

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Konsep bilangan

2.1.1 Pengertian Kemampuan Membilang

Menyebutkan angka satu, dua, tiga, empat dan seterusnya seperti ini tidak bermakna karena anak belum mengerti makna dari bilangan. Anak bisa menyebutkan angka tetapi belum paham apa itu angka satu. Anak belum paham bahwa bilangan adalah simbol dari jumlah suatu benda. Hal itu dapat dilihat pada anak usia dini menghitung benda. Meskipun anak sudah bisa menghitung tetapi belum mempunyai kemampuan untuk memahami bilangan. Roy & Edward (Negoro dan Harahap, 1998: 16) menyatakan bahwa kemampuan membilang adalah merupakan kemampuan untuk menyatakan nomor berurutan yang dimulai dari angka "satu" dengan menghubungkan pada setiap nomor dengan demikian membilang adalah suatu yang nyata.

Kegiatan membilang untuk anak usia dini adalah salah satu perkembangan kognitif anak pada tahap pra-operasional, yang mana menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas anak mulai mengerti beberapa simbol dan benda, gambar dan bahasa. Kemampuan membilang merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan anggota himpunan dalam bentuk bilangan, bilangan merupakan suatu ide bersifat abstrak atau lambang yang dapat memberikan keterangan tentang dari banyaknya suatu anggota himpunan (Negoro dan B. Harahap, 1998: 17).

Menurut Joko Untoro (2008: 1) kemampuan membilang ialah satuan sistem matematis dan abstrak yang dapat dikelompokkan, dikalikan atau ditambah. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Ruslani (Tajudin, 2008) kemampuan membilang ialah suatu alat bantu yang mempunyai suatu pengertian, yang mana membilang yaitu mewakili dari jumlah yang ada dalam lambang bilangan. Menurut Copley (Tajudin, 2008) membilang adalah suatu simbol dari suatu objek terdiri dari angka-angka. Misalnya angka 10, ditulis dengan 2 angka (*double digits*) angka 1 dan angka 0.

Pengenalan konsep bilangan tidak bisa lepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan. Pada dasarnya anak sudah mempunyai kemampuan dasar matematika sebelum anak memperoleh pelajaran matematika secara formal. Hal ini ditunjukkan dengan minat anak untuk mengetahui hal-hal yang baru di sekitar lingkungan anak. Untuk mengenalkan konsep bilangan/angka kepada anak sedikit sulit karena sifatnya yang abstrak.

Menurut Fatimah (2009: 9) dalam belajar membilang, anak-anak dapat membedakan bilangan berdasarkan penggunaannya, yaitu:

- a. Bilangan kardinal yang menunjukkan kuantitas atau besaran benda dalam suatu kelompok, kuantitas terbagi dua yaitu: (1) kuantitas diskret digunakan untuk menjawab dari pertanyaan berapa banyak suatu benda, (buah, butir, ekor dan lain-lain); dan (2) kuantitas kontinyu digunakan

untuk menjawab pertanyaan dari suatu pengukuran benda, diakhiri dengan satuan ukuran (meter, kilogram, jam, dan lain-lain).

b. Bilangan ordinal, berfungsi untuk memberi nama dari suatu benda, misalnya: juara satu, hari kartini hari ke 21 di bulan April, dering telepon kelima kalinya dan lain-lain. Membilang dalam bentuk bilangan memiliki beberapa bentuk/tampilan yang saling berkaitan, diantaranya model mainan, ucapan, benda nyata dan simbol (angka atau kata). Mengerti serta paham dalam pembelajaran pengenalan konsep membilang bagi anak usia dini dimulai dari membangun dan menggali hubungan, seperti dikemukakan oleh Chalcart (Fatimah, 2009: 10) bahwa, di antaranya tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya.

