

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Perkembangan Anak Usia Dini

a. Definisi Perkembangan Dan Pertumbuhan Anak Usia Dini

Pertumbuhan dapat diartikan sebagai perubahan yang bersifat kuantitatif, sebagai akibat dari adanya pengaruh luar atau lingkungan. Pertumbuhan mengandung arti adanya perubahan alam ukuran dan struktur tubuh sehingga lebih banyak menyangkut perubahan fisik.

Selain dari pengertian diatas, pertumbuhan dapat didefinisikan pula sebagai perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada diri individu yang sehat dalam fase-fase tertentu. Hasil dari pertumbuhan ini berupa bertambah panjang tulang-tulang terutama lengan dan tungkai, bertambah tinggi dan berat badan serta semakin bertambah sempurnanya susunan tulang dan jaringan syaraf. Pertumbuhan ini akan terhenti setelah adanya maturasi atau adanya kematangan pada diri individu.

Perkembangan dapat juga dikatakan sebagai suatu urutan-urutan perubahan yang bersifat sistematis, dalam arti saling kebergantungan atau saling mempengaruhi antar aspek-aspek fisik dan psikis merupakan satu kesatuan yang harmonis. (contoh: anak diperkenalkan bagaimana cara memegang pensil, membuat huruf-huruf dan diberi latihan oleh orang tuanya). Kemampuan belajar menulis akan mudah dan cepat dikuasai anak apabila proses latihan diberikan padasaat otot-ototnya telah tumbuh dengan sempurna, dan saat untuk memahami bentuk huruf telah diperoleh.

Dengan demikian anak akan mampu memegang pensil dan membaca bentuk huruf. Selain itu perubahan juga bersifat progresif, yang berarti bahwa perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat an mendalam baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Contoh, perubahan pengetahuan dan kemampuan anak dari yang bersifat sederhana berkembang kearah yang

lebih berkesinambungan merupakan ciri lain dari perubahan yang terjadi, artinya perubahan itu berlangsung secara beraturan atau berurutan, tidak bersifat meloncat-loncat atau karena unsur kebetulan. Contoh, agar anak mampu berlari maka sebelumnya anak harus mampu berdiri dan merangkak terlebih dahulu.

Melalui belajar anak akan berkembang, dan akan mampu mempelajari hal-hal yang baru. Perkembangan akan dicapai karena adanya proses belajar, sehingga anak memperoleh pengalaman baru dan menimbulkan perilaku baru.

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pengertian Perkembangan Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya. Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang

dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum).

2.1.2 Lambang Bilangan

a. Definisi Lambang Bilangan

Lambang Bilangan Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 1980: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2006: 1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67) bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, serta bersifat abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatu himpunan.

Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Menurut Sudaryanti (2006: 1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang

disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu. Menurut Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Sedangkan menurut Merserve (Dali, 1980: 42) manusia menuliskan bilangan hanya sekedar sebagai bilangan saja, tetapi manusia menuliskan bilangan menurut lambang yang disajikan oleh bilangan itu. Dan sebagai batasan manusia menentukan pula bahwa setiap dua lambang yang menunjukkan bilangan yang sama adalah satu sama dengan yang lainnya. Hal tersebut berarti bahwa bilangan muncul karena ada sesuatu yang ingin 15 diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang mewakili bilangan. dan untuk dapat menuliskannya manusia menciptakan lambang bilangan dalam berbagai bentuk.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Munandar (Ahmad, 2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi

seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi tersebut terdapat dalam kurikulum 2010 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal. Materi yang diberikan diantaranya: membilang banyak benda 1 sampai 5, membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 5, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan pada benda-benda) sampai 5, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis).

Sementara itu, menurut Ahmad (2011:107), kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia PAUD 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 1-5 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 5 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-5, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 5 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya 17 dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat

sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

c. Pengenalan Lambang Bilangan

Pengenalan Lambang Bilangan Menurut Diah (1994: 77-78) pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan. Bilangan: Mengucapkan satu, dua, tiga, empat, lima, ..., sepuluh sesuai kemampuan siswa. Menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya. Membilang/menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, dua telinga, lima jari. Menghitung sejumlah benda dan mencocokkannya dengan benda-benda lain.
- b. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai dengan 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, pengelompokan, dan mengkomunikasikan (menceritakan kembali). Lambang bilangan: Menyebutkan urutan lambang bilangan angka 1, 2, 3, 4, 5, ..., 10 serta lambang 0. Mengurutkan dan menuliskan urutan lambang 0 sampai 10. Melukiskan lambang bilangan dan mencocokkannya dengan himpunan, serta mengisi lambang bilangan yang dikosongkan.

Sementara itu, menurut Slamet (2005: 156) langkah pengenalan angka pada anak yaitu; anak harus dilatih terlebih dahulu memahami dengan bahasa 18 simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal pula dengan istilah abstraksi empiris. Misalnya, ketika guru memberi anak uang logam, guru mengatakan koin. Kemudian anak dilatih berpikir simbolis lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif. Ketika guru menaruh koin, guru mengatakan “satu”, kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. Guru dapat menghitung koin sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” dan seterusnya. Dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya.

Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol/lambangunya. Misalnya, antara sebuah koin dengan kata “satu” dan angka 1. Dua buah koin dengan kata “dua” dan

angka 2 dan seterusnya. Guru dapat menggunakan berbagai macam kegiatan untuk mengajarkan anak mengenal hal tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak dapat dimulai dari pengenalan bilangan kemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang bilangan atau angka. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam benda yang menarik yang ada disekitar anak dan melalui sebuah permainan untuk mendorong anak memahami lambang bilangan dengan baik.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengenalan bilangan

Pengenalan angka pada anak TK juga musti didasarkan pada perkembangan “menulis” anak (produktif), dan kebermaknaan angka bagi anak (reseptif). Pembelajaran angka secara produktif literal (menulis) tetap didasarkan pada tingkat perkembangan menulis anak (melalui ‘coretan’ yang dibuat) dan konsep anak tentang angka itu sendiri. Pengenalan angka yang terbaik adalah melalui bermain.

Melalui bermain anak akan mengembangkan konsep keberangkaan sesuai tingkat kognisinya. Anak akan memperoleh gambaran bahwa angka memiliki makna, karena ia berkaitan dengan semua fungsi penjumlahan di lingkungan sekitarnya. Anak akan memahami bahwa angka digunakan untuk menandai jumlah, ukuran, urutan, dan waktu seperti pada jam dan kalender. Hal ini akan mendorong anak mencintai angka dan siap belajar tentang angka. Beberapa contoh permainan angka dapat dilihat pada contoh berikut ini:

1. Menebalkan angka
2. Mewarnai angka
3. Menyempurnakan gambar angka
4. Menghubungkan angka dengan gambar
5. Mengurutkan dan menyebut angka
6. Memilih angka sesuai hitungan
7. Mengisi urutan angka
8. Mengurutkan angka acak
9. Mengisi angka berdasarkan jumlah benda

10. Menambah benda & menghitung kembali
11. Menghitung benda dan menuliskan angka
12. Menyusun balok angka
13. Menghitung kembali benda yang tidak dihilangkan

2.1.2 Permainan Matematika dengan Kartu Angka

a. Pengertian Permainan Matematika

Moeslichatoen memberikan pengertian metode bermain adalah, "bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasilnya, bermain yang dilakukan mengandung unsur-unsur pendidikan". (Moeslichatoen, 2004:24)

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat dikatakan metode bermain adalah merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat serius, lentur, dan mainan secara imajinatif yang dapat di-transformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa.

Matematika merupakan ilmu yang penting dalam kehidupan. Matematika menurut Dendi Setiawan (2012:24) dalam adalah pola berfikir, pola mengorganisasi, pembuktian yang logik. Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasasymbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat dikatakan permainan matematika adalah suatu kegiatan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan matematika dengan menggunakan pendekatan metode bermain.

b. Pengertian Media Kartu Angka

Kata media berasal dari bahasa Latin "*midus*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Menurut Azhar Arsyad mengatakan bahwa:

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Secara lebih khusus media, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar Arsyad, 2005:3)

Lebih lanjut Fajri memberikan pengertian "kartu angka" adalah "Kertas yang berbentuk persegi panjang yang bertuliskan simbol-simbol angka". (Fajri, 2000:425)

Memperhatikan penjelasan tersebut dapat dinyatakan media kartu angka adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka untuk mempermudah penyampaian informasi pada peserta didik dalam untuk mengenalkan angka 1 s/d 5.

2.1.3 Media Kartu Angka

a. Macam-macam Media

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006:6) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu:

1. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak antara lain: teks, grafik, foto atau representasi fotografik. karakteristik media hasil cetak: 1) Teks dibaca secara linear, 2) Menampilkan komunikasi searah dan reseptif, 3) Ditampilkan secara statis atau diam, 4) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip pembahasan, 5) Berorientasi atau berpusat pada siswa.

2. Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Teknologi audio-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan

pesan-pesan audio-visual penyajian pengajaran secara audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat ke-ras selama proses pembelajaran, seperti , mesin proyektor film, tape rekorder, pro-yektor visual yang lebar. Karakteristik: 1) Bersifat linear, 2) Menyajikan visual yang dinamis, 3) Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang, 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak, 5) Di-kembangkan menurut prinsip psikologis behafiorisme dan kognitif, 6) Berorien-tasi pada guru.

3. Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Computer

Teknologi berbasis computer merupakan cara menghasilkan atau menyam-paikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprosesor*. Berbagai aplikasi teknologi berbasis computer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai computer assisted instruction. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajiandan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial, penyajian materi se-cara bertahap, *drills end practice* latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi (latihan untuk menga-plikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari dari, dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambahh informasi dan pengetahuan se-suai dengan keinginan masing-masing)

4. Media Hasil Gabungan Tenologi Cetak dan Teknologi Computer

Teknologi gabungan adalah cara unntuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendali-kan komputer. Komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random akses memori yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang berso-lusi tinggi ditambah dengan paralel (alat-alat tambahan), seperti: *vidio disk player*, perangkat keras untuk bergabung dalam suatu jaringan dan sistem audio.

b. Fungsi dan Manfaat Media Kartu Angka

Hamalik dalam buku Media Pendidikan mengemukakan, "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahwa membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa".

