

**HUBUNGAN PENGGUNAAN KARTU ANGKA BERGAMBAR DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA
4-5 TAHUN**

Skripsi

Oleh:

DINDA KHOIRUNNISA



**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN KARTU ANGKA BERGAMBAR DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh

Dinda Khoirunnisa

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan analisis data korelasi *Mann Whitney*. Subjek penelitian ini adalah siswa PAUD SPS Teratai pada kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun, hal ini dibuktikan dengan koefisien nilai Z sebesar -0,297 dengan taraf signifikansi 5%.

Kata kunci : Anak usia dini, Kartu angka bergambar, Lambang Bilangan

ABSTRACT

THE CORELATION OF USING FLASH CARD WITH THE ABILITY TO RECOGNIZE THE SYMBOL OF NUMBER OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS

By

DINDA KHOIRUNNISA

The problem in this study was the low ability to recognize the symbol of numbers in children aged 4-5 years. This study aimed to determine the correlation of using flash card with the ability to recognize the symbol of number of children aged 4-5 years. This type of study was quantitative study using non-exsperimental method with data analysis was man whiteny correlation. the subjects of this study were 20 children. the results showed that there was significant correlation between using flash card with the ability to recognize the symbol of numbers of children aged 4-5 years which proved with a coefficient of Z value of -0.297 with a significance level of 5%.

Keywords: early childhood, flash card, the symbol of number

**HUBUNGAN PENGGUNAAN KARTU ANGKA BERGAMBAR DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA
4-5 TAHUN**

Oleh

DINDA KHOIRUNNISA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN PENGGUNAAN KARTU ANGKA
BERGAMBAR DENGAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Dinda Khairunnisa**


No. Pokok Mahasiswa : 1413054009

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




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


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

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

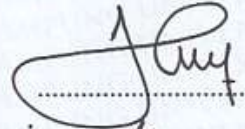
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

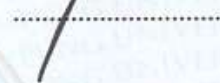
Ketua : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



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



Penguji Utama : **Dra. Sasmianti, M.Hum.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Juli 2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dinda Khoirunnisa

NPM : 1413054009

Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, Juli 2018

Penulis,



Dinda Khoirunnisa
NPM 1413054009

RIWAYAT HIDUP



Dinda Khoirunnisa dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 28 Desember 1996 sebagai anak kedua dari enam bersaudara, dari pasangan Bapak Suarti Izhar dan Ibu Istianah. Penulis memulai pendidikan dari Taman Kanak-kanak/ TK An-Nur, Kecamatan Teluk Pandan yang diselesaikan pada tahun 2002. Kemudian Melanjutkan di Sekolah Dasar Negeri 2 Sukamaju, tamat dan berijazah pada tahun 2008. Sekolah Menengah Pertama dilanjutkan di SMPN 3 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2011. Sekolah Menengah Atas dilanjutkan di SMAN 8 Bandar Lampung, tamat dan berijazah pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 PG- PAUD Universitas Lampung. Melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Pada tahun 2017 (semester VII) penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Terintegrasi (KKN-KT) di Kampung Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Tunas Mekar Kampung Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan

MOTTO HIDUP

“ 1. Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu?. 2. dan Kami telah menghilangkan dari padamu bebanmu. 3. yang memberatkan punggungmu. 4. Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama) mu. 5. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. 6. sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. 7. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. 8. dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.

(Q.S Al-Insyirah: 1-8)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Ku persembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW, dan ucapan terimakasih serta rasa banggaku kepada:

Kedua orangtuaku tercinta

Ibu Tercinta (Istianah) dan Bapak Tersayang (Suarti Izhar AM)

Yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, kesabaran, dan keikhlasan, yang selalu menasehatiku dalam segala kebaikan, yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan karya ini, dan yang selalu menanamkan cinta kasih dan sayang, doa, dan harapan dalam menantikan keberhasilanku, serta telah menjadi sosok orang tua yang aku banggakan, yang telah bekerja membanting tulang hingga tak kenal lelah, dan yang selalu mendoakanku agar tercapai cita-citaku.

Serta

Teman-teman yang selalu mendoakan dan mengiringi usahaku

PAUD SPSS TERATAI Keteguhan Bandar Lampung
Sebagai sekolah yang membantuku dalam menyelesaikan tugasku

Almamater Tercinta FKIP Universitas Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan iklas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan sekaligus Pembimbing Akademik atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi. M.A. Psi. selaku Kepala Program Studi PG-PAUD sekaligus pembimbing pembantu yang telah meluangkan waktunya dengan

sabar memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Sasmiati, M. Hum. selaku penguji yang telah meluangkan waktunya dan dengan sabar memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nopaliasari, S.Pd. selaku kepala sekolah PAUD SPSS Teratai.
6. Seluruh Dosen dan Staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan juga memberikan doanya Ibu tercinta Istianah dan Bapak tersayang Suari Izhar AM, Kakak tercinta Laksmi Arifani, S.Pd, Adik-adik tersayang Lailatul Oktari, Arka Budiman, Abdi Gunanda, dan Ade Kurniawan yang telah memberikan doa, motivasi serta bantuan dalam menyelesaikan studi ini.
8. Teman-teman seperjuangan dibangku kuliah seluruh rekan S-1 PG-PAUD angkatan 2014 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi, memberikan ku semangat, dan doanya selama ini.
9. Keluarga KKN-KT dan PPL (Yesi, Eva, Ceni, Shely, Endang, Ana, Wahidin, Tumang, Prima, Mega, Vika), serta masyarakat Kampung Way Tawar, terima kasih telah memberikanku begitu banyak pelajaran hidup yang dapatku petik selama 70 hari kita bersama-sama.
10. Sahabat Seperjuanganku Ayu, Puput, Irma, Hendro, Penda, Tumang, Yesi, Eva, Maulita, Lyra, Astrid, yang selalu ada disampingku, mendengar setiap

keluh kesahku, ceritaku, canda, tawa dan tangis bersama.sukses untuk kita semua, semangat untuk menggapai cita-cita.

11. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandar lampung, Juli 2018

Penulis

Dinda Khoirunnisa

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|-------------------------------|--------------|
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACT | iii |
| JUDUL DALAM | iv |
| PERSETUJUAN | v |
| PENGESAHAN | vi |
| SURAT PERNYATAAN | vii |
| RIWAYAT HIDUP | viii |
| MOTTO | ix |
| PERSEMBAHAN | x |
| SANWACANA | xi |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xix |
| I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| D. Rumusan masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 6 |

II. TINJAUAN PUSTAKA

| | |
|--|----|
| A. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini | 7 |
| 1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini | 7 |
| 2. Prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini..... | 8 |
| 3. Perkembangan anak usia dini | 9 |
| B. Teori belajar kognitivistik | 13 |
| C. Perkembangan Kognitif (Kemampuan mengenal lambang bilangan)..... | 14 |
| D. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan | 16 |
| E. Alat Permainan Edukatif (APE) | 19 |
| 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) | 19 |
| 2. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) | 20 |
| 3. Kartu Angka Bergambar..... | 25 |
| 4. Tips memilih mainan untuk anak | 27 |
| F. Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar dengan kemampuan Mengenal Lambang Bilangan | 28 |
| G. Penelitian terdahulu yang relevan..... | 28 |
| H. Kerangka pikir penelitian | 30 |
| I. Hipotesis | 32 |

III. METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Jenis Penelitian | 33 |
| B. Tempat penelitian | 33 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 33 |
| D. Definisi konseptual dan operasional variabel..... | 34 |
| E. Instrumen penelitian..... | 35 |
| F. Uji validitas instrumen | 36 |
| G. Uji Realibilitas Instrumen | 37 |
| H. Teknik pengumpulan data | 38 |
| I. Teknik analisis data | 38 |

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Gambaran umum dan lokasi penelitian | 41 |
| B. Deskripsi hasil data penelitian | 42 |
| 1. Penggunaan kartu angka bergambar | 42 |
| 2. Kemampuan mengenal lambang bilangan | 43 |
| 3. Analisis uji hipotesis | 46 |
| 4. Pembahasan hasil penelitian | 49 |

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 53
B. Saran 54

DAFTAR PUSTAKA 55

LAMPIRAN 58

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian penggunaan kartu angka | 35 |
| Tabel 2. Kisi-kisi instrument penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan..... | 36 |
| Tabel 3. Hasil perhitungan uji reliabilitas variabel X dan Y..... | 37 |
| Tabel 4. Rekapitulasi hasil pengolahan data observasi penggunaan kartu angka bergambar (X) | 43 |
| Tabel 5. Rekapitulasi hasil pengolahan data observasi kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) | 44 |
| Tabel 6. Tabel silang penggunaan Kartu Angka Bergambar dengan Mengenal Lambang Bilangan | 45 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|----------------|
| Gamabr 1. Kerangka pikir penelitian | 31 |
| Gambar 2. Rumus Interval | 39 |
| Gambar 3. Rumus Uji Z Mann Whitneyy | 40 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kisi-kisi Instrumen dan rubrik variabel penggunaan kartu angka bergambar (X) | 58 |
| 2. Kisi-kisi Instrumen dan ribrik Variabel Kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) | 61 |
| 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Oleh ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd | 63 |
| 4. Surat Keterangan Validasi Instrumen Oleh ibu Nia Fatmawati, M. Pd | 67 |
| 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 1 | 74 |
| 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 2..... | 76 |
| 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 3..... | 78 |
| 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 4..... | 80 |
| 9. Lembar Observasi Penelitian Kartu Angka Bergambar (X) | 82 |
| 10. Lembar Observasi Penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan (Y)..... | 90 |
| 11. Rekapitulasi Penilaian Observasi Variabel X | 98 |
| 12. Rekapitulasi Penilaian Observasi Variabel Y | 100 |
| 13. Tabel Penolong Untuk Menghitung Rank Variabel X dan Y | 105 |
| 14. Hasil Perhitungan SPSS Uji Reliabilitas Variabel Aktivitas Penggunaan Kartu Angka Bergambar | 104 |
| 15. Surat Izin Pra Pendahuluan | 108 |
| 16. Surat Izin Penelitian | 109 |
| 17. Surat Balasan Izin Penelitian..... | 110 |
| 18. Dokumentasi Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian..... | 111 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia Dini menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan sejak dini penting diberikan kepada anak, karena anak dalam masa keemasan (*golden age*). Masa keemasan merupakan masa dimana anak dapat dengan cepat menyerap semua stimulus-stimulus yang diberikan, stimulus-stimulus yang diberikan pada anak tentunya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan aspek apa yang akan dikembangkan.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang standar pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa:

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

Terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah aspek

perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini terbagi menjadi beberapa aspek diantaranya belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan yang terakhir berfikir simbolik. Aspek berfikir simbolik merupakan aspek perkembangan pada anak yang penting untuk dikembangkan, terdapat beberapa kemampuan pada anak yang harus dilatih pada aspek berpikir simbolik, salah satunya adalah kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah diperkenalkan dengan lambang bilangan. Mengenalkan lambang bilangan atau angka kepada anak adalah hal yang paling dasar yang harus dilakukan seorang guru agar anak dapat menguasai konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Ostergren dan Traff (2013) menyatakan bahwa "*Competence in mathematics is important for children in educational settings and for many aspects of everyday adult life*". Kompetensi matematika penting bagi pendidikan anak dan banyak aspek dalam kehidupan selanjutnya. Artinya, matematika sangat penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini karena, matematika akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya.

Gray dan Reeve (2016) menyatakan bahwa "*An understanding of precise numerosity is foundational for many math skills, including cardinality, counting, and arithmetic*". Pemahaman tentang ketepatan numerik adalah dasar untuk banyak keterampilan matematika termasuk kardinatilitas (banyaknya jumlah), berhitung, dan aritmetika. Pemahaman ketepatan numerik disini ialah ketepatan dalam memahami lambang angka. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan

lambang lambang bilangan menjadi dasar dalam keterampilan matematika yang akan berguna pada jenjang pendidikan anak selanjutnya.

Permendikbud tahun 2014 No 137 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan kognitif dituliskan bahwa anak usia 4-5 sudah mampu mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan yang wajib dikenalkan kepada anak usia 4-5 tahun adalah lambang bilangan dari 1-10. Mengenalkan lambang bilangan kepada anak usia dini harus dengan cara yang menarik minat anak agar anak tertarik mengikuti kegiatan tersebut.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak. Mengenalkan sesuatu kepada anak usia dini tentunya melalui kegiatan-kegiatan yang dapat menarik perhatian dan minat anak. Kegiatan yang dapat menarik perhatian dan minat anak tentunya tidak dapat dipisahkan dengan penggunaan media. Penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan bermain anak. Kegiatan bermain juga dapat lebih bermakna ketika menggunakan media. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang anak untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Halimatonsakdiah (2016) juga menunjukkan bahwa “respon anak pada saat bermain menggunakan kartu angka bergambaran meningkat, tidak hanya itu kemampuan anak tentang konsep bilangan dan kemampuan berhitung pada anak juga ikut meningkat setelah menggunakan

kartu angka bergambar”.Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2013) juga menunjukkan bahwa “terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak setelah menggunakan kartu angka bergambar”.

Meskipun demikian, masih banyak lembaga PAUD yang melaksanakan kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi anak.Kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga anak tidak diberi kesempatan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga terjadi di PAUD Teratai, berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di kelas A PAUD Teratai Teluk Betung Timur Bandar Lampung, masih banyak anak yang kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat bahwa masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan lambang bilangan satu dengan yang lain, dan kesulitan dalam menunjukkan jumlah bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, serta metode pembelajaran yang digunakan monoton.

Metode yang sering dipakai dalam pembelajaran adalah metode bercerita, namun kegiatan pembelajaran menjadi monoton karna pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Anak hanya duduk dan mendengarkan guru bercerita sehingga anak tidak aktif pada saat kegiatan bermain. Media yang digunakan saat bercerita-pun tidak bervariasi, guru selalu menggunakan boneka tangan berbentuk hewan, sehingga anak jarang diperkenalkan dengan lambang bilangan. Selain bercerita, dalam kegiatan pembelajaran setiap hari anak hanya menulis dibuku sesuai yang telah dicontohkan oleh guru. Sedangkan untuk mengenalkan lambang

bilangan, guru hanya mengajak anak untuk bernyayi tentang angka, sehingga masih banyak anak yang kesulitan dalam mengenal lambang bilangan.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas dapat diidentifikasi bahwa:

1. Mayoritas anak masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan.
2. Metode pembelajaran yang digunakan monoton.
3. Anak cenderung pasif pada saat kegiatan pembelajaran.
4. Media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran tidak bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti dapat mengarah ke inti masalah, maka peneliti membuat pembatasan masalah yaitu: “Penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat hubungan penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui hubungan penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru memiliki wawasan untuk menggunakan kartu angka bergambar sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

b. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan kepada kepala sekolah tentang pentingnya mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kepada anak.

c. Bagi peneliti lain

Memudahkan penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi perkembangan dan kebutuhan anak secara keseluruhan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan stimulasi agar perkembangan dan pertumbuhan anak dapat optimal dan siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Suyadi dan Ulfah (2013:17)

Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*Multiple Intelligences*) maupun kecerdasan spiritual. Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

Berbeda dengan pengertian secara institusional maupun yuridis, Bredekamp dan Copple dalam Suyadi & Ulfah (2013:18) mengemukakan bahwa “pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia 8 tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mencakup berbagai program guna mengoptimalkan pertumbuhan dan aspek-aspek perkembangan pada anak secara holistik.

2. Prinsip-prinsip pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki prinsip-prinsip yang harus diketahui oleh pendidik. Suyadi dan Ulfa (2013:31) mengemukakan salah satu pilar konsep dasar PAUD adalah prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini dikemukakan tiga belas prinsip pelaksanaan pembelajaran PAUD.

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak.
- b. Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak.
- c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak.
- d. Belajar melalui bermain.
- e. Tahapan pembelajaran anak usia dini.
- f. Anak sebagai pembelajar aktif.
- g. Interaksi social anak.
- h. Lingkungan yang kondusif.
- i. Merangsang kreatifitas dan inovasi.
- j. Mengembangkan kecakapan hidup.
- k. Memanfaatkan potensi lingkungan.
- l. Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya.
- m. Stimulasi secara holistik.

Berdasarkan ketiga belas prinsip diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam pembelajaran anak usia dini terdapat beberapa prinsip yang harus diketahui dan dilaksanakan oleh seorang pendidik agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat optimal.

3. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan oleh orang tua dan guru. Perkembangan anak saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak selanjutnya dimasa depan. Woolfolk dalam Aisyah, dkk (2008) mengemukakan pendapatnya bahwa perkembangan adalah perubahan adaptif secara teratur yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia, sedangkan Santrock dalam Aisyah, dkk (2008) mengemukakan bahwa perkembangan merupakan suatu pola gerakan atau perubahan yang dimulai sejak terjadinya konsepsi dan berlangsung melalui siklus kehidupan.

Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah perubahan yang terjadi pada manusia dan berlangsung secara berurutan mengikuti siklus hidup sampai meninggal dunia. Anak usia dini berada pada masa keemasan (*Golden age*), pada masa ini perkembangan anak akan sangat pesat jika mendapat stimulus yang baik dan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Beberapa aspek-aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan seni. Hurlock dalam Suyadi & Ulfah (2013:48) mengemukakan 10 prinsip perkembangan anak sebagai berikut:

- a. Perkembangan berimplikasi pada perubahan.
- b. Perkembangan awal lebih penting.
- c. Kematangan (sosial-emosional, mental, dll).
- d. Pola perkembangan dapat diprediksikan.

- e. Pola perkembangan mempunyai karakteristik yang dapat diprediksikan.
- f. Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan.
- g. Setiap perkembangan pasti melalui fase-fase tertentu secara periodik.
- h. Setiap periode perkembangan pasti ada harapan sosial untuk anak.
- i. Setiap bidang perkembangan mengandung kemungkinan bahaya, baik fisik maupun psikologis yang dapat mengubah pola perkembangan anak selanjutnya.
- j. Setiap periode perkembangan memiliki makna kebahagiaan yang bervariasi bagi anak.

Seorang guru PAUD dan orang tua sebaiknya memahami 10 prinsip perkembangan agar mengetahui anak sedang menempuh perkembangan pada prinsip tertentu. Pengetahuan tersebut bermanfaat untuk mengubah pola perkembangan anak yang kurang baik sebelum menjadi kebiasaan dan apabila pola perkembangan tertentu telah lewat masanya ia akan permanen dan tidak dapat diubah lagi.

Prinsip-prinsip perkembangan menurut Hurlock dalam Suyadi & Ulfah (2013:55) keunikan perbedaan tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh 2 faktor, yakni faktor perkembangan awal dan faktor penghambat.

a. Perkembangan awal

Perkembangan awal (0-5 tahun) adalah masa-masa kritis yang akan menentukan perkembangan adanya perbedaan tumbuh-kembang antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Hurlock dalam Suyadi & Ulfah (2013:55) juga mengemukakan bahwa perkembangan awal dipengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut:

1) Faktor lingkungan sosial yang menyenangkan anak

Hubungan anak dengan masyarakat yang menyenangkan, terutama dengan anggota keluarga akan mendorong anak mengembangkan kecenderungan menjadi terbuka dan menjadi lebih berorientasi kepada orang lain karakteristik yang mengarah ke penyesuaian pribadi dan sosial lebih baik.

2) Faktor emosi

Tidak adanya hubungan atau ikatan emosional akibat penolakan anggota keluarga atau perpisahan dengan orang tua, dapat menimbulkan gangguan kepribadian pada anak. Sebaliknya pemuasan emosional mendorong perkembangan kepribadian anak semakin stabil.

3) Metode mendidik anak

Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga permisif, diprediksikan kelak ketika besar cenderung kehilangan rasa tanggung jawab, mempunyai kendali emosional yang rendah dan sering berprestasi rendah dalam melakukan sesuatu, sedangkan mereka yang dibesarkan oleh orang tua secara demokratis penyesuaian pribadi dan sosialnya lebih baik.

4) Beban tanggung jawab yang berlebihan

Anak pertama seringkali diharapkan bertanggung jawab terhadap rumah, termasuk menjaga adiknya yang lebih kecil. Memang, hal ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab yang lebih besar dari pada adik-adiknya. Akan tetapi, ia

berpotensi memiliki kecenderungan untuk mengembangkan kebiasaan memerintah sepanjang hidupnya. Artinya anak terlalu dini untuk diberi tanggung jawab atas adik-adiknya.

5) Faktor keluarga di masa anak-anak

Anak yang tumbuh dan berkembang ditengah-tengah keluarga besar akan bersikap dan berperilaku otoriter. Demikian pula dengan anak yang tumbuh dan berkembang ditengah keluarga yang cerai kemungkinan besar ia akan menjadi anak yang cemas, tidak mudah percaya, dan sedikit kaku.

6) Faktor rangsangan lingkungan

Lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong tumbuh kembang anak, khususnya dalam hal kemampuan atau kecerdasan.

b. Faktor penghambat perkembangan anak usia dini.

- 1) Gizi buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan menjadi rendah.
- 2) Cacat tubuh yang mengganggu perkembangan anak.
- 3) Tidak adanya kesempatan untuk belajar apa yang diharapkan kelompok sosial dimana anak tersebut tinggal.
- 4) Tidak adanya bimbingan belajar (PAUD).
- 5) Rendahnya motivasi dalam belajar.
- 6) Rasa takut dan minder untuk berada dengan temannya dan tidak berhasil.

Berdasarkan beberapa uraian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, faktor lingkungan sosial dan keluarga yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Orang tua maupun guru diharapkan dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Orang tua dan guru yang memahami hal tersebut dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pemberian stimulus-stimulus yang tentunya juga disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak.

B. Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini memiliki pandangan bahwa anak memproses informasi melalui proses mengorganisir, menyimpan, kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya. Haenilah (2015:12) mengemukakan bahwa "kognitivisme menggunakan metafora pikiran yang dibentuk dari adanya informasi masuk, kemudian diproses, dan mengarah ke hasil tertentu". Belajar menurut teori kognitivistik adalah perubahan skema pengetahuan pada anak. Piaget dalam Haenilah (2015:12) menekankan bahwa "anak-anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka; informasi tidak sekedar dituangkan ke dalam pikiran mereka dari lingkungan. Seorang anak dapat belajar melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa".

Cara anak dalam memperoleh pengetahuan adalah dengan berinteraksi dengan lingkungannya. Haenilah (2015:13) berpendapat bahwa:

Anak memiliki pengetahuan yang diperoleh melalui aktivitas observasi terhadap lingkungan sekitarnya secara alami. Saat anak berinteraksi dengan lingkungannya anak mendapatkan pengalaman dan dari

pengalaman tersebut melalui proses berfikir anak mendapatkan sebuah informasi atau pengetahuan-pengetahuan baru.

Menurut Piaget dalam Haenilah (2015:13) proses perkembangan kognisi terjadi melalui proses sebagai berikut:

- a. Asimilasi, merubah lingkungan agar sesuai dengan diri sendiri (dengan skema yang ada pada diri kita).
- b. Akomodasi, merubah diri (skema yang ada pada diri) agar sesuai dengan lingkungan yang ada. Saat proses akomodasi ini terjadi penambahan skema baru, skema lain tidak hilang.
- c. Ekuilibrium, terjadi ketika skema anak dapat menangani sebagian besar informasi baru melalui asimilasi.
- d. Disequilibrium, keadaan tidak seimbang yang mengawali perubahan kognisi. Perkembangan kognisi terjadi karena ada tantangan yang dituntut pada anak
- e. Organisasi, kecenderungan individu untuk menyatukan berbagai skema menjadi suatu sistem yang koheren (berkait dan menjadi kesatuan).

Perkembangan kognisi pada anak tentunya melalui beberapa proses sehingga anak memperoleh informasi-informasi tentang apa yang telah dilihat, didengar ataupun melalui kegiatan yang telah dilakukan.

C. Perkembangan Kognitif

Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sangat berhubungan dengan intelegensi. Piaget dalam Aisyah, dkk (2008) mengemukakan definisi intelegensi adalah dasar fungsi hidup yang membantu organisme beradaptasi dengan lingkungannya. Piaget juga mengemukakan bahwa intelegensi adalah suatu bentuk keseimbangan yang menjadi kecenderungan semua struktur kognitif. Yanuarita (2014:66) mengatakan bahwa: “Proses kognitif banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan bagaimana anak

menggunakan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu persoalan”. Kognisi merupakan kemampuan untuk berpikir, agar seorang individu dapat berinteraksi dengan lingkungannya sehingga memperoleh pengetahuan.

Perkembangan pada anak terjadi secara terus-menerus dan ber-urutan, tidak ada tahap perkembangan yang tidak dilalui oleh anak. Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Yanuarita(2014:72) sebagai berikut:

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)
Tahap sensori motor terjadi pada saat anak ber-usia 0-2 tahun. Pada tahap ini anak menggunakan panca indra dan aktivitas motoriknya untuk mengenal lingkungannya. Kegiatan yang biasanya dilakukan untuk memstimulus anak pada tahap ini adalah kegiatan meremas-remas busa, atau dengan mainan yang dapat mengeluarkan bunyi-bunyian.
2. Tahap pra-operasional (2-7 tahun)
Pra-operasional merupakan tahap dimana anak belum memahami pengertian operasional yaitu proses interaksi suatu aktivitas mental, dimana prosesnya bisa kembali pada titik awal berpikir secara logis.
3. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)
Tahap ini anak sudah mampu memperlihatkan lebih dari satu dimensi secara serempak dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi itu satu sama lain. Pada tahap ini kemampuan berpikir anak sudah lebih kompleks.
4. Tahap operasional formal (11-16 tahun)
Tahap ini anak tidak lagi terbatas pada apa yang dilihat atau didengar ataupun pada masalah yang dekat, tetapi sudah dapat membayangkan masalah dalam pikiran dan pengembangan hipotesis secara logis. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir tentang sesuatu yang tidak dilihat/didengarnya secara langsung.

Berdasarkan beberapa tahap perkembangan kognitif tersebut, kemampuan mengenal lambang bilangan terdapat pada tahap perkembangan pra-operasional. Pada tahap ini anak sudah menggunakan gambar-gambar simbolik untuk memecahkan masalahnya. Pengenalan lambang bilangan

kepada anak sangat perlu dilakukan guna membantu mempersiapkan anak ketahap belajar selanjutnya.

D. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan adalah sebuah potensi yang dimiliki anak sejak lahir dan dikembangkan melalui stimulus-stimulus atau pembiasaan serta latihan. Salah satunya adalah kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan pun harus dikembangkan dengan stimulus-stimulus yang disesuaikan dengan usia anak dan tahapan berpikirnya. Susanto (2011:107) mengatakan bahwa :

Materi yang diberikan dalam program pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia tk adalah sebagai berikut: (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 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan, merah, putih, dan biru, meniru pola dengan menggunakan benda.

Selain itu, Sriningsih (2009: 64) mengatakan bahwa:

kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (*rote counting/rational counting*). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai 10, sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 100.

Sesuai penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan adalah daya atau kesanggupan anak dalam membedakan, menyebutkan serta mengurutkan lambang-lambang bilangan. Pemberian stimulus harus diberikan kepada anak guna mengembangkan kemampuan

mengenal lambang bilangan pada anak. Pemberian stimulus tentunya melalui kegiatan bermain yang membuat anak tertarik dengan angka-angka. Mengenalkan lambang bilangan kepada anak juga merupakan salah satu konsep matematika yang penting dikembangkan kepada anak. Pada saat anak mengenal bilangan, anak akan semakin tertarik dengan hitung-menghitung.

Mengenalkan konsep bilangan kepada anak tentunya menggunakan cara-cara yang disesuaikan dengan usia dan tahapan berpikirnya. Anak yang sudah mengenal konsep bilangan diharapkan mampu memahami konsep matematika pada jenjang berikutnya. Cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan anak pada konsep matematika salah satunya adalah melalui permainan. Triharso (2013:47) menjelaskan beberapa prinsip permainan matematika sebagai berikut:

1. Permainan matematika diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan matematika membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Berdasarkan hal itu

diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

5. Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Permainan matematika anak dapat dikelompokan sesuai tahap penguasaan berhitung, yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
7. Proses evaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip tersebut dapat disimpulkan mengajarkan matematika pada anak harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, diawali dari yang konkret ke abstrak, mudah ke sukar dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks, menggunakan media yang menarik dan bervariasi, menggunakan serta bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Mengenalkan lambang bilangan dengan memerhatikan prinsip-prinsip diatas memungkinkan anak untuk memahami konsep bilangan dengan baik. Mengenalkan lambang bilangan bila menggunakan cara hafalan akan menjadikan anak hanya mengetahui bilangan tanpa memahami konsep bilangan yang sebenarnya. Anak yang belum memahami konsep bilangan maka ia akan kesulitan untuk memecahkan permasalahan matematika pada jenjang berikutnya. Berdasarkan hal itu perlu adanya pengembangan pada kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

E. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Proses pembelajaran pada anak usia dini tidak akan terlepas dari kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat dilakukan menggunakan alat permainan ataupun tanpa alat. Alat permainan edukatif adalah alat yang dapat digunakan oleh anak untuk membangun pengetahuan serta mengoptimalkan perkembangannya. Hasnida (2015:162) mengungkapkan bahwa:

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan bahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungan atau untuk menterampilan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan dengan pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Sejalan dengan itu Sudono (dalam Rolina 2012:4) mengungkapkan bahwa:

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memaduan mencari padanannya, merangkai, membentuk menyempurnakan suatu desain atau menyusun sebuah bentuk utuhnya.

Kegiatan yang dilakukan menggunakan alat permainan tentunya akan lebih bermakna bagi anak, dengan menggunakan alat permainan edukatif anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Senada dengan itu Haenilah (2015:102) mengatakan bahwa:

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi alat pembuka jendela perkembangan anak. Melalui APE anak dapat melakukan aktivitas belajar, sejurus dengan itu sesungguhnya anak sedang melaksanakan proses besarnya, yaitu mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial emosi, dan kepribadiannya. Selain itu, ia juga mengemukakan bahwa ketika anak menggunakan APE, berarti anak sedang belajar

mengembangkan pengetahuannya mengenai sesuatu hal (*learning to do*); anak belajar untuk menjadi dirinya sekaligus empati terhadap orang lain (*learning to be*); dan anak juga belajar untuk hidup bersama orang lain (*learning to live together*).

Berdasarkan hal itu bermain menjadi faktor penting yang mengarahkan anak untuk beraktivitas sekaligus mengembangkan sejumlah potensinya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang dirancang khusus serta digunakan oleh anak untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi-potensi yang dimilikinya agar berkembang secara optimal.

2. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) terbagi kedalam beberapa jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan bermain anak. Penggunaan alat permainan haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak. Penggunaan alat permainan yang tidak disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak akan sia-sia. Menurut Haenilah (2015:102):

Rentang usia 0-1 tahun, anak memerlukan 100% APE hanya bersifat sensori motorik. Anak usia 1-2 tahun mereka memerlukan 80% APE yang bersifat sensori motorik dan 20% yang bersifat simbolik. Anak usia 2-3 tahun anak memerlukan 50% APE yang bersifat sensori motorik, 30% yang bersifat simbolik, dan 20% sifat pembangunan. Anak usia 4-5 tahun anak memerlukan 40% APE sensori motorik, 20% simbolik, dan 40% pembangunan. Anak usia 5-7 tahun anak memerlukan 30% APE sensori motorik, 20% simbolik, dan 30% pembangunan.

Seiring dengan berkembangnya anak usia dini, maka kebutuhan sensori motorik semakin berkurang, begitu juga kebutuhan APE simbolik, dan pada akhirnya akan sangat memerlukan APE pembangunan sampai

akhirnya bergeser ke permainan permainan dengan aturan-aturan membaca.

a. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan kebutuhan anak:

1) Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik

Alat permainan edukatif atau APE yang bersifat sensori motorik adalah alat permainan yang dapat menstimulus seluruh panca indra serta motorik pada anak. Contoh kegiatan dengan menggunakan alat permainan yang bersifat sensori motorik antara lain; meremas busa, bermain pasir, bermain air dan warna dengan media tuang atau *finger painting*, bermain bola, merobek, menjepit benda dan bermain meniup gelembung

2) Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik

Alat permainan simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan anak untuk mendukung kemampuannya memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali ke masa lalu. Contoh kegiatan yang menggunakan alat permainan edukatif simbolik adalah; bermain peran (*role play*), pura-pura, fantasi/imajinasi, serta bermain drama.

3) Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan

Alat permainan edukatif yang bersifat pembangunan adalah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya untuk mewujudkan apa yang ada dipikirkannya kedalam sebuah karya nyata. Alat permainan edukatif bersifat

pembangunan terbagi menjadi 2 jenis yaitu bahan sifat cair/bahan alam dan bahan pembangunan bersifat pada atau terstruktur. Contoh APE bersifat pembangunan bahan cair atau alam adalah; air, pasir, cat jari, lumpur, tanah liat, *play dough*, krayon, cat, pulpen, serta pensil, sedangkan bahan pembangunan yang bersifat terstruktur adalah; balok unit, balok berongga, balok berwarna, puzzle serta lego.

b. Penggunaan APE sesuai dengan Tahapan berpikir anak

Penggunaan APE untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak tentunya harus disesuaikan oleh tahap berpikirnya. Dale (dalam Haenilah 2015:106-108) menggambarkan tentang tingkatan pengalaman dan media yang digunakan untuk mengembangkan pengalaman tersebut. Tingkatan tingkatan tersebut adalah :

“(1) Pengalaman langsung, (2) pengalaman tiruan, (3) pengalaman dramatisasi, (4) Demonstrasi/percontohan, (5) Darmawisata/*Field trip*, (6) Pameran, (7) Televisi, (8) Gambar hidup, (9) Rekaman, (10) Lambang visual/gambar/gravis, dan (11) Lambang Kata”

Tingkatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Pengalaman langsung

Pada tahap ini anak anak melakukan kegiatan secara langsung dan menggunakan seluruh anggota tubuhnya untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

2) Pengalaman tiruan

Pada tahap ini anak melakukan kegiatan yang menggunakan benda-benda tiruan. Benda-benda tiruan digunakan jika benda-

benda konkrit tidak dapat dihadirkan dalam kegiatan misalnya benda sulit didapatkan, terlalu besar atau benda dapat membahayakan anak.

3) Pengalaman dramatisasi

Pengalaman ini didapatkan oleh anak ketika anak sedang bermain peran atau *Role Playing*.

4) Demonstrasi atau percontohan

Demonstrasi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada anak tentang suatu konsep secara rinci dan jelas.

5) Darmawisata (*Field trip*)

Darmawisata dilakukan untuk mengajak anak mengamati objek-objek yang ada diluar kelas. Darmawisata dapat menambah wawasan anak tentang berbagai hal yang dilihatnya atau diamati.

6) Pameran

Pameran bertujuan untuk memperlihatkan hasil karya anak kepada orangtua/wali murid.

7) Televisi

Televisi merupakan satu media untuk menyampaikan misi pendidikan kepada anak. Ketika satu program dikemas melalui media ini, maka anak akan mendapatkan pengalaman yang lebih menarik karena mereka bukan hanya dapat kesan secara auditif tetapi juga sekaligus secara visual.

8) Gambar hidup

Gambar hidup berisi rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu seperti mekarnya sebuah bunga, berubahnya telur menjadi anak ayam, berubahnya ulat menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu.

9) Rekaman

Rekaman merupakan kemasan suatu cerita atau suatu narasi yang dapat diperdengarkan setiap saat, diulang-ulang dan dimana saja.

10) Lambang visual/gambar/grafis

Lambang visual atau gambar atau grafis adalah ilustrasi-ilustrasi sebuah benda atau kejadian yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi, contohnya gambar atau foto binatang, buah-buahan, sayuran, kendaraan, atau kejadian lalu lintas, keadaan dipasar, dan sebagainya.

11) Lambang kata

Lambang kata adalah narasi yang dikemas dalam bentuk buku atau bahan bacaan lainnya seperti koran dan majalah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif haruslah disesuaikan dengan kebutuhan, perkembangan, serta tahapan berpikir anak agar perkembangan anak dapat berkembang optimal.

3. Kartu Angka Bergambar

a. Pengertian Kartu angka

Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan disetiap pembelajaran PAUD tentunya beragam, penggunaan APE disesuaikan dengan aspek yang akan dikembangkan. Mengembangkan aspek kemampuan mengenal lambang bilangan, APE yang dapat digunakan salah satunya adalah kartu angka bergambar. Kartu angka termasuk kedalam jenis APE yang sesuai dengan tahapan berpikir anak.

Menurut Lestari (2014:30) “Kartu angka merupakan alat permainan manipulatif yang didalamnya termuat gambar replika suatu benda yang ada disekitar anak”. Zaman (2009:6.15) “Kartu angka adalah “Kartu yang berisikan tulisan angka yang dimanfaatkan anak usia 5-6 tahun dalam permainan mengenal lambang bilangan dan belajar berhitung”.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu yang bertuliskan/bergambar simbol angka-angka yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak melalui kegiatan permainan.

b. Fungsi Kartu Angka

Penggunaan media/alat permainan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak merupakan satu hal yang penting, karena dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan

perkembangan ataupun pengetahuan anak. Hal ini selaras dengan pendapat Eliyawati (2005:46) yang mengemukakan bahwa :

Penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dapat mengoptimalkan potensi kognitif, hal ini karena penggunaan media kartu angka sebagai media belajar dapat memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi anak untuk menyalurkan keinginannya.

Berdasarkan pada uraian diatas kartu angka bergambar adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Penggunaan media kartu bergambar dalam kegiatan pengenalan dengan lambang bilangan membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Penggunaan kartu angka dalam kegiatan pembelajaran tentunya tidak hanya sekedar mengenalkan angka kepada anak. Kartu angka dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak. Proses dalam mengenalkan berbagai konsep dengan menggunakan kartu angka tentunya dapat dilakukan dengan berbagai langkah-langkah.

Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan kartu angka menurut Tadkirotun (2012) dalam pembelajaran anak kelompok A:

- a. Permainan angka bisa dilakukan dengan kartu angka dan gambar.
- b. Anak menghitung jumlah gambar pada kartu.
- c. Jika hitungannya anak membalik kartu, sehingga terlihat angka.
- d. Guru memberikan tanggapan positif. Jika anak keliru diharapkan.

Suatu permainan yang akan dilakukan tentunya harus dengan langkah-langkah yang jelas dan mudah dilakukan anak, sehingga anak tidak kebingungan atau kesulitan saat kegiatan bermain berlangsung.

4. Tips memilih mainan untuk anak

Orang tua dan guru harus memilih mainan yang sesuai untuk usia dan perkembangan anak. Yanuarita (2014:126) menjabarkan beberapa tips memilih mainan untuk anak usia dini, antara lain:

- a. Pilihlah mainan yang aman antara lain bahan tidak mengandung racun, tidak mudah terkelupas, dan tidak mudah rusak, karena bayi menggigitnya.
- b. Pilihlah mainan yang berukuran sedang untuk bayi tanpa bagian kecil yang mudah lepas atau terpisah. Hal ini untuk menjaga keamanan anak, karena mainan yang kecil dapat tertelan olehnya.
- c. Pilihlah mainan dengan variasi beragam, agar anak tidak cepat bosan dan dapat bereksplorasi lebih banyak.
- d. Pilihlah mainan sesuai usia sehingga anak dapat memanfaatkannya dengan maksimal.
- e. Pilihlah mainan dengan model menarik, sehingga bayi senang memainkannya. Umumnya bayi senang mainan dengan modal sederhana dan berwarna-warni terang.
- f. Selain menarik dan edukatif, pilih juga mainan yang tidak menakutkan buat bayi.
- g. Seimbangkan antara mainan aktif dengan mainan pasif.
- h. Hindari pemberian mainan terlalu banyak secara bersamaan, karena akan mengganggu konsentrasi bayi.

Tips memilih mainan untuk anak adalah dengan mencari mainan yang tidak membahayakan anak, pilihlah mainan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak, serta berikan mainan yang sesuai dengan kebutuhan anak atau tidak berlebihan.

F. Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini adalah satu hal yang sangat penting, tidak terkecuali dalam mengenalkan anak pada lambang bilangan. Terdapat beberapa alat permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan, salah satunya adalah kartu angka bergambar. Susanto (2011: 108) mengungkapkan bahwa permainan kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran menggunakan kartu angka. Sejalan dengan itu Ratnawati (dalam Susanto, 2011: 108) mengungkapkan bahwa permainan kartu angka bergambar dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan serta ingatan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu angka bergambar berdampak positif karena membuat anak lebih cepat mengenal angka serta dapat belajar banyak mengenai urutan dari bilangan dan anak dapat memahami konsep angka dengan baik.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gandana (2017) di TK ATTOYIBAH Kabupaten Tasikmalaya tentang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media balok *Cuisenaire*. Hasil penelitian

- menunjukkan bahwa media balok *Cuisenaire* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2014) di TK Amarta kecamatan Semarang Barat tentang kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media permainan memancing ikan pada anak. Hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari 29% pra siklus menjadi 54% pada siklus I meningkat lagi pada siklus II yaitu menjadi 83%. Melihat hal tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media permainan memancing ikan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.
 3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2017) di TK Perwari 1 Tasikmalaya tentang kemampuan anak usia dini mengenal konsep bilangan melalui media *Flashcard*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan khususnya anak TK Perwari 1 Tasikmalaya.
 4. Penelitian yang dilakukan oleh Yusianti (2016) di TK Karya Rini Yogyakarta tentang kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A dapat ditingkatkan dengan bermain kartu angka bergambar.
 5. Penelitian yang dilakukan oleh Ramaini (2011) di TK Negeri Pembina Lubuk Basung tentang kemampuan mengenal konsep bilangan melalui

permainan tabung pintar. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tabung pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK Negeri Pembina Lubuk basung.

Beberapa penelitian relevan diatas jika dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan dan perbedaan, persamaannya yaitu persamaan dalam variabel penelitian sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik analisi data, teknik pengambilan sampel dan teknik pengumpulan data. Penelitian relevan diatas juga membuktikan bahwa penggunaan APE mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Hal itu terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan beberapa APE pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

H. Kerangka Pikir Penelitian

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif yang harus di kembangkan pada anak. Pengenalan konsep lambang bilangan menjadi dasar dalam kecerdasan matematika anak. Anak yang memahami atau mengenal konsep bilangan diharapkan mampu untuk memecahkan masalah matematika pada tahap perkembangan selanjutnya.

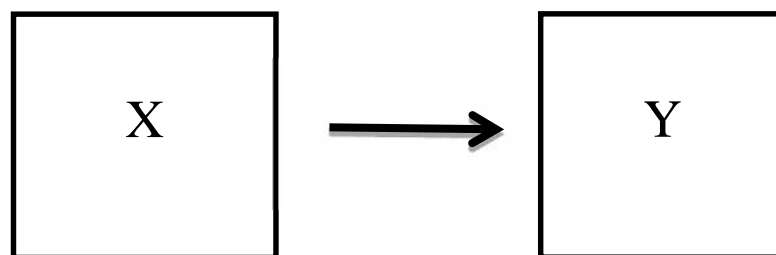
Anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah dikenalkan atau mengenal lambang bilangan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak, tentunya melalui kegiatan-kegiatan bermain yang

dapat menarik minat, serta mengembangkan aspek perkembangan yang akan dikembangkan sesuai dengan tahapannya. Kegiatan bermain pada anak tidak dapat dipisahkan dengan peran media permainan, atau Alat Permainan Edukatif (APE) yang sangat penting agar, kegiatan bermain lebih bermakna.

Penggunaan alat permainan didalam kegiatan bermain pada anak usia dini menjadi satu hal yang sangat penting, karena dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif sangatlah membantu anak untuk mengenal lingkungan disekitarnya, tidak terkecuali mengenal lambang bilangan. Penggunaan APE juga dapat menarik minat anak untuk ikut serta dalam kegiatan bermain.

Salah satu Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak adalah Kartu Angka bergambar. Anak dapat melihat langsung lambang-lambang bilangan melalui kartu angka bergambar yang ditunjukkan oleh guru. Tidak hanya mengenal lambang bilangan, dengan menggunakan kartu angka bergambar anak dapat belajar berhitung.

Berdasarkan pada uraian diatas kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :

X : Kartu Angka bergambar

Y : Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

I. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan Kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode non eksperimental dengan analisis data korelasi.

Menurut Novalia dan Syazali (2013:99) analisis korelasi digunakan untuk melihat hubungan antara satu variable dengan variable yang lain.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Teratai Kecamatan Teluk Betung Timur Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II (Genap) Tahun Ajaran 2017/2018.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di kelas A PAUD Teratai Kec.Teluk Betung Timur Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak.

2. Sampel

Mengingat jumlah populasi hanya 20 anak, maka seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Sampel pada penelitian ini bersifat total (*Total Sampling*)

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Kartu Angka Bergambar (Variabel X)

a. Definisi Konseptual :

Penggunaan Kartu angka adalah kartu yang berisikan gambar angka yang digunakan anak dalam permainan mengenal angka dan belajar berhitung.

b. Definisi Operasional :

Penggunaan kartu angka adalah aktivitas yang dilakukan anak dengan menggunakan kartu yang berisi gambar angka yang digunakan anak.

Adapun penggunaan kartu angka meliputi:

- 1). Menyusun kartu angka.
- 2). Mencocokkan kartu angka.
- 3). Mengelompokkan kartu angka.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Variabel Y)

a. Definisi Konseptual :

kemampuan mengenal lambang bilangan adalah daya/kesanggupan anak dalam membedakan, menyebutkan serta mengurutkan lambang bilangan.

b. Definisi Operasional :

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, membedakan lambang bilangan 1-10, dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator-indikator yang diturunkan dari dimensi-dimensi setiap variabel penelitian. Berikut tabel kisi-kisi instrumen penilaian Penggunaan Kartu Angka bergambar dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian PenggunaanKartu Angka Bergambar (Varibel X)

| Variabel | Dimensi | Indikator |
|----------------------------------|----------------------------|---|
| Penggunaan Kartu angka bergambar | Menyusun kartu angka | 1. Menyusun kartu angka dari angka 1-10 2. Menyusun kartu angka dari angka 10-1 |
| | Mencocokkan kartu angka | 1. Mencocokkan angka dengan kartu angka yang sesuai 2. Mencocokkan kartu angka dengan jumlah benda yang sesuai |
| | Mengelompokkan kartu angka | 1. Mengelompokkan kartu angka yang memiliki warna yang sama 2. Mengelompokkan kartu angka yang memiliki gambar yang sama |

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan (variabel Y)

| Variabel | Dimensi | Indikator |
|-------------------------------------|-------------|---------------------------|
| Kemampuan mengenal lambang bilangan | Membedakan | Membedakan bilangan 1-10 |
| | Menyebutkan | Menyebutkan bilangan 1-10 |
| | Mengurutkan | Mengurutkan bilangan 1-10 |

F. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen perlu dilakukan agar peneliti mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak. Uji validitas instrument yang digunakan peneliti adalah uji validitas isi (*content validity*). Uji validitas instrumen pada peneliti ini di uji oleh dua dosen PG-PAUD FKIP Universitas Lampung. Pengujian validitas dilakukan dengan cara mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen penilaian. Konsultasi pada ahli 1 dilakukan sebanyak 2 kali dengan saran perbaikan kategorisasi pada instrumen, dan konsultasi pada ahli 2 dilakukan sebanyak 2 kali dengan saran perbaikan membedakan bilangan dan lambang bilangan, variabel kemampuan, serta pengurutan lambang bilangan. Setelah melakukan konsultasi dan perbaikan terhadap kisi-kisi instrumen, instrumen dinyatakan tepat/valid.

G. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menguji instrumen reliabel atau tidak dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Croanbach* pada program SPSS 17. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila memberikan nilai *Croanbach Alpha* lebih dari 0.70. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan SPSS ditemukan nilai reliabel variabel penggunaan kartu angka bergambar (X) dengan varibael kemampuan mengenal lambang bilangan (Y) sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Varibel X dan Y

| Cronbach's Alpha | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
|------------------|--|------------|
| .936 | .942 | 6 |
| .957 | .958 | 3 |

Sumber: Hasil Uji SPSS 17

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat koefisien reliabilitas variabel X (penggunaan Kartu Angka Bergambar) sebesar 0,942 dan Varibel Y (Kemampuan mengenal lambang bilangan) sebesar 0.958. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Croanbach* $>0,70$, jadi dapat disimpulkan bahwa variabel X dan Variabel Y dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini antara lain :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan pada peneliti yaitu pengamatan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan Kartu angka dan pengamatan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Observasi dibantu dengan tabel observasi penggunaan kartu angka dan tabel observasi kemampuan mengenal lambang bilangan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa data-data perkembangan anak, dan foto-foto yang diambil oleh peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi diambil untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam proses pembuatan proposal maupun hasil penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan menggunakan rumus non parametrik *Mann Whitney* sampel besar. Rumus non parametrik *Mann Whitney* digunakan untuk menguji dua variabel apakah ada hubungan atau tidak dengan jenis data ordinal dan tidak harus berdistribusi normal.

Data yang diperoleh dibuat menjadi 4 kriteria untuk penggunaan Kartu angka bergambar (variabel X) dan 4 kriteria untuk kemampuan mengenal lambang bilangan (variabel Y).

Penyajian data penggunaan kartu angka berdasarkan hasil perhitungan digolongkan menjadi 4 kriteria yaitu Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang Aktif (KA) dan kemampuan mengenal lambang bilangan yang digolongkan kedalam 4 kriteria yaitu kemampuan dalam kategori Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, dan Rendah yang ditafsirkan menggunakan rumus Interval. Rumus Interval sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT-NR)}{K}$$

Gambar 2. Rumus Interval
Sumber : Hadi (2006:178)

Keterangan :

- i = Interval
- NT = Nilai Tertinggi
- NR = Nilai Terendah
- K = Kategori

Analisis Uji Hipotesis

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik, uji statistik non parametrik digunakan karena sampel pada penelitian ini <30 anak. Uji statistik non parametrik yang digunakan adalah *mann whitney* dengan sampel besar dengan menggunakan rumus uji Z , Uji Z ini termasuk dalam kelompok statistik nonparametrik, sedangkan pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan dua sisi. Berikut ini adalah rumus Uji Z:

$$Z_{\text{hitung}} = \frac{U - E(U)}{\sqrt{\text{Var}(U)}}$$

Gambar 3. Rumus Uji Z Mann-whitney
Sumber: Siregar (2013: 394)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Hubungan tersebut ditunjukkan dari anak yang semakin aktif pada saat pembelajaran menggunakan kartu angka bergambar yaitu pada saat kegiatan mengurutkan kartu angka, mengelompokkan kartu angka, dan mencocokkan kartu angka dan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu anak dapat menyebutkan, membedakan serta mengurutkan lambang bilangan 1-10. Penggunaan kartu angka untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak juga menimbulkan dampak positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, karena dengan menggunakan kartu angka bergambar anak dapat dengan mudah memahami lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis memberika saran kepada :

1. Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan kartu angka bergambar untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

2. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menambah wawasan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kepada anak.

3. Peneliti lain

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Dimiyati, John. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana. Jakarta.
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Gandana, Gilar. 2017. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk At-Toyyibah. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol. 1 No. 1. Tersedia Online: ejournal.upi.edu diakses pada Tanggal 11 Januari 2018.
- Gray, Sarah A dan Reeve, Robert A. 2016. Number-Specific and General Cognitive Markers Of Preschoolers' Math Ability Profiles. *Journal Of Experimental Child Psychology*. 147 Tersedia Online: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022096516000321> diakses pada Tanggal 11 Januari 2018.
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metodelogi Penelitian*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi. Yogyakarta.
- Halimatonsakdiah. 2016. Pengembangan Kemampuan Kognitif Tentang Konsep Berhitung Dengan APE Flascard Di Tk Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatanseulimeum Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini Unsyah*. Vol. 1 No. 1. Tersedia Online: <http://www.neliti.com/publication/187321> diakses pada tanggal 11 Januari 2018.
- Hasanah, Siti Noor. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Permainan Memancing Ikan Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*. Vol. 2 No. 2. Tersedia Online: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article> Diakses pada 11 Januari 2018.

- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. PT. Luxima Metro Media. Jakarta.
- Kurniati. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kartu Angka Bergambar di TK Idhata 1 Ketapang. Vol. 2 No. 2. Tersedia Online: jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/862/pdf diakses pada Tanggal 11 Januari 2018.
- Lestari, Gunarti. 2014. *Number Sense Untuk Anak Usia Dini*. Lentera Ilmu Cendikia. Jakarta.
- Novalia dan syazali, Muhammad. 2013. *Olah Data Pendidikan*. AURA. Lampung.
- Ostergren, Rickard dan Traff Ulf. 2013. Early Number Knowledge and Cognitive Ability Affect Early Arithmetic Ability. *Journal Of Experimental Child Psychology*. 115. Tersedia Online: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022096513000635> Diakses pada Tanggal 11 Januari 2018.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahman, Taopik. 2017. Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Biangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol. 1 No. 1. Tersedia Online: <http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/7167/4763> diakses pada Tanggal 11 Januari 2018.
- Ramaini. 2011. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar Di Tk Negeri Pembina Lubuk Basung. *Jurnal Pesona PAUD*. Vol. 1 No. 1. Tersedia Online: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1655/1425> diakses pada Tanggal 11 Januari 2018.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Eduatif*. Ombak. Bandung.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Bandung*. Pustaka Sebelas. Bandung
- Sudjana, Nana. 2006. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- , 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- , 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- , 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. PT. REMAJA ROSDAKARYA. Bandung.
- Tadkirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka. Tangerang.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Yanuarta, Franc Andri. 2014. *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*: Teranova books. Yogyakarta.
- Yusianti. 2016. Meningkatkan Kemampuan Menngenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Tersedia Online: <http://journal.studnt.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpauud/article/viewFile/3535/3199> diakses pada Tanggal 11 Januari 2018.
- Zaman, Badru. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka. Tangerang.