2.1.2 Rambu-rambu mengenalkan konsep bilangan pada AUD

Menurut Piaget dalam Sujiono (2013: 120) berpendapat bahwa perkembangan kognitif pada Fase Pra Operasional pada usia 2-7 tahun, merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam berpikir. Oleh sebab itu, pola berpikir anak belum stabil dan terorganisir secara baik. Pada fase ini di bagi menjadi 3 sub fase berfikir:

1. Berfikir secara simbolik (2-4tahun), yaitu anak sudah mampu berpikir tentang objek dan peristiwa yang abstrak, serta dapat menggambarkan tentang objek yang tidak ada dihadapannya.

2. Berpikir secara egosentris (2-4 tahun), anak memandang dunia dengan persepsi sendiri, menilai benar atau tidak berdasarkan sudut pandang sendiri.

3. Berpikir secara intuitif (4-7 tahun), anak mampu berpikir secara abstrak dan dapat mengemukakan pendapat ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berpikir ilmiah. Berdasarkan pendapat para pakar di atas sepatutnya seorang pendidik memperhatikan tahap usia anak agar dalam memberikan pembelajaran dapat sesuai dan tepat pada perkembangan yang di capai.

2.1.3 Fungsi dan tujuan

Mengenalkan konsep bilangan pada Anak Usia Dini tentu memiliki fungsi dan tujuan di masa mendatang yang sangat berguna bagi anak-anak tersebut setelah ia dewasa . kemampuan membilang pada anak usia dini adalah anak bisa memahami dan mengenal bilangan dengan lancar dan baik. Menurut (Tatag Yuli Eko Siswono, 2012) adalah: PRO PATRIA

- a. Anak mampu menghitung benda yang ada di sekitarnya misalnya dengan menggunakan jari, karena anak akan dengan mudah mempunyai konsep bilangan yang mudah difahami anak. Anak dapat melakukan sendiri proses membilang. Hal ini perlu dilatih sejak usia dini agar anak mempunyai kemampuan membilang dengan jari tangannya.
- b. Anak mampu membilang benda-benda. Hal ini dilakukakn untuk memberi pemahaman pada anak bahwa semua benda yang ada disekitar anak bisa dihitug.

c. Anak mampu membilang sambil beraktifitas misalnya dengan menyanyi.

Hal ini dapat dikenalkan pada anak dengan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan pada anak.

Coopley (2001: 55-57) mengemukakan terdapat kemampuan dalam bilangan dan operasi bilangan, meliputi:

a. *Counting* (Berhitung)

Counting (berhitung) yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan angka secara berurutan mulai dari satu, dua, tiga dan seterusnya sampai anak mengingatnya.

b. *One-to-One Correspondence* (Koresponden Satu-satu)

One-to-one correspondence (koresponden satu-satu) adalah kemampuan anak dalam menghubungkan benda yang satu ke benda yang lainnya. Contoh anak dapat mencari pasangan pada gambar yang sesuai misalnya gambar sikat gigi dengan pasta gigi, gambar ikan dengan gambar kucing, dan lain sebagainya.

c. *Quantity* (Kuantitas)

Quantity (kuantitas) adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda yang ada dihadapannya dengan cara menghitung secara urut benda tersebut.

d. *Recognizing and Writing* (Mengenal dan Menulis Angka)

Recognizing and writing (mengenal dan menulis angka) adalah kemampuan seorang anak dalam mengetahui angka 1-10 atau lebih serta dapat mengingat dari masing-masing simbol tersebut. Pada mulanya

untuk mengenal angka anak diperkenalkan dahulu dengan simbol untuk angka yang kemudian dihubungkan untuk menulis angka. Hal ini dapat dilakukan guru atau orang tua, dengan cara memperlihatkan beberapa gambar kemudian anak diminta untuk menulis jumlah gambar tersebut dengan angka.

Berdasarkan uraian di atas bahwa ciri-ciri membilang dalam penelitian ini merupakan mengenal dan menulis angka. Di harapkan permainan pasir dapat memberikan cara baru dalam mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini .Dengan begitu kemampuan anak untuk mengenal angka 1-10 dan mengingat dari masing-masing simbol tersebut meningkat. Khususnya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok B, di PPT Mawar 01 Ar-Rachman.