Dayton dalam Azar Asyad(2005:20) menjelaskan, "Fungsi utama media di-gunakan dalam pembelajaran yaitu; 1) memotivasi minat siswa, 2) menyajikan informasi pengetahuan, 3) memberikan instruksi pengetahuan. Untuk motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan". Perhatikan dua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat praktis media belajar adalah:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar,
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan

c. Tujuan Permainan Matematika dengan Kartu Angka

Penggunaan media pengajaran kartu angka sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Ahmad Sudrajad (2008:36) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah:

- a. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- b. Untuk mempermudah bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
- c. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik.
- d. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.
- e. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.

Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan tujuan permainan dengan menggunakan kartu angka adalah memberikan kemudahan bagi anak untuk menerima dan memahami makna kegiatan belajar mengajar dengan rasa senang tanpa adanya tekanan kejiwaan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

d. Langkah-langkah Permainan kartu angka Huruf Awal Pintar Nama-nama Benda

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran Permainan Kartu Angka diperlukan suatu langkah-langkah kegiatan untuk menghindari pertentangan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Moeslichatoen dalam buku Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan dengan urutan sebagai berikut; 1) Kegiatan pra bermain, 2) Kegiatan Bermain, 3) Kegiatan penutup. (Moeslichatoen, 2004 : 63)

Tahapan permainan Permainan Matematika dengan Menggunakan Kartu Angkadijelaskan sebagai berikut:

a. Kegiatan Pra Permainan

Kegiatan pra bermain dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Persiapan anak dalam melaksanakan kegiatan permainan:
 - a) Guru mengberhitung kan tujuan kegiatan bermain.
 - b) Guru menjelaskan hal-hal yang menjadi kesepakatan dalam bermain.
 - c) Guru menjelaskan yang harus dikerjakan dan dilakukan oleh anak dalam bermain.
- 2) Kegiatan menyiapkan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan.

b. Kegiatan Bermain

Dalam kegiatan bermaian yang dilakukan guru adalah:

- 1) Mengajak anak untuk melakukan pemanasan dengan melakukan gerak-gerak badan secara refleksi.
- 2) Membagi anak dalam bentuk kelompok-kelompok kecil.

- 3) Mengajak anak mengambil kartu angka melakukan penjumlahan dan pengurangan dalam satu kelompok.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru dan siswa melakukan refleksi dari hasil kegiatan permainan:

- 1) Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi.
- 2) Guru memberikan motivasi pada siswa dalam kegiatan permainan yang akan datang.
- 3) Mengajak anak mengembalikan alat permainan pada tempatnya.
- 4) Mengajak anak berdoa setelah kegiatan pembelajaran.

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan tahapan yang sangat rumit. Sehingga dalam pengembangan peningkatan kemampuan berhitung perlu mendapatkan perhatian yang sangat serius. Kesalahan pengembangan dasar yang diberikan akan berdampak pada pola pengembangan selanjutnya.

Untuk mengembangkan tersebut sehingga pada penelitian ini perlu rujukan pada penelitian sebelumnya. Rujukan pengembangan mengenal angka yang dikembangkan oleh Sufiatinik (2013) tentang Permainan matematika biji jagung untuk meningkatkan kemampuan berhitung Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu menyebutkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan berhitung melalui permainan biji jagung. Pada siklus I terdapat 67% anak mampu mengenal jumlah bilangan dan penjumlahan bilangan 1-5 berkembang sesuai harapan, dan pada siklus II mencapai 80% anak berkembang dengan baik.

Dari hasil penelitian dijumpai bahwa keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berhitung dipengaruhi oleh guru dalam memberikan bimbingan dalam mengenal angka melalui biji jagung. Dimana anak dikenalkan satu biji jagung anak dapat menunjuk angka 1 dan seterusnya.

Untuk dapat berkembang dengan signifikan juga sangat dipengaruhi oleh faktor dorongan intrinsik pada diri peserta didik. Sehingga dalam pengembangan kemampuan berhitung guru harus memperhatikan tingkat

perkembangan. Untuk memudahkan maka seorang guru harus memberikan gambaran kongkrit tentang jumlah bilangan melalui peraga yang tepat. Sehingga makin baik peraga yang digunakan maka makin baik pula hasil belajarnya.

2.3 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Sutrisno Hadi (2004:35) mendefinisikan sebagai berikut, “Hipotesis adalah dugaan yang benar, atau mungkin salah. Dia akan ditolak jika salah atau palsu dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya“.

Berdasar beberapa definisi hipotesis di atas maka dapat penulis katakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan yang kebenarannya masih diragukan, dan untuk membuktikan kebenaran sementara tersebut perlu diadakan penelitian.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian tindakan kelas disusun sebagai berikut, ”Diduga bahwa Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Melalui Permainan Kartu Angka Pada Siswa Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu “