# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## 2.1. Kajian Teori

### 2.1.1. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa ( Yuliani, 2006:55). Menurut Sujiono , dkk (2006:29) kemampuan perkembangan kognitif antara lain menggelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, segiempat, serta mengenali dan menghitung bilangan 1-10.

Menurut Piaget (1972:41) anak tidak bisa diajarkan secara langsung bahwa 2 + 3 = 5, sebelum anak memahami bilangan dan operasi bilangan. Anak harus dilatih lebih dahulu memahami dengan bahasa symbol yang disebutkan sebagai abstraksi sederhana. Misalnya ketika seorang guru menunjukkan satu koin di depan anak dan guru mengatakan " koin " kemudian guru mengatakan satu, menaruh dua koin dan berkata dua, dan seterusnya.

Tujuan pembelajaran pengenalan bilangan pada anak TK adalah untuk berfikir logis dan sistematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit (Slamet Suryanto,2005:157).

Kognitif adalah merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berfikir (Gagne dalam Jamaris,2006:45). Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara anak berfikir, kemampuan anak untuk

menyelesaikan berbagai kegiatan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Patmonodewo, 1995:24).

Menurut pengertian di atas kognitif adalah kemampuan yang menumbuhkan pengetahuan agar dapat berfikir logis untuk dapat menyelesaikan masalah.

**2.1.2.Tahapan Perkembangan Kognitif**

Penelitian Horn (1993:109) perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir pada anak yang berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, menjelaskan, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Perkembangan kognitif pada anak menurut Jean Piaget dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap kongkrit, tahap formal operasional (Sujiono, 2007:3.7).

a. Tahap sensori motor, (Umur 0-2 Tahun) dengan perkembangan kemampuan sebagai berikut : anak mempunyai kemampuan dalam mengakomodasi, semua gerakan pada masa ini akan diarahkan pada sesuatu yang dilihat, didengar, disentuh, dan lain-lain. gerakan fisik tersebut menunjukkan sifat egosentris dari pikiran anak.

b. Tahap Praoperasional (Umur 2-7 Tahun) dengan perkembangan kemampuan sebagai berikut : anak belum mampu mengapresiasikan apa yang dipikirkan melalui tindakan dalam pikiran anak, perkembangan anak masih bersifat egosentrik seperti dalam penelitian.

c. Tahap Kongkrit (Umur 7-11Tahun), dengan perkembangan kemampuan sebagai berikut : anak sudah memandang realistis dari dunianya, dan mempunyai

anggapan yang sama dengan orang lain, sifat egosentrik sudah mulai hilang, sebab anak mempunyai pengertian tentang keterbatasan diri sendiri. Sifat pikiran sudah mempunyai dua pandangan atau disebut reversibilitas merupakan cara memandang dari arah berlawanan (kebalikan), sifat realistik tersebut sampai ke dalam pikiran dalam membuat suatu konsep atau hipotesis.

d. Tahap Operasional (Lebih dari 11 Tahun) dengan perkembangan kemampuan sebagai berikut : perkembangan anak pada masa ini sudah terjadi dalam perkembangan pikiran dengan membentuk gambaran mental dan mampu menyelesaikan aktivitas dalam pikiran, mampu menduga dan memperkirakan dengan pikiran yang abstrak.

Anak Taman Kanak Kanak berada pada tahapan praoperasional yaitu (2-7tahun), Dikatakan praoprasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Pada tahapan ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya praoperasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dengan kejadian lain.

Perkembangan praoperasional anak, memungkinkan anak berfikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran atau jangkauan tangannya. Anak mengerti bahwa perubahan dalam suatu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain. Misalnya dua buah gelas berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk (pendek dan tinggi) dituangi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang lebih tinggi lebih banyak dari

pada isi gelas yang pendek. Karena anak hanya mampu melihat pada ketinggian gelas tanpa menghitung kuantitas / volumenya. Padahal air pada gelas yang pendek volumenya sama dengan air pada gelas yang tinggi. Hal ini karena gelas yang pendek itu bentuknya besar (Shapiro, 1998).

### 2.1.3.Stimulasi untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini

Kemampuan perkembangan kognitif pada anak satu dengan yang lain berbeda-beda, maka dari itu perlu adanya stimulus yang tepat agar dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif terdiri dari atas dua bagian, yakni logika matematika dan sains. Langkah-langkah berikut untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini :

a). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis

Berfikir logis sangat dibutuhkan anak-anak, karena kemampuan ini dapat menjadikan anak-anak semakin dewasa dengan keputusan-keputusan matangnya.

b). Menemukan Hubungan Sebab-Akibat

Anak dikenalkan pada hubungan sebab-akibat. Misalnya, kalau tidur terlalu malam besok akan telambat bangun ke sekolah, suka makan es bisa membuat kita batuk, dan lain sebagainya. Pola berpikir sebab akibat inilah yang harus diajarkan pada anak-anak, tentu dengan metode yang tepat.

c). Meningkatkan Pengertian Pada Bilangan

Penting bagi orang tua dan guru untuk mengenalkan angka sejak dini pada anak-anak melalui kegiatan bermain. Sebab, hanya dengan bermain guru dapat mengenalkan angka atau bilangan pada anak-anak dan mereka akan dapat lebih mudah menerima penjelasan tentang mengenal bilangan dengan cara kegiatan bermain yang menarik.

Elemen yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dapat dibagi dalam dua konsep, yaitu logika matematika dan sains (Suyadi,2009:94). Kedua konsep tersedut dapat dilihat dalam skema berikut :

**Gambar 1.1**

**Skema Konsep Stimulasi Pengembangan Kognitif Melalui Pelajaran Logika Matematika Pada Anak Usia Dini**

## 2.2. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (M.Hariwijaya,2009:103). Dalam kamus bahasa indonesia (2003:697) disebutkan bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat ataupun tidak). diartikan suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Piaget (Mayesty,1990:42) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang ulang dan menimbulkan kesenangan / kepuasan bagi yang melakukannya. Sedang Parten (Mayesty,1990:61-62) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesepakatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa dia hidup, serta lingkungan dimana dia hidup.

Karl Buhler dan Schenk Donziger (Roger dan Sawyers,1995:95) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.

Elizabeth Hurlock (1987:320) Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

M. Hariwijaya (2009:103) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai.

Vigotsky dalam Naughton (2010:138) percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung. Tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam Mursalin (2011:56), ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peranan yang sangat penting dalam perkembangan perfikir abstrak. Sejak anak bermain pura-pura maka anak menjadi mampu berfikir tentang makna objek yang mereka presentasikan secara independen.

Hughes (1999:78) mengatakan bahwa kegiatan bermain memiliki lima unsur yaitu :

1. Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapatkan kepuasan
2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri
3. Menyenangkan dan dapat menikmati
4. Menghayal untuk meningkatkan daya imajinatif dan kreatif
5. Melakukan secara aktif dan sadar

Kegiatan bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak yang dilakukan secara spontan. Menurut Mulyadi (2004:56) terdapat lima pengertian bermain sebagai berikut :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instriksik bagi anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik
3. Bersifat spontan dan suka rela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreatifitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara berulang-ulang, menyenangkan, dapat dilakukan dengan alat ataupun tidak, tidak memiliki unsur paksaan serta dapat dijadikan tempat untuk belajar dan untuk mengekspresikan perasaan

Konsep dasar yang dapat dipelajari oleh anak melalui aktivitas bermain usia prasekolah adalah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain jika ditinjau dari sumber kegembiraannya, dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, bermain manipulatif.

### 2.2.1. Tahapan Perkembangan Bermain

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan potensi dalam usaha mengatasi dunia dan mengembangkan kreatifitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Menurut Singer (Kusantanti, 2004:66).

Tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, menurut Mildred Parten (Santrock,2009:217), terdapat 6 tahap yaitu :

a). Gerakan kosong

Anak sepertinya belum melakukan kegiatan bermain, hanya mengamati sesuatu sejenak saja. Misalnya bayi mengamati jari tangan atau kakinya sendiri dan menggerakannya tanpa tujuan.

b). Tingkah laku pengamat

Anak memperhatikan temannya yang sedang melakukan kegiatan bermain, tanpa ia ikut turut bermain dalam kegiatan bermain terebut.

c). Bermain soliter

Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, tanpa peduli dengan orang lain / teman yang ada disekitarnya.