2.1.4 Faktor yang mempengaruhi perkembangan konsep bilangan AUD

Tahapan pengenalan bilangan pada anak usia dini yaitu mengenalkan materi bilangan kepada anak harus secara menarik dan menyenangkan melalui simbol angka yang kongkrit, supaya minat anak tumbuh dengan sendirinya melalui bermain. Sebagaimana diungkapkan Montessori (Erawati, 2010) bahwa melalui bermain kemampuan anak dalam memahami pengertian dan konsep berkembang secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna. **Sedangkan menurut** Bruner (Nining Sriningsih, 2008: 35) bahwa perkembangan pemahaman konsep matematika anak dapat dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Tahap

enaktif merupakan tahap belajar dengan memanipulasi benda atau obyek konkret. Tahap ikonik merupakan tahap belajar matematika melalui media gambar dan tahap simbolik yaitu tahap belajar matematika melalui memanipulasi lambang atau simbol.

2.2 Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molinda dkk (dalam Hernawan 2007:44) Media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan pemberi pesan kepada penerima pesan dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perhatian dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

Selain itu media ialah segala sesuatu atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber belajar untuk anak didik dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik untuk mengikuti pembelajaran. Media selain dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara utuh berfungsi juga untuk menyampaikan bagian tertentu dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan penguatan dan motivasi kepada anak didik.

2.2.1 Media Pembelajaran flash card

Media flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran 25X30 cm. Gambar-gambar tersebut dibuat sendiri, atau memanfaatkan gambar atau foto kemudian ditempelkan pada lembar-lembar *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang diberi keterangan pada setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu (Susilana, dan Riyana, 2009: 94)

Media *flash card* memiliki kelebihan menurut Susilana, dan Riyana (2009: 95), menyatakan kelebihan dari media *flash card* terbagi menjadi, empat yaitu:

- a) Mudah di bawa. Dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di dalam saku atau tas, sehingga tidak membutuhkan tempat yang luas, serta dapat digunakan di mana saja, didalam kelas maupun di luar kelas.
- b) Praktis. Di lihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, digunakan sebagai media pembelajaran dan guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini sangat sederhana tidak membutuhkan listrik. cara menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita dan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, jika selesai digunakan tinggal disimpan dengan mengikat atau menggunakan kotak khusus supaya flash card dalam keadaan rapi.

- c) Gampang Diingat. Karakteristik *media flash card* adalah menyampaikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal angka, mengenal nama binatang, mengenal huruf, dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini, memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks sangat membantu siswa dalam mengenali konsep tersebut, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- d) Menyenangkan. Penggunaan *media flash card* dapat dilakukan melalui bermain. Contoh siswa berlomba-lomba mencari benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang sudah di simpan secara acak, dengan berlari siswa berlomba mencari sesuai perintah, hal ini dapat mengasah kemampuan kognitif dan melatih ketangkasan (fisik).

2.2.2 Media Pembelajaran Pasir

Menurut Montolalu B.E.F (2008 : 6.25) Pasir merupakan alat permainan yang sangat digemari anak –anak, karena anak merasa senang dan bahagia dapat bereksplorasi langsung dengan tanah dan lumpur (tentunya yang bersih), pasir mempunyai tekstur yang lain antara lumpur dan tanah, pasir digemari anak sampai orang dewasa karena pasir bernilai tinggi dalam pendidikan, untuk itu diadakan bak pasir untuk mengembangkan kreativitasnya, dan dapat juga dibuat bak beroda untuk

dapat dipindahkan apabila terjadi hujan, bisa juga untuk mengembangkan kreativitas anak-anak diajak secara langsung pergi ke pantai karena disana anak-anak lebih leluasa menggambar dengan media pasir. Beberapa keunggulan bermain pasir dapat kita ketahui sebagai berikut. Bermain pasir memberi peluang bagi anak untuk belajar konsep pengetahuan tentang basah dan kering serta isi. Bermain pasir membantu anak mengembangkan tiga bidang perkembangan sebagaimana dipaparkan oleh Rianti (2014):

- 1) Fisik. Memperkuat otot kecil ketika anak bermain menyerok pasir dan menuangkan air untuk membasahi pasir kering. Adanya koordinasi antara mata-tangan.
- 2) Kognitif. Anak dapat membedakan pasir basah dan pasir kering, menambah kosa kata anak tentang kering, basah, kental dan encer.
- 3) Belajar sebab-akibat, apa yang terjadi bila pasir basah diberi pasir kering, ketika pasir basah ditambah air, ketika pasir basah dituang dari ember, dan sebagainya.
- 4) Sosial-emosi. Anak usia 3-4 tahun, dengan bermain pasir dan air anak dapat bekerja bersama dengan teman, muncul ide, membuat istana pasir dan menara pasir. Dengan bermain pasir anak dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya.

Berdasarkan pendapat pakar di atas modifikasi kartu pasir akan sesuai dengan harapan penulis, dimana flashcard adalah media yg praktis dalam menampilkan sajian pesan-pesan pendek dan pasir adalah sarana bermain yang

bisa memunculkan ekspresi antara perasaan dan pikiran, maka sangat tepat kartu pasir di gunakan dalam mengenalkan lambang bilangan yang cara bermainnya akan melibatkan motorik halus dan kognitif secara bersamaan, meraba kartu pasir dapat merangsang ingatan anak lebih baik

Konsep angka mulai melibatkan pemikiran tentang jumlah dan kegiatan menghitung. Konsep angka akan berkembang seiring dengan waktu dan kesempatan anak untuk mengulang kegiatan dengan kelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Dengan berhitung cara anak mengenal nama angka atau membilang, dan menggunakan nama dalam mengidentifikasi jumlah benda.

Berhitung adalah dasar kemampuan anak untuk menjumlahkan. Sedangkan, pemecahan masalah merupakan kegiatan mempraktekkan matematika dengan cara bekerja. Inti kemampuan dalam memecahkan suatu masalah terletak pada proses pengambilan tindakan yang dilakukan melalui hubungan bahasa. Anak pada usia pra operasional konkret akan mulai mengerti dasar pengelompokan sesuatu.

Pada mulanya anak akan memahami tentang pengelompokan berdasar warna, ukuran, dan bentuk saja. Menurut Gelmen dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2006: 79) anak-anak pada usia 4 tahun akan mensortir objek masuk dalam kategori khusus, dan anak akan mensortir berdasarkan satu sifat

Berdasarkan pemaparan di atas mengenalkan konsep bilangan melalui media pasir yang berbentuk kartu pasir sangat sesuai dan dapat di jadikan rujukan baru

agar anak mempunyai banyak alternatif permainan .sehingga guru dan murid akan mempunyai banyak pilihan yang cocok bagi situasi dan kondisi tertentu .

2.3 Kajian penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan pada penelitian ini di gunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu yg pernah di lakukan,dan penelitian yang di maksud sebagai berikut :

1. Winda Nurti,2013. Mengembangkan kreativitas anak usia dini bisa dilakukan dengan cara melakukan kegiatan menggambar dengan menggunakan media pasir, dengan kegiatan menggambar anak dapat mengembangkan ide-idenya, pikiran dan perasaan dalam kegiatan tersebut, anak dapat menceritakan hasil gambar sesuai dengan imajinasinya sendiri . Guru merupakan model, fasilitator, mediator, dan inspirator bagi anak dalam memunculkan perilaku kreatif. Untuk itu guru harus memiliki tanggung jawab dan kemampuan untuk menerima keunikan individu anak dan bersedia menemukan cara pandang anak dan menyediakan suatu program-program yang menantang anak untuk bereksplorasi. Program kegiatan belajar mengajar yang menyangkut daya cipta merupakan kata lain dari kreativitas, memang tidak asing lagi jika mendengar kata kreativitas tetapi pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan untuk menerapkan pelaksanaan kreativitas terhadap anak usia dini. Sesuai dengan konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu Belajar

