian Dari Makhhluk Sosial

Berdasarkan uraian diatas dapat dianalisi bahwa anak usia dini memiliki karekteristik cara belajar yang unik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Anak senang melakukan sesuatu secara spontan, tanpa mereka sadari bahwa anak belajar melalui hal spontan yang ia lakukan dengan tidak membebani dengan rutinitas belajar yang membuat anak cepat jenuh. Oleh karenanya, para pendidik dan orang tua harus memenuhi kebutuhan anak dalam belajar, jika kebutuhan tidak terpenuhi secara memadai akan sangat berpengaruh pada perkembangan anak pada masa remaja.

D. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Masa anak usia dini salah satunya dikenal dengan masa bermain. Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Kebutuhan

bermain sangatlah mutlak bagi seorang anak dengan bermain anak dapat mengeksplorasi apa yang sedang ia rasakan, anak dapat mengungkapkan pendapat mengenai permainan apa yang sedang ia lakukan.

Sudono (2003:1) menyatakan bahwa bermain adalah: “Suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Kehidupan anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang sangat penting. Bermain memberikan pembelajaran terhadap anak tanpa anak sadari anak sedang melakukan proses belajar. Bermain diharapkan memberikan kegembiraan terhadap anak dan dilakukan dengan sukarela tanpa adanya suatu paksaan, sehingga anak senang dalam melakukan proses bermain. Dengan bermain anak akan memperoleh suatu cara untuk mengetahui dan mencoba sesuatu dengan benda yang ada disekitarnya.

Moeslichatoen (2004:32) menyatakan bahwa :

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, sosial, nilai, dan sikap hidup.

Sejalan dengan pendapat Moeslichatoen, Docket dan Fleeer dalam Sujiono (2010:34) berpendapat bahwa:

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuannya sendiri. Bermain merupakan suatu aktivitas khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai tujuan akhir.

Pendapat lain dikemukakan oleh Fadillah (2012:168) menyatakan bahwa “... Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir...”

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan tuntutan yang harus dipenuhi oleh anak. Bermain merupakan serangkaian proses yang harus dilewati oleh anak. Adapun kegiatan bermain ini sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak, Dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang luas yang dapat memberikan pembelajaran secara langsung ketika anak sedang melakukan proses bermain. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya, memperoleh informasi, kesenangan, serta wawasan yang dapat mereka bangun sendiri melalui pengalamannya.

2. Jenis Jenis Main Anak Usia Dini

Bermain merupakan tuntutan anak yang harus dipenuhi agar perkembangan anak berjalan secara optimal. Kegiatan bermain anak tentunya banyak sekali. Ada beberapa jenis main yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan anak menurut para ahli. Menurut Asmawati (2010:88) ada 3 jenis bermain yaitu:

1) Main Sensorimotor Atau Fungsional

Main sensorimotor merupakan rangsangan untuk mendukung proses kerja otak dalam mengelola informasi yang didapatkan anak dari lingkungan saat bermain, baik bermain dengan tubuhnya sendiri maupun berbagi benda disekitarnya.

2) Main Peran

Kegiatan bermain peran ini penting karena manusia perlu membangun kemampuan untuk menghadapi suatu keadaan dan menguasai kenyataan tertentu dengan terlebih dahulu melakukan uji coba dan perencanaan.

3) Main Pembangunan

Main pembangunan akan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang mendukung keterampilan sekolahnya kemudian hari.

Berdasarkan beberapa jenis main diatas dapat dianalisis bahwa salah satu jenis main yang dapat menstimulus perkembangan otak adalah permainan sensorik motorik atau fungsional. Adapun permainan yang menggunakan sensorik motorik yang apat mengembangkan kemampuan otak anak yaitu permainan *jump numbers*.

3. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Bermain memiliki banyak manfaat yang sangat penting untuk anak usia dini. Bermain berfungsi untuk mengasah memori otak pada anak. Anak usia dini memiliki memori yang sangat baik untuk mengingat dan memiliki memori otak yang belum terisi oleh bergam hal. Oleh karena itu bermain pada anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Anak dapat mengeksplorasi serta melihat benda-benda yang ada disekitarnya. Ketika anak sering bermain, maka otak anak akan semakin terasah dan anak mendapatkan memori yang jauh lebih baik dibandingkan anak yang jarang bermain.

Bermain juga memiliki fungsi untuk melatih perkembangan motorik pada anak. Melalui permainan, anak akan terlatih panca indranya,

keseimbangan fisik dalam melakukan permainan dan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan motorik anak. Contohnya dengan permainan jump numbers anak akan menggunakan kemampuan motorik anak untuk melakukan aktivitas melompat yang tepat sesuai dengan aturan dalam permainan.

Menurut Hetherington & Pake dalam Moeslichatoen (2014:34): “Bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya...”

Manfaat bermain bagi anak usia dini yang dikemukakan oleh Jalongo dalam Yuniarti (2015:146) yaitu :

- a. Manfaat bagi aspek kognitif
Dengan bermain anak mampu belajar dan mengembangkan daya pikirnya. Selain bermain sebagai sarana rekreasi, bermain juga harus memiliki nilai edukasi. Sehingga anak memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuannya.
- b. Manfaat bagi aspek fisik
Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- c. Manfaat aspek sosial-emosi
Dengan bermain anak mempunyai rasa percaya diri, bersikap suportif terhadap sesama, dan melatih kemampuan untuk bisa membangun hubungan yang kompetitif dengan teman, tetapi nilai kompetitif itu ada dalam kegiatan yang positif.

Sedangkan menurut Sujiono (2010:37) berpendapat bahwa:

Fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas, dan pada akhirnya prestasi akademik...”

Dengan demikian, dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan fase penting yang harus dilewati anak, dikarenakan banyak sekali manfaat yang didapat pada saat anak main secara langsung. Dengan bermain secara langsung dan spontan anak dapat menggunakan daya khayal dan menggunakan panca inderanya serta mengembangkan potensi yang ada didalam diri anak.

E. Konsep Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini dikarenakan dalam perkembangan kognitif anak berkaitan dengan kecerdasan yang diperlihatkan dengan kemampuan anak dalam mengingat, mengenal dan memahami beberapa objek Yanuarita (2014:66) mengemukakan bahwa:

Kognitif dapat dipandang sebagai kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungannya seperti dalam aktivitas mengamati, memperkirakan, mengingat dan lain-lain.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sujiono dalam Nelva (2012:28) mengemukakan bahwa: Kognitif adalah “Suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Aqib (2011:10) yang menyatakan bawa :

Kognitif terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas. Kemampuan kemampuan tersebut antara lain mengingat, mengelompokan, mengenali, mengontrol, mengkoordinasikan, memilih dan sebagainya...”.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Kognitif merupakan suatu proses berfikir menggunakan kemampuan seseorang dalam memecahkan permasalahan, bagaimana seseorang tersebut dapat memahami tentang dirinya sendiri dan lingkungannya.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif pada anak merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan bagaimana individu belajar dari lingkungannya. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yang perlu diketahui oleh orang tua serta guru untuk mengantisipasi keterlambatan kognitif pada anak. Ada pun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Hasnida (2015:45) yaitu :

- a. Faktor Hideritas/Keturunan
- b. Faktor Lingkungan
- c. Kematangan
- d. Pembentukan
- e. Minat dan bakat
- f. Kebebasan

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat dianalisis bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini

harus diatasi dengan pemahaman pemahaman pada kemampuan anak. Dengan ini dukungan lingkungan dibutuhkan untuk menunjang perkembangan kognitif anak.interaksi yang sehat antara anak dan lingkungan dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

3. Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak

Piaget meyakini bahwa anak usia dini harus melewati fase-fase dalam kehidupannya. Pikiran anak dibentuk bukan dari pengaruh lingkungannya. Tetapi, anak harus berinteraksi dengan lingkungan sehingga anak dapat membangun kognitif pada diri anak. Dengan makin bertambahnya seseorang maka, makin meningkat kemampuan seseorang. Proses belajar seseorang mengikuti fase-fase perkembangan sesuai dengan umurnya.

Menurut Piaget dalam Sumanto (2014:154) membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase preoperational, fase concrete operational, fase formal operational.

1. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun/0-18 bulan)
Pada fase ini anak memperoleh pengetahuan melalui aktivitas motorik (memegang, meraba, merasakan). Pada periode ini anak membangun pemahaman mengenai dunia ini dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris seperti (melihat dan mendengar) dengan tindakan fisik dan motorik.
2. Fase Preoperational
Pada fase preoperational, anak berfikir didasarkan pada persepsinya, anak belum mengenal konsep *invariance* benda (sesuatu yang tetap). Anak cenderung memusatkan perhatian pada ciri-ciri yang paling menarik dari suatu stimulus, anak belum dapat merenungkan dan mengintegrasikan berbagai karakteristik stimulus serta anak belum mampu melakukan penalaran secara rasional.
3. Fase Concrete Operational

fase concrete operational, kemampuan anak untuk berfikir secara logis sudah berkembang. Pada fase ini anak membutuhkan objek yang konkret agar bisa berfikir logis.

4. Fase Formal Operational

fase formal operational, anak sudah bisa berfikir secara abstrak tanpa melihat situasi konkret. Anak mampu menghadapi persoalan-persoalan yang sifatnya hipotesis.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dianalisa bahwa setiap anak pasti melewati fase perkembangan, teori piaget mengenai perkembangan kognitif memberikan batasan tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak usia dini terhadap lingkungannya. Pada fase ini dibutuhkan stimulus yang diberikan dari lingkungan keluarga maupun lingkungan luar untuk memahami apa yang harus diberikan sesuai dengan tahapan usia anak.

F. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Bilangan

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada masa awal adalah kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan . bilangan merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kegiatan sehari hari. Untuk itu perlu dikuasai oleh setiap individu sebagai bekal kehidupannya. Menurut Alexander dalam Sitorus (2008: 22) “bilangan adalah sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu identitas abstrak dalam ilmu matematika”. Sedangkan menurut Sudaryanti (2006: 1) menyatakan bawa :

untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Dengan cara menulis dan membaca lambang bilangan dengan gambar dikatakan bahwa suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hurlock dalam Susanto (2011: 107) seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa:

Konsep yang mulai dipahami anak, diantaranya konsep bilangan. Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata, ketika anak mulai berbicara. Pengalaman yang dialami seorang anak memengaruhi konsep bilangan anak, karena itulah secara umum anak yang memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak umumnya belajar bilangan lebih cepat dibandingkan dengan yang tidak mengalami pendidikan di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan merupakan sebuah angka, digunakan untuk melambangkan bilangan yang menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan matematika yang bersifat abstrak.

2. Pengenalan Kemampuan Lambang Bilangan AUD

Pengenalan kemampuan anak dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak memerlukan metode yang sesuai dengan perkembangannya. Apabila stimulasi/rangsangan/motivasi dalam kegiatan diberikan melalui kegiatan bermain tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar untuk anak usia dini. Dan anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu yang ia dapatkan dari pengalamannya langsung. Menurut Susanto (2011: 107) ada beberapa tahapan dalam mengenal lambang bilangan anak usia 4-6 tahun yaitu:

(a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Dari pendapat ahli diatas dapat dianalisis bahwa dalam mengenalkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dibutuhkan langkah-langkah yang sesuai dengan tahapan usianya. Oleh sebab itu khususnya orang tua dan para guru harus tanggap untuk memberikan bimbingan pada anak sesuai dengan tahapan usianya sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dengan sebaik baiknya. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak juga membutuhkan tahapan yang perlu diketahui oleh pendidik dan orang tua.

G. Bermain *Jump Numbers*

Jump Numbers merupakan salah satu permainan yang arenanya berbentuk kotak-kotak berbanjang. Bermain *jump numbers* hampir serupa dengan permainan tradisonal engklek, meskipun banyak yang telah punah karena tidak pernah dimainkan lagi, juga sebab keterbatasan informasi asal-usul serta cara memainkannya namun dengan macam dan jenis varian yang berbeda peneliti menyajikan permainan sebagai alternatif permainan anak-anak masa kini guna mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

1. Kelebihan Bermain *Jump Numbers*

Adapun kelebihan dari bermain *jump numbers* yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan fisik setiap pemainnya melalui lompat melompat yang dilakukan, jadi dapat melancarkan peredaran darah.
- b. Melatih keseimbangan badan, karena bermain *jump numbers* dimainkan oleh satu dan dua kaki.
- c. Mengasah kemampuan bersosialisasi seseorang dengan orang lain serta memberikan nilai kebersamaan pada saat permainan dilaksanakan.
- d. Memiliki kemampuan untuk berusaha menaati peraturan yang telah menjadi kesepakatan antar para pemainnya.
- e. Menyongsong kecerdasan logika pada pemainnya, karena dalam permainan ini seseorang juga diajarkan berlatih untuk melafalkan lambang bilangan dan menunjukannya pada tahap-tahap yang harus dilewatinya.

2. Kekurangan Bermain *Jump Numbers*

Dimana ada kelebihan pasti ada kekurangan dalam bermain *jump numbers*.

Adapun kekurangan dari bermain *jump numbers* yaitu:

- a. Pada saat guru menyiapkan pijakan, guru membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk menyusun pijakan dan menyebabkan anak melakukan kegiatan lain sehingga dibutuhkan guru kelas untuk mengawasi.
- b. Pijakan yang dibuat peneliti terbatas hanya 3 dan membuat anak terlalu lama menunggu saat bermain *jump numbers*.

3. Langkah-Langkah Bermain *Jump Numbers*

Bermain *jump numbers* merupakan suatu permainan yang dimainkan secara individu. Guru menyediakan kotak kotak yang dapat dilompati dengan anak bertuliskan angka 1-10 dengan 3 kotak berbeda . Langkah langkah permainannya: guru menyiapkan kotak yang bertuliskan angka 1-10 yang dapat dilompati 3 anak, lalu mereka sama sama melempar dadu secara bersamaan, setelah dadu jatuh anak melihat angka dan segera melompat menuju angka yang dilemparnya tadi dengan bertahap melewati urutan angka . misal : dadu muncul angka 5 berarti anak harus melompati angka 1-4 terlebih dahulu, setelah selesai anak mengambil kartu yang bertuliskan lambang bilangan sesuai dengan lemparan dadunya tadi, begitu seterusnya hingga siapa melempar dadu dengan melewati dan menyebutkan angka sesuai dengan urutannya serta dapat menunjukan kart angka secara tepat maka dialah pemenangnya.

H. Penelitian Relvan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Kariza Ninda pada tahun 2012/2013 yang berjudul: "Aktivitas Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak" dapat disimpulkan sebagai berikut : hasil dari penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang nyata aktivitas penggunaan media manipulatif dengan aktivitas yang tanpa media manipulatif pada anak usia dini dan ada perbedaan yang meyakinkan kemampuan mengenal lambang

bilangan dengan pembelajaran konvensional dan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan pembelajaran media manipulatif pada anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Andini Sukarame Bandar Lampung.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Oktina Heni pada tahun 2014-2015 yang berjudul: “ Pengaruh Permainan Kartu Angka Dan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun” dapat disimpulkan sebagai berikut: penelitian menggunakan metode eksperimen tipe on-shot case study. Sampel yang diambil 20 anak. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi atau pedoman observasi dengan bentuk cek list. Teknik analisa data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil r tabel dengan taraf kesalahan 5% = 0,444 dan r hitung = 0,99945. Karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

I. Kerangka fikir

Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini merupakan suatu proses pembelajaran yang penting diberikan sejak usia pra sekolah dikarenakan sering ditemukan dalam kegiatan sehari-hari dan merupakan konsep dasar matematika pada anak. kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol bilangan. Dalam hal ini ketika anak dapat mengenal kemampuan mengenal bilangan dengan baik sejak dini, maka akan memudahkan anak dalam memahami tingkat lanjutnya mengenai matematika untuk jenjang sekolah yang lebih tinggi lagi. Anak dapat dikatakan mampu

mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak sudah memahami, mengenal bentuk dan makna dari lambang bilangan bukan menghafal lambang bilangan.

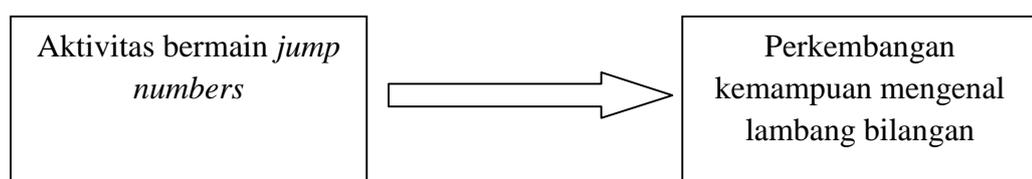
Memberikan pengenalan lambang bilangan di Taman Kanak-kanak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif anak saja, akan tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional anak. Oleh karenanya dilakukan secara menarik dan bervariasi setiap pembelajarannya.

Mengingat pentingnya kemampuan mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini dapat diberikan melalui bermacam cara. Untuk melakukan pengenalan lambang bilangan dibutuhkan strategi yang cocok, guru dapat memilih berbagai macam model, metode, media dan permainan dalam pengenalan lambang bilangan.

Salah satu bermain yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak yaitu dengan bermain *jump numbers*. Bermain *jump numbers* merupakan bermain yang melatih daya ingat anak dalam mengingat angka yang berpengaruh pada perkembangan kecerdasan anak dalam mengenal lambang bilangan. Dengan bermain *jump numbers* anak akan mendapatkan kesenangan serta bermanfaat untuk perkembangan otaknya dan perkembangan fisik motorik nya. Kegiatan bermain *jump numbers* pada dasarnya dilakukan secara perorangan dengan melempar dadu lalu melompat dan menyebutkan angka pada setiap angka yang diinjak.

Berdasarkan penelitian relvan terdahulu yang dilakukan oleh Kariza Ninda pada tahun 2012/2013 yang berjudul: "Aktivitas Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak" dan Oktina Heni pada tahun 2014-2015 yang berjudul: " Pengaruh Permainan Kartu Angka Dan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun" dari kedua penelitian relvan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalu berbagai media dan permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mencoba untuk melakukan sebuah penelitian untuk meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan. Aktivitas bermain *jump numbers* diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (aktivitas bermain *jump numbers*/X) akan mempengaruhi variabel terikat (mengetahui lambang bilangan usia 5-6 tahun/Y). Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* Terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015-2016.

H_a : Ada pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* Terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015-2016.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

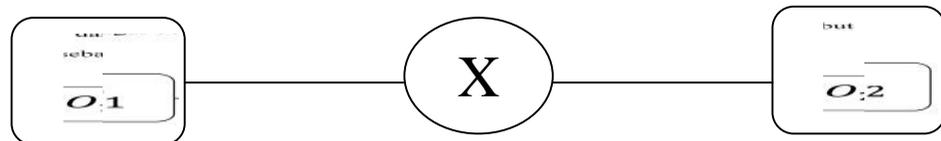
Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang di dalamnya melakukan kegiatan penelitian lalu membandingkan hasil kegiatan yang telah dilakukan dalam penelitian. Menurut Dimiyati (2013:11) “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara variable bebas terhadap variable terkait”.

Metode penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs*, menurut Sugiyono (2014:74) kenapa dikatakan *Pre-Experimental Designs*, dikarenakan desain ini merupakan belum eksperiment sungguh-sungguh dan masih terdapat variabel luar yang ikut mempengaruhi terbentuknya variable dependen.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Dimana peneliti hendak mengetahui pengaruh sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Sehingga dalam penelitian peneliti memberikan pre-test sebelum diberikan perlakuan, lalu melakukan post-test setelah diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum diberi

perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Adapun desain tersebut dapat digambar sebagai berikut:



Gambar 2 Desain *One Grup Pretest-Postest*

Keterangan:

- O1 : Pre-Test diberikan sebelum menggunakan bermain *jump numbers*
- X : Pemberian atau penggunaan bermain *jump numbers*
- O2 : Post-Test diberikan setelah menggunakan bermain *jump numbers*

C. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan:
 - a. Pembuatan kisi-kisi instrument penelitian
 - b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kegiatan Harian (RPPH) dengan menggunakan permainan *jump numbers*
 - c. Pembuatan lembar observasi/pedoman observasi
 - d. Menyediakan media dan alat permainan yang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan bermain anak.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pertemuan dilakukan enam kali pertemuan
 - b. Lembar observasi/ pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan melalui bermain *jump numbers*

3. Tahap Pengumpulan Data

- a. Pengamatan pada pembelajaran konvensional dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bermain *jump numbers*, kemudian diamati dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi.

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data dari hasil penelitian yang diperoleh melalui instrument penelitian dan lembar observasi/pedoman observasi.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Mei sampai 26 Mei 2016. pukul 7.30 s.d. 10.00 WIB.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

“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” (Sugiyono, 2014:117).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di TK Ramadhan Bandar Lampung dengan jumlah 32 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (2014:85), “Sampling jenuh (penuh) ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

Dengan demikian sample merupakan bagian dari populasi. Tujuan diadakannya sampel untuk memberikan gambaran tentang populasi yang tengah dikaji dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 32 anak.

F. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variable, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas menurut Sugiyono (2014:61) merupakan “variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya variable dependen/terikat”. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain *jump numbers*.

2. Variabel terikat menurut Sugiyono (2014:61) merupakan “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat (Y) adalah perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan.

G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

- a) Aktivitas Bermain *Jump Numbers* (X)

Merupakan kegiatan bermain yang mengenalkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan bermain *jump numbers* yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam proses menyebutkan lambang bilangan dan ketepatan anak melompat sesuai dengan angka dadu yang dilemparnya.

- b) Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)

Perkembangan Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak dalam mengenal, memahami simbol simbol yang melambangkan banyaknya benda serta kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 tidak hanya dengan menghafal lambang bilangan akan tetapi memahami makna dari lambang bilangan tersebut.

2. Definisi Operasional

a) Aktivitas Bermain Jump Numbers (X)

Aktivitas bermain *jump numbers* merupakan proses kegiatan bermain yang dapat dilihat serta diukur, yang meliputi indikator sebagai berikut: melaksanakan aturan permainan, anak mampu melompat dengan seimbang (tidak jatuh), ketepatan anak pada saat melompat kearah kanan menggunakan satu/dua kaki, kemampuan anak melakukan gerkan berpindah tempat.

b) Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat ditandai dengan munculnya indikator: kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, menunjukkan bilangan sesuai dengan lambang bilangan melafalkan bilangan sesuai dengan lambang bilangan.

H. Analisis Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabel. Valid artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif. Sugiyono (2011:348) mengemukakan bahwa: “Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur”. Pada penelitian ini validitas yang digunakan yaitu

validitas isi (*content validity*). Secara teknis pengujian validitas ini dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrument. Sugiyono (2011:353) mengatakan bahwa “Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator”.

Analisis uji validasi ini dikonsultasikan kepada ahli. Pengujian ini dilakukan untuk menguji dan memvalidasi isi dari kisi-kisi instrumen penilaian tersebut dan memberikan saran terhadap kesesuaian indikator pada setiap variabel yang diteliti. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 2.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tetap/ajeg, meskipun dilakukan oleh orang lain walaupun di waktu yang berbeda tapi instrumen tersebut masih bisa digunakan. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 3.

Menurut Sugiyono (2011:348) menjelaskan bahwa “Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu belah dua (*internal consistency*), dimana instrumen diuji cobakan hanya satu kali saja.

Menurut Sugiyono (2011:359) mengemukakan bahwa “Pengujian Reliabilitas *internal consistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu”.

Menurut Sayuti, Husin, dan M. Thoha B. Sampurna Jaya (1995:157) “*Internal consistency* teknik belah dua dilakukan dengan cara membagi perangkat tes menjadi dua bagian (jumlah skor ganjil dan jumlah skor genap”, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Gambar 3. Rumus Karl Pearson

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien indeks reliabilitas

xy = perkalian skor kelompok (x) dan (y)

Setelah diperoleh r_{xy} dilanjutkan dengan rumus berikut:

$$r_{1.2} = \frac{2r_{xy}}{1+r_{xy}}$$

Gambar 4. Rumus Spearman Brown

Keterangan:

$r_{1.2}$ = Koefisien indeks reliabilitas sepenuhnya

1 dan 2 = Angka konstanta

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, agar dapat diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan hasil yang akurat. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan data, adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks diantaranya adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi dilakukan oleh peneliti sebelum diberi perlakuan, saat diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan ketika belajar dan bermain menggunakan bermain *jump numbers* di TK Ramadhan Bandar Lampung.

2. Dokumen

Dokumen adalah suatu metode yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter dan data yang relevan dengan penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Setelah diberikan perlakuan, data yang telah diperoleh untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval. Dalam Mangkuatmojo Soegyarto (1997:37) rumus untuk mencari interval adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NVT - NVR)}{K}$$

Gambar 5. Rumus Interval

Keterangan:

i = interval
 NVT = Nilai Variabel Tertinggi
 NR = Nilai Variabel Terendah
 K = Kategori

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data yaitu analisis table dan analisis hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana.

1. Analisis Tabel

Analisis table digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Table tersebut berbentuk table tunggal dan table silang. Sebagai contoh dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 2. Aktivitas Bermain *Jump Numbers*

No	Kategori	Interval	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	SA			
2	A			
3	CA			
4	TA			
Jumlah				

Keterangan:

SA = Sangat Aktif
 A = Aktif
 CA = Cukup Aktif
 TA = Tidak Aktif

Tabel 3. Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Kategori	Interval	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	BSB			
2	BSH			
3	MB			
4	BB			
Jumlah				

Keterangan:

- BSB = Berkembang Sangat Baik
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 MB = Mulai Berkembang
 BB = Belum Berkembang

Tabel 4. Aktivitas Bermain *Jump Numbers* dan Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Aktivitas Permainan <i>Jump Numbers</i>	Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan				
		BSB	BSH	MB	BB	Jumlah
1	SA					
3	A					
4	CA					
5	TA					
Jumlah						

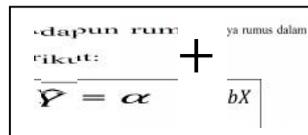
Keterangan:

- SA = Sangat Aktif
 A = Aktif
 CA = Cukup Aktif
 TA = Tidak Aktif
 BSB = Berkembang Sangat Baik
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 MB = Mulai Berkembang
 BB = Belum Berkembang

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui adanya pengaruh (Resiprokal) aktivitas bermain *jump numbers* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, maka dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menganalisis uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana Menurut Noor (2014 :78) berpendapat bahwa “Analisis regresi merupakan salah satu analisis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya”. Adapun rumusnya rumus dalam Sugiyono (2014:262) adalah sebagai berikut:



The image shows a boxed equation for simple linear regression: $\hat{Y} = a + bX$. Above the equation, there is a note: "diapun rumus berikut: ya rumus dalam Sugiyono".

Gambar 6. Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan:

- \hat{Y} = Subjek dalam variable dependen yang diprediksi
- a = Harga Y ketika X=0 (harga konstan)
- b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau pun penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen. Bila (+) arah garis naik, dan apabila (-) maka arah garis turun.
- X = Subjek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu.

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b. cara menghitung harga a dan b menggunakan rumus (Gunawan, 2013:161), sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{(\sum y) - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Gambar 7. Rumus mencari nilai konstanta α

Keterangan:

- α = Harga Y ketika X=0 (harga konstan)
 $\sum x$ = Jumlah subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu
 $\sum y$ = Jumlah subjek dalam variabel dependen yang diprediksi
 X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

$$b = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Gambar 8. Rumus mencari nilai konstanta b

Keterangan:

- X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu
 $\sum x$ = Jumlah subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu
 $\sum y$ = Jumlah subjek dalam variabel dependen yang diprediksi
 b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau pun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan apabila (-) maka arah garis turun.
 n = Jumlah sampel

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas bermain *jump numbers* terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan anak mengenal lambang bilangan sebanyak dua capaian indikator per hari. Hal ini mengandung arti bahwa aktivitas bermain *jump numbers* memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Guru dapat membantu anak dalam mengembangkan perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan aktivitas permainan

- b. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga anak-anak akan termotivasi dalam belajar.

2. Kepada Kepala Sekolah

Salah satu pembelajaran yang menarik bagi anak usia 5-6 tahun yaitu aktivitas bermain *jump numbers*. Oleh karena itu bermain *jump numbers* perlu diterapkan di sekolah dalam meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun.

3. Kepada Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk menambah wawasan serta sebagai bahan rujukan atau acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan upaya peningkatan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui aktivitas bermain *jump numbers*

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pedoman dan Teknis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Nuansa Aulia. Bandung.
- _____.2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama. Bandung.
- Dimiyati. 2013. *Metodelogi penelitian dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. PT fajar Interpretama Mandiri. Jakarta.
- Fadillah, Muhammad. 2012.*Desain Pembelajaran Paud*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Gunawan, Ali Muhammad. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Prama Publishing. Yogyakarta.
- Hasnida. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Pt Luxima Metro Media. Jakarta.
- Isjoni.2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta: Bandung.
- Jamaris, Martin. 2013.*Orentasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghali Indonesia:Bogor.
- Kariza, Ninda. 2012. *Aktivitas Penggunaan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak.*{SKRIPSI}.Universitas Negeri Lampung. Lampung.
- Latif, dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kharisma Putra Utama. Jakarta.

- Mangkuatmodjo, Soegyarto. 1997. *Penghantar Statistik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Nelva, Rolina. 2012. *Alat Permainan Edukatif untuk AUD*. Penerbit Ombak (Anggota IKAPI). Yogyakarta.
- Oktina, Heni. 2014. *Pengaruh Permainan Kartu Angka dan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*. {SKRIPSI}. Universitas Negeri Lampung. Lampung
- Sayuti, Husin dan M. Thoha B Sampurna Jaya. 1995. *Metode Penelitian Sosial dan Humaniora*. Bandar Lampung.
- Siregar Eveline dan Nara Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia indonesia. Bogor
- Sitorus, Jelita T. 2008 . *Efektifitas Media Mangkok Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan bagi Anak Tunagrahita Sedang*. Skripsi. Padang : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP – UNP
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudono, Anggani. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. PT Grasindo. Jakarta.
- Sanjaya, W.2013.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana:Bogor.
- Sugiyono. 2011. *Statistik untuk Peneliti*. Alfabeta, CV. Bandung.
- Sujiono, Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Anak*. PT Indeks.DKI.
- _____. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta Barat.
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan: Fungsi dan Teori*.PT Buku Seru. Jogjakarta.
- Susanto Ahmad.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Fajar Interpratama Offsite. Jakarta.
- Trianto. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.

Yanuarita, Franch. Andi. 2014. *Rahasia otak dan kecerdasan anak*. Teranova books, Yogyakarta.

Yuniarti Sri. 2015. *Asuhan Tumbuh Kembang*. PT Refika Aditama. Bandung.