d). Bermain paralel

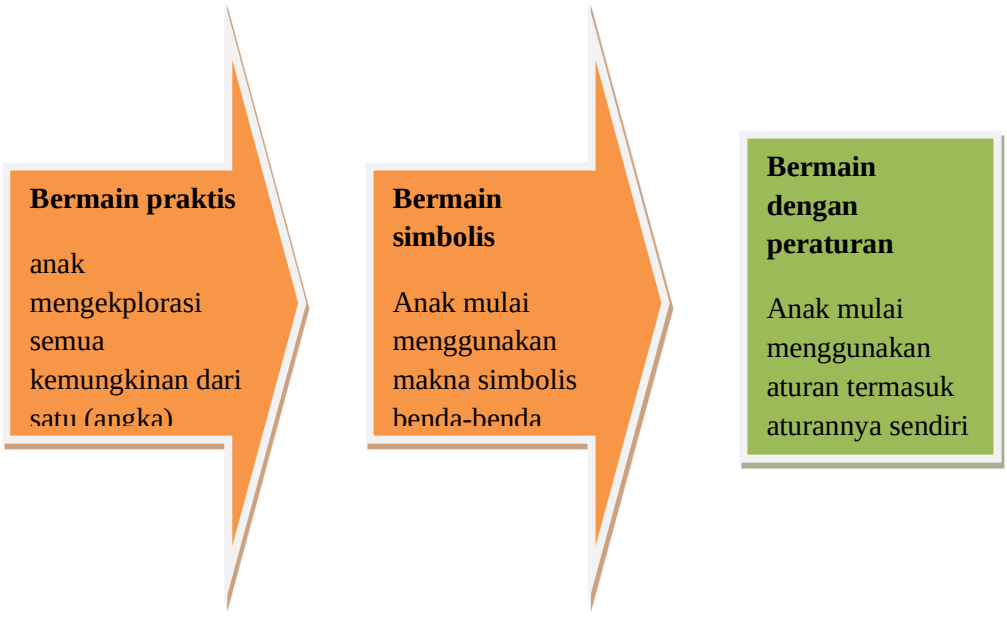
Anak melakukan kegiatan bermain diantara anak yang lain tanpa ada unsur saling mempengaruhi. Misalnya anak bermain puzzle bersama tetapi mereka tidak saling mempengaruhi.

e). Bermain asosiatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain. Misalnya anak-anak bermain tepuk-tepuk air dikolam bersama.

f). Bermain koperatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama-sama teman secara terorganisir dan saling bekerja sama, ada tujuan permainan yang ingin dicapai, dan ada pembagian tugas yang disepakati bersama. Misalnya bermain rumah-rumahan, ada yang jadi bapak, ibu, anak, masing-masing memiliki tugas.




**Gambar 2.1.**

**Bagan Perkembangan Bermain Anak**

**Mildred Parten (Santrock,2009:217)**

Tahapan perkembangan bermain anak usia dini menurut Jean Piaget (Mursalin,2011:123) adalah sebagai berikut :

1. Permainan sensori Motorik ( +3/4 – ½ tahun )

   Kegiatan bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor. Sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu.

2. Permainan Simbolik ( + 2-7 tahun )

   Permainan simbolik ini merupakan ciri periode pra- operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura pura. Pada periode ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

3. Permainan yang memiliki aturan ( 8-11 tahun )

   Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* tempat kegiatan anak lebih bnyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4. Permainan yang memiliki aturan dan olahraga ( 11 tahun keatas )

   Kegiatan bermain ini menyenangkan dan di nikmati anak anak meskipun peraturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibanding dengan permainan yang tergolong games, seperti kasti atau kartu.

### 2.2.2. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua perkembangan, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

1.Kemampuan motorik

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat anak bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget (1977:54) anak terlatih dengan kemampuan reflek, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak reflek dan akirnya ia mampu mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.

2.Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan obyek. Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat obyek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta fakta, informasi dan pengalaman yang akan menjadi dasar berfikir konkret ke berfikir abstrak.

3.Kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal ini merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

4.Kemampuan bahasa

Pada saat anak bermain pasti menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan teman dan untuk mengutarakan pikirannya. Anak sering bermain sendiri sambil mengucapkan kata kata seakan dia bercakap cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang " membahasakan " apa yang ada di dalam pikirannya.

5.Kemampuan sosial

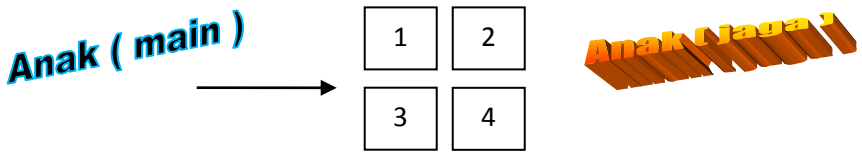
Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain, mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide atau perilaku anak yang lain. Kegiatan tersebut sedikit demi sedikit dapat mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Pada pembelajaran di taman kanak kanak cocok menggunakan permainan. Hal ini berdasarkan karakteristik pembelajran tematik yang tercantum dalam Diklat TOT KTSP (2007:6) yaitu menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Menurut Hudoyo (1979:134) pengenalan konsep bilangan dipelajari anak melalui permainan. Permainan yang di sajikan harus sesuai dengan perkembangan intelektual anak. Jika suatu konsep pengenalan bilangan disajikan melalui " bermain ", pengertian terhadap konsep tersebut diharapkan akan mantap

### 2.2.3. Pengertian Angka dan Tujon

Di daerah pedesaan ditemukan berbagai permainan tradisional diantaranya adalah permainan " tujon ". Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan (KBBI), sedangkan Tujon memiliki arti tujuan atau sasaran (Sukirman Dharmamulya,2004:26).

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan permainan tujon angka adalah salah satu permainan yang menyenangkan untuk dilakukan bersama teman yang banyak dengan mengaktifkan gerak badan, otak, serta ketepatan meniti sasaran, dan sasaran yang di maksud yaitu angka. Alat permainan berupa karet gelang untuk " nuju " dan kapur tulis untuk menulis angka dan membuat garis. Pemain terdiri dari dua tim ( tim A dan tim B ). Jumlah tim tidak ditentukan terserah kreatifitas masing masing dan harus berimbang untuk menjaga prinsip keadilan.




**Gambar 2.2**

**Skema Permainan Tujon Angka (Sukirman Dharmamulya,2004:26 )**

Tehnik bermain dalam tujon dengan menerapkan konsep matematika penyebutan konsep bilangan dan operasionalnya berupa karet gelang sesuai dengan angka yang diincar yaitu angka 1, 2, 3, 4. Sebelum permainan dimulai diadakan suit agar adil, satu anak mewakili masing masing tim untuk suit. Bagi tim yang menang berhak untuk main terlebih dahulu dan yang kalah harus berjaga di depan kotak bilik angka dan mempersiapkan karet gelang. Sebelum bermain diadakan kesepakatan terlebih dahulu antar tim yaitu :

1. Satu karet gelang untuk umpan yang dilempar kedalam kotak angka
2. Apabila yang melempar tepat masuk dalam kotak salah satu angka, penjaga harus membayar sejumlah angka yang dituju.

Melempar : 1. Masuk kotak 1 dapat karet gelang 1

2. Masuk kotak 2 dapat karet gelang 2

3. Masuk kotak 3 dapat karet gelang 3
4. Masuk kotak 4 dapat karet gelang 4
5. Apabila tidak berada dalam kotak manapun maka tidak dapat karet

### 2.2.4. Penggunaan Permainan Tujon Pada Pengenalan Bilangan

Pembelajaran mengenal bilangan di TK dapat memberikan pengalaman sekaligus menanamkan konsep berfikir anak, Menurut Hurlock (1993:55) ada 3 tahapan perkembangan yaitu sebagai berikut :

1. Tahapan Penguasan Konsep

Pada tahapan konsep, guru dapat menggunakan media yang dapat digunakan anak untuk bereksplorasi dalam berhitung. Misalnya menggunakan karet gelang, dimana anak diminta untuk menunujukkan karet gelang sesuai dengan angka yang ditunjuk guru. Dari sini guru akan dapat mengetahui anak yang sudah menguasai konsep bilangan dengan anak yang belum dapat menguasai konsep bilangan. Serta pada tingkat menghubungkan jumlah benda dengan simbol angka atau anak yang sudah mandiri menentukan bilangan, menulis bilangan dan menghitung sendiri bilangan.

2. Tahap Transisi

Tahap ini merupakan masa peralihan dari pengertian konkret menuju pengenalan bilangan yang abstrak. Dimana benda konkret masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda.

3. Tahap Lambang

Tahap ini merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Anak sudah berminat menulis sendiri tanpa paksaan saat diberi kesempatan, berupa lambang bilangan, bentuk bentuk dan sebagainya.

Dengan memperhatikan tahapan di atas maka pengenalan bilangan di TK memiliki prinsip-prinsip kegiatan belajar, sebagai berikut :

a. Permainan diberikan secara bertahap, diawali dengan eksplorasi menghitung benda yang digunakan pada media pembelajaran.
b. Disesuaikan tingkat kesukarannya dengan kemampuan perkembangan anak.
c. Perlu adanya rangsangan pada anak agar mampu menyelesaikan sendiri.
d. Permainan membutuhkan suasana manyenangkan dan memberi rasa aman serta kebebasan pada anak.
e. Bahasa yang digunakan dalam permainan diusahakan memakai bahasa sederhana.
f. Diberikan secara tidak klasikal mengingat perkembangan anak berbeda, sesuai dengan tahapan penguasaan anak dalam mengenal konsep bilangan.
g. Evaluasi terhadap kemampuan anak harus dilakukan secara keseluruhan mulai dari awal sampai akir kegiatan.

Dengan pernyataan tersebut di atas bermain “Tujon “ merupakan salah satu model konkret yang dapat diterapkan pada pembelajaran mengenal bilangan di kelas TK.

## 2.3. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh pihak lain dapat digunakan sebagai bahan pengkajian yang berkaitan dengan peningkatan kognitif anak yang

dilakukan oleh Rakhmawati Niken Pratiwi (2011) Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan kognitif anak terbukti dari hasil rata-rata pada Prasiklus 40.13%, Siklus I naik menjadi 60.21%, dan meningkat pada siklus II 85.13%. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nira Hastiti (2011) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 terbukti dari hasil penelitian pada siklus I didapati hasil 64,165%, meningkat menjadi 86,665% pada siklus II

Penelitian yang dilakukan sekarang berbeda dengan penelitian diatas, karena penelitian ini mempunyai waktu maupun tempat penelitian yang berbeda. Pada penelitian yang sekarang, peneliti mengambil judul " Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain Tujon Angka Pada Anak Kelompok B Di TK AISYIYAH 17 Surabaya".

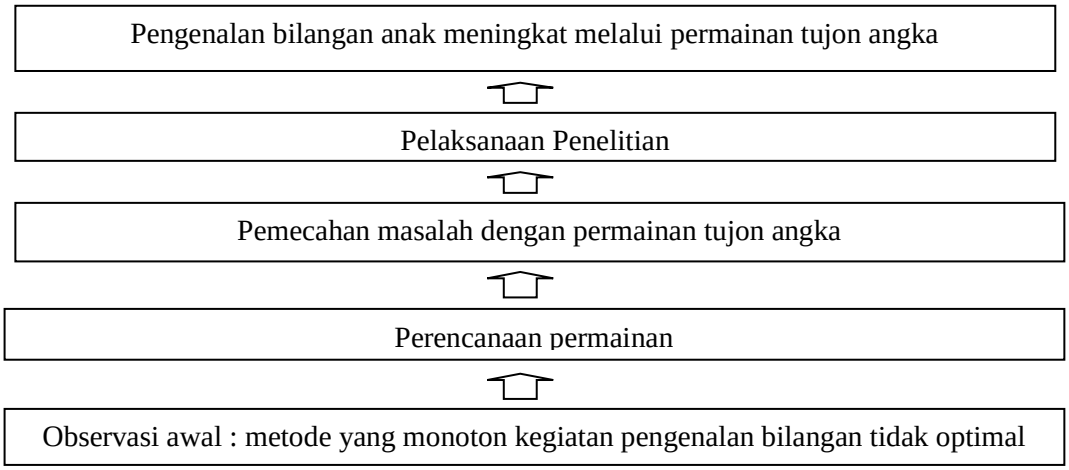
## 2.4. Kerangka Berfikir

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini dan harus distimulus sejak dini. tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan kognitif diantaranya : mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal bilangan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak kelompok B di TK ABA 17 Surabaya. Kemampuan mengenal bilangan sangat penting dikuasai oleh anak karena akan menjadi dasar bagi penguasaan matematika di jenjang selanjutnya.

Terdapat 6 pembelajaran di TK ABA 17 dalam kegiatannya menggunakan LKA, buku tulis, dan papan tulis, hal tersebut membuat anak-anak merasa bosan, sehingga sebagian anak menjadi tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terbatas dan kurang bervariasi penggunaan media pembelajran, mengakibatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok B di TK ABA 17 Surabaya masih rendah.

Kegiatan pembelajaran mengenal bilangan pada anak sebaiknya menggunakan kegiatan bermain yang membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, dan kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui permainan yaitu permainan tujon angka. Permainan tujon angka merupakan salah satu permain yang dapt digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak TK. Permainan ini menuntut partisipasi aktif anak-anak dapat menunjuk dan membilang angka 1-10, memiliki aturan, dilakukan secara berkelompok dan menggunakan alat yang tidak berbahaya yaitu karet gelang. Melalui kegiatan bermain tujon angka maka pengenalan bilangan akan mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan, dapat digambarkan suatu kerangka berfikir sebagai berikut :




**Gambar. 2.3.**

**Kerangka Berpikir**

## 2.5. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tujuan, kajian teori dan kerangka berfikir di atas, dapat diambil hipotesis sebagai berikut :

" Permainan tujon angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok B di TK ABA 17 meningkat lebih baik "