Seraya Bermain, Bermain Seraya Belajar. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di Taman Kanak-kanak memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar sebagai sistem dari berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur deduktif (penggunaan media), pengelompokan anak didik dan media pengajaran yang berupa sarana dan prasarana (alat peraga yang digunakan). Setiap komponen tersebut tidak terpisah atau berdiri sendiri akan tetapi saling tergantung berjalan secara teratur, berkesinambungan dan saling menunjang. Setelah terjadi proses belajar mengajar tersebut diharapkan akan dihasilkan perubahan baik dari pengetahuan, keterampilan dan sikap anak didik disamping itu seperti telah diketahui bersama bahwa dalam menuju kedewasaan setiap anak memerlukan kesempatan tersebut diperlukan fasilitas dan sarana pendukungnya dalam berbagai bentuk dan jenisnya, antara lain sarana dan media yang digunakan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat di dengar, dilihat, dan dibaca untuk itu pengertian media dapat disimpulkan sebagai berikut, media pembelajaran adalah segala bentuk atau alat yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi serta merupakan sumber kepada anak didik dengan tujuan untuk merangsang perasaan, pikiran, minat dan perhatian anak didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Mahira Kota Bengkulu terdapat permasalahan. Hasilnya

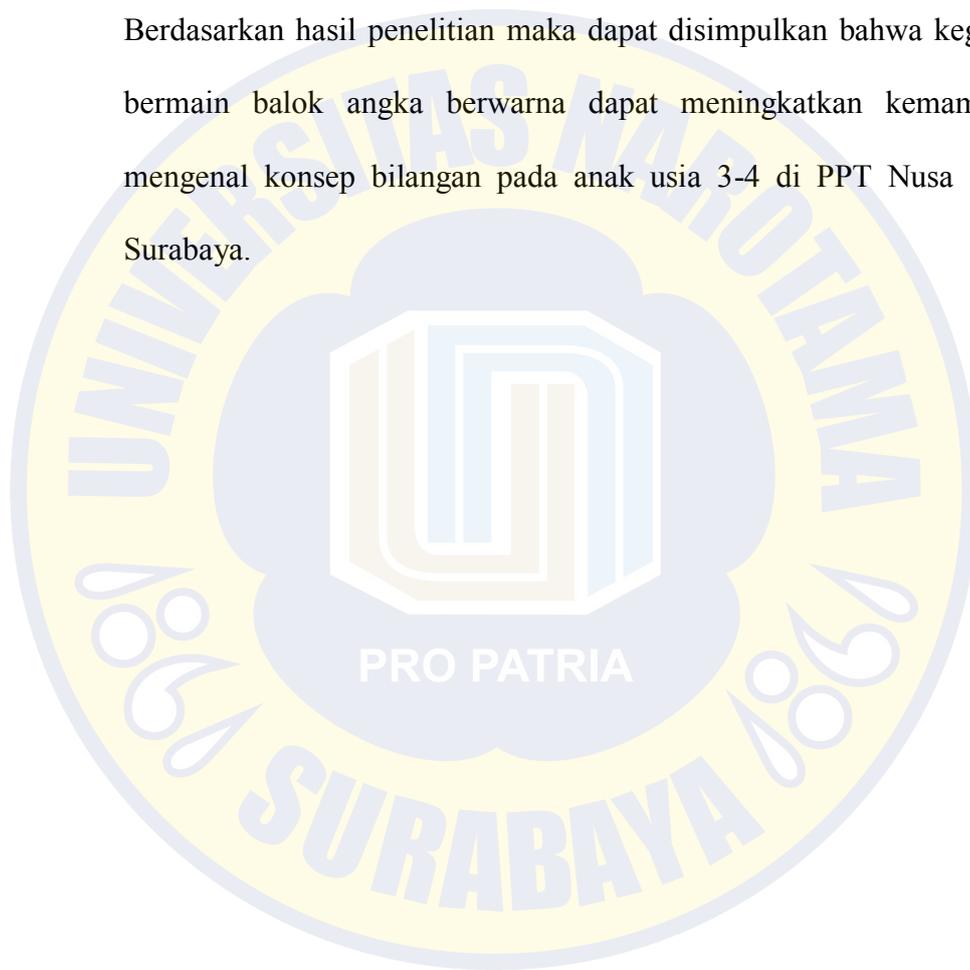
ditemukan beberapa penyebab dari permasalahan yaitu kurang dalam kreativitas anak usia dini pada saat menggambar dan belajar melalui media nya. pengetahuan guru tentang pentingnya pengemb pasir, kurangnya media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar, pendidik dan anak didik banyak menghabiskan waktu belajarnya didalam kelas minalnya mewarnai, menggambar anak-anak jarang sekali diajak belajar/jalan-jalan keluar kelas ketempat keryawisata. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka peneliti mencoba memecahkan permasalahan dan berkonsultasi dengan teman sejawat mengenai permasalahan ini. Hasilnya ditemukan beberapa penyebab dari permasalahan itu yaitu proses pembelajaran yang banyak menghabiskan waktu belajar didalam kelas, kalaupun anak-anak diajak belajar keluar kelas/jalan-jalan, maka orang tua murid banyak mengeluh karena mereka menuntut anaknya bisa membaca dan menulis bukan bermain dan jalan-jalan. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan mereka tentang pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini saat bermain, menggambar dengan menggunakan media pasir secara langsung pada tempat karyawisata yang telah ditentukan. Peneliti mencoba menyelesaikan permasalahan ini dengan memberikan pengertian pada orang tua murid bahwa anak-anak bisa mengembangkan kreativitasnya dengan menggambar dengan pasir dengan cara mengajak anak kunjungan edukatif/karyawisata kepantai panjang.

2. **Friska Riski Septikasari,2015** Melalui kegiatan bermain pasir, dalam pemahaman konsep ukuran pada anak kelompok A RA Nurul Ummah Karangduwet dapat meningkat. Latar belakang dalam penelitian ini adalah ukuran yang terbatas pada penggunaan LKA dan penugasan di buku tulis. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok A RA Nurul Ummah Karangduwet pada Tahun Ajaran 2013/2014. Jumlah anak pada tahun ajaran tersebut adalah 15 yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini ialah pemahaman konsep ukuran yang dimiliki oleh anak. Observasi dan dokumentasi adalah metode yang digunakan dalam mengumpulkan data. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi tentang pemahaman anak mengenai konsep ukuran pada pra tindakan ialah 32,2% , ada peningkatan 18% dari siklus I menjadi 50,2%. Refleksi dilakukan untuk perbaikan dengan menyederhanakan instruksi permainan dan menyebutkan hasil takaran dengan menggunakan sebutan lain. Pemahaman anak mengenai konsep ukuran mengalami peningkatan kembali sebesar 25,6% menjadi 85,8%, Setelah dilakukan tindakan pada siklus II. Tahapan pada bermain pasir dengan melakukan perbandingan tentang pengukuran dengan menggunakan neraca sederhana, perbandingan mengenai ukuran pasir, serta memecahkan permasalahan sederhana berupa menyeimbangkan posisi neraca sederhana dan menambah

takaran pada salah satu gelas kemudian melihat kembali posisi neraca. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai konsep ukuran pada Kelompok A RA Nurul Ummah Karangduwet.

3. Sri widayanti,2015 Kemampuan kognitif dibidang matematika terutama mengenai konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PPT Nusa Indah masih relatif rendah. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar mengajar banyak menggunakan metode konvensional atau ceramah, sehingga anak kurang tertarik dalam pembelajaran tersebut. cara yang dapat digunakan dalam pemberian materi tentang pengenalan konsep bilangan 1-5 adalah dengan bermain balok angka berwarna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermain balok angka berwarna dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PPT Nusa Indah surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini anak usia 3-4 tahun berjumlah 18 anak. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian pada siklus I

menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru sebesar 58%, observasi aktivitas anak sebesar 50%, dan peningkatan kemampuan anak sebesar 61%. Hasil presentase keberhasilan yang diperoleh pada observasi aktivitas guