

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **1.1 Kajian Teori**

##### **1.1.1 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran tingkat khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Berdasarkan Permen No 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan kognitif meliputi 3 hal yaitu: (1) belajar dan pemecahan masalah, (2) berpikir logis, (3) berpikir simbolik. Berdasarkan 3 hal tersebut, kemampuan mengenal lambang bilangan termasuk dalam berfikir simbolik.

Menurut Munandar bahwa kemampuan adalah merupakan daya anak melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Susanto (2011:97). Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan. Sehingga anak mampu melakukan sesuatu. Kemampuan mengenal lambang bilangan lebih ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal. Menurut Susanto (2011: 107) bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 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 dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Program pembelajaran anak usia dini hendaknya dapat mengembangkan kemampuan konsep lambang bilangan permulaan dalam rangka mengembangkan kemampuan permulaan ini juga harus dikemas dalam untuk bermain.

Berdasarkan pendapat Susanto (2011: 107) bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengetahui lambang bilangan dengan baik dan optimal.

#### A. Pengertian Bilangan

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada masa awal adalah kemampuan anak dalam mengetahui lambang bilangan, bilangan merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Untuk itu perlu dikuasai oleh setiap individu sebagai bekal kehidupannya. Menurut Alexander (dalam Sitorus, 2008:22) adalah sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu identitas abstrak dalam ilmu matematika. Menurut Hurlock dalam Susanto (2011:107), seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak, diantaranya konsep bilangan. Menurut Sudaryanti (2006:1) menyatakan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Dengan cara menulis dan membaca lambang bilangan dengan gambar dikatakan bahwa suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Simbol ataupun lambang bilangan yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Sifat yang esensial dari lambang bilangan itu ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili lambang bilangan. Salah satu aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan adalah penilaian aspek perkembangan kognitif. Menurut Yus (2011:51) matematika adalah:

1. Membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda)
2. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.
3. Mengetahui konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.

Lambang bilangan menjadi bagian penting dalam bidang matematika terutama dalam kegiatan berhitung. Suyanto (2005: 107) mengemukakan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan. Menurut teori Bruner, belajar bilangan dimulai dari objek nyata. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih untuk menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan. Mengajarkan lambang bilangan anak dimulai dari benda-benda konkret terlebih dahulu kemudian baru mengenalkan lambang bilangan.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa bilangan merupakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan merupakan suatu angka yang bernilai dari bilangan tersebut. Lambang bilangan adalah simbol yang mewakili lambang bilangan. Simbol tersebut mewakili lambang bilangan yang berbeda-beda yang lainnya. Aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan adalah aspek perkembangan kognitif.

#### B. Cara Mengetahui Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan perlu diberikan kepada anak sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahap usianya. Mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada tingkat lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak

dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Angka atau lambang bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan berbagai cara. Suyanto (2005:68-73) menyebutkan beberapa cara untuk melatih anak mengenal lambang bilangan:

- a) Menghitung dengan jari
- b) Bermain domino
- c) Menghitung benda-benda
- d) Menghitung diatas 10
- e) Berhitung sambil beryanyi dan olahraga
- f) Tunjuk dan sembunyi
- g) Berhitung dengan kelipatan 10
- h) Mengetahui operasi bilangan

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa cara ini dapat digunakan untuk mengenalkan anak pada lambang bilangan, ini merupakan cara yang paling mudah dan penting. Lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika bagi anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Salah satu kemampuan anak yang harus dimiliki dalam pembelajaran matematika adalah mengenal lambang bilangan. Pemahaman lambang bilangan pada anak biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda yang konkret yang dapat dilihat simbolnya/lambang bilangannya, dihitungkan dan diurutkan.

Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Pengenalan lambang bilangan yang hanya berupa hafalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan lambang bilangan pada anak sejak usia dini.

### 1.1.2 Hakikat Bermain untuk Anak usia Dini

#### A. Pengertian Bermain

Masa anak usia dini salah satunya dikenal dengan masa bermain. Bermain salah satu kebutuhan anak yang harus terpenuhi. Kebutuhan bermain sangatlah mutlak bagi seseorang anak dengan bermain anak dapat mengeksplorasi apa yang sedang ia rasakan, anak dapat mengungkapkan pendapat mengenai permainan apa yang sedang ia lakukan. Menurut Sudono (2010:1) menyatakan bahwa “Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, ide-ide ataupun fantasifantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya”. Menurut Docket dan Flier dalam Sujiono, 2010 :34 bahwa “bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Fadillah (2012:168) menyatakan bahwa” Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, seorang anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang banyak. Baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan disekitarnya. Melalui bermain anak dapat

mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan yang cemerlang.

#### B. Karakteristik Bermain Anak usia Dini

Kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami. Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dalam Sujiono (2010:37):

1. Bermain muncul dalam diri anak.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
4. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil.
5. Bermain harus didominasi oleh pemain.
6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Keinginan untuk bermain muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan cara anak sendiri. Ini berarti bahwa bermain dilakukan dengan sukarela dan tanpa paksaan, menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan. Bermain memberi kesempatan untuk melakukan aktivitas nyata. Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental. Bermain sesungguhnya harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang dicipitakan anak. Saat bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapat keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan. Selain itu bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak bukan orang dewasa. Karena jika didominasi orang dewasa maka anak tidak akan mendapat makna apapun dari bermain. Bermain melibatkan peran aktif pemain. Ini berarti bahwa anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif maka anak tidak akan mendapat pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarkan pada karakteristik diatas bahwa karakteristik bermain anak yang sangat penting dan menyenangkan bagi anak, karena keinginan anak untuk bermain bersumber dari anak sendiri,

bermain memberikan dampak positif bagi anak yang senantiasa melibatkan peran aktif anak sehingga anak mendapat pengetahuan dan pengalaman baru melalui aktivitas bermain anak.

### C. Manfaat Bermain

Bermain memiliki banyak manfaat yang sangat penting untuk anak usia dini. Bermain pada anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Ketika anak bermain anak akan memiliki kesenangan tersendiri dan anak akan mendapatkan pengalaman. Ada beberapa manfaat bermain. Menurut Ismail (2009: 29-30) bahwa:

1. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
2. Untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan temantemannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
3. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Dapat melatih anak mengalami untuk menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati.
4. Suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa. Hal ini diumpamakan seperti halnya seniman yang sedang menikmati hasil-hasil karya seni sendiri.
5. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan iri hati, rendah diri, dan sebagainya.

6. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Anak menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

#### D. Jenis Bermain

Anak melakukan kegiatan bermain untuk membangun skema mental melalui instraksi dengan objek, manusia, dan berbahasa. Anak-anak senang melakukan berbagai gerakan saat bereksplorasi menggunakan mata, pendengaran, dan inderawi lainnya saat bermain dengan lingkungan mereka. Seiring dengan pertumbuhan usia, fungsi bermain kemudian akan membangun aspek lain yang melibatkan sosial emosi mereka seperti rasa percaya diri saat mereka mampu meraih berbagai kecakapan lainnya. Pada umumnya bermain ada tiga jenis bermain menurut Mulyasa (2012:181-182) yaitu:

- a. bermain sosial
- b. bermain dengan benda
- c. bermain sosiodramatik

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

##### 1. Bermain Sosial

Bermain sosial dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Bentuk ini dibedakan menjadi:

- a) Bermain sendiri. Disini anak bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak yang lain di ruangan yang sama.
- b) Bermain sebagai penonton. Anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu bermain sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain.
- c) Bermain paralel. Kegiatan ini dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri.



- d) Bermain asosiatif. Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri.
- e) Bermain kooperatif (bersama). Permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehannya dan keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya.

## 2. Bermain Dengan Benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan kerja sama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu :

- a) Tidak berbahaya
- b) Mudah diperoleh
- c) Sebaiknya dibuat sendiri
- d) Berwarna dominan
- e) Tidak mudah rusak
- f) Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

## 3. Bermain Sosiodramatik

Sosiodramatik merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini, dan banyak diminati oleh para peneliti. Bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura, bermain peran, persisten, interaksi, dan komunikasi verbal. Sedangkan jenis-jenis bermain dalam Jamaris (2006:118) yang dikemukakan sebagai berikut:

- a) Bermain dengan melakukan pengamatan
- b) Bermain bersama teman
- c) Bermain dengan kelompok
- d) Bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya

Bermain dengan melakukan pengamatan, saat bermain anak tidak terlihat bermain. Namun pada dasarnya ia melakukan kegiatan

bermain dengan cara hanya mengamati sesuatu yang menarik perhatiannya. Jenis bermain yang kedua adalah bermain bersama teman, jenis bermain ini terjadi bila anak bersama teman, dan terlibat dalam kegiatan sosial secara aktif dalam bermain anak berbicara, meminjamkan mainan, atau membiarkan mainnya dimainkan oleh temannya, kegiatan ini telah memiliki aturan yang diikuti oleh seluruh anak yang ikut bermain. Jenis bermain ketiga adalah bermain dengan kelompok bermain dilakukan secara kelompok dan merupakan aktifitas yang telah mempunyai tujuan dan organisasi. Misalnya bermain sepak bola atau lompat tali maka salah seorang anak berfungsi sebagai pemimpin yang mengontrol kegiatan bermain. Jenis bermain terakhir adalah bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif, dalam aktifitas bermain ada keterlibatan kognitif, perlibatan kemampuan secara sederhana terhadap kemampuan kognitif yang lebih tinggi, diantaranya bermain konstruktif atau menyusun balok menjadi rumah, bermain untuk mengembangkan kemampuan dasar IPA, bermain matematika dan lain-lain.

Peneliti menyimpulkan bahwa jenis bermain diklasifikasikan berdasarkan kegiatan yang dilakukan anak dalam bermain kegiatan dilakukan sendiri atau dengan teman mainnya serta bentuk kegiatannya.

### 1.1.3 Permainan Bola

#### A. Permainan Bola

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri dan sebagai alat pendidikan karena dengan memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan dan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, dan berlaku jujur setia (loyal).

Permainan bola merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan bola berwarna-warni, di mana pada masing-masing bola sudah tertera lambang bilangan (angka) yang digunakan sebagai pengenalan lambang bilangan. Bermain bola ini

adalah suatu kegiatan bermain edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Menurut Rinaldi (2014:195) “Semua anak, baik putra maupun putri, pasti senang memainkan bola, karena tidak rumit untuk melakukannya. Permainan menggunakan bola bukan hanya bermanfaat untuk menguatkan tubuh, tetapi juga membantu perkembangan koordinasi antara mata dan tangan, serta motorik kasar secara keseluruhan”.

Permainan bola ini dapat dilakukan dimana saja, baik didalam maupun diluar rumah, dengan permainan ini anak akan merasa puas, senang, dan mampu meningkatkan rasa percaya diri. Permainan bola ini modifikasi diperuntukkan untuk anak terutama dalam mengenalkan lambang bilangan. Menurut Rinaldi (2014:138) “Bola merupakan salah satu alat permainan yang mudah dimainkan oleh anak berapa pun usianya”.

Kegiatan bermain ini disebut modifikasi karena dalam permainan ini media yang digunakan yaitu bola warna yang ditandai dengan angka satu sampai sepuluh. Bola yang digunakan dalam penelitian yaitu bola. Bola yang digunakan dalam penelitian ini adalah bola kecil yang berukuran sebesar bola kasti namun lebih ringan dan berwarna-warni, yang terbuat dari plastik berukuran diameternya 2 inchi (5cm) dengan warna yang cerah dan menyenangkan untuk anak diantaranya merah, kuning, hijau, dan biru. Melalui bermain bola warna modifikasi diharapkan anak usia 5-6 tahun lebih mudah dalam memahami lambang bilangan.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa permainan yang penulis rancang ini adalah dengan menggunakan bola, bola adalah suatu alat permainan yang bentuknya bulat dan terbuat dari karet permainan ini sangat penting bagi anak, bola yang digunakan adalah bola warna, yang dengan mudah mengenalkan anak dalam hal bilangan secara menyenangkan, dengan begitu anak dengan mudah dapat menyebutkan, menghitung, dan mengurutkan sesuai dengan dengan warna dan angka 1-10 atau jumlah dari bola tersebut, anak mengenal

bilangan sesuai dengan bola tersebut, tidak hanya bilangan beberapa macam warna juga bisa diperkenalkan oleh anak serta bentuk dari bola tersebut. Melalui permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, dan alat permainan juga dapat membuat anak menjadi lebih aktif sehingga kegiatan belajar anak dapat secara efektif dan efisien.

#### B. Langkah-langkah Permainan Bola

Permainan bola merupakan suatu permainan yang dimainkan secara individu. Guru menyediakan kardus atau keranjang yang dapat digunakan anak untuk bermain bola, permainan ini cukup sederhana yaitu menggunakan bola berwarna-warni yang sudah diberikan angka 1-10, guru memberikan contoh kepada anak dalam melakukan permainan bola yang sederhana dengan beberapa kegiatan. Misalnya anak mengelompokkan bola berdasarkan lambang bilangan 1-10, setelah itu anak menyebutkan berbagai bilangan yang sudah dikelompokkannya, kegiatan selanjutnya adalah anak mengelompokkan bola yang mempunyai warna yang sama dengan keranjang, setelah itu anak menarik benang berapa banyak bilangan yang ada pada gambar bola yang tersedia, kemudian kegiatan selanjutnya anak melempar bola berdasarkan gambar yang ditentukan oleh guru, setelah itu anak mengurutkan lambang bilangan yang ada pada bola yang sudah dilemparkannya. Bola yang paling banyak dilemparkan anak dialah pemenangnya.

#### C. Keuntungan Dalam Permainan Bola

Beberapa manfaat dalam bermain bola yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Menurut Rinaldi (2014:197) yaitu:

1. Guru dapat mudah mengenalkan lambang bilangan kepada anak melalui permainan bola.
2. Dengan menggunakan bola dapat melatih motorik halus anak dan emosi anak.
3. Membantu perkembangan koordinasi mata dan tangan, serta

4. Membantu perkembangan motorik kasar.

## **1.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Beberapa karya ilmiah yang berhasil penyusun temukan berkaitan dengan judul penelitian ini:

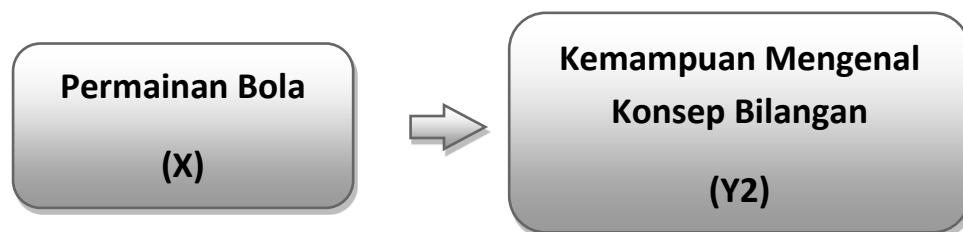
1. Penelitian yang dilakukan oleh Anik Kurniandari yang berjudul *“Peningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Kotak Matematika Kelompok A1 di TK Aba Margomulyo III”*. Penelitian ini membuktikan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A1 TK ABA Margomulyo III Sawahan mampu ditingkatkan dengan kotak matematika.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ima Susiani yang berjudul *“Mengembangkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-10 dengan Permainan Bola Bowling pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kaumankabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016”*. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan permainan bola bowling dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung.

## **1.3 Kerangka Berpikir**

Penggunaan metode Permainan Bola ini dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan kemampuan kognitif. Disamping itu juga dengan menggunakan metode Permainan Bola merupakan suatu alternatif bagi guru untuk menghindari metode yang monoton dalam proses belajar mengajar. Dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, maka akan tumbuh minat siswa pada pembelajaran kelas.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas

permainan bola (X) dan kemampuan mengenal konsep bilangan (Y) sebagai variabel terikat.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

#### 1.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kerangka kerja penelitian di atas, maka sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian ini, dirumuskan hipotesis. “Metode bermain permainan bola dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Plus Qiraati Islahiyah Surabaya tahun ajaran 2019-2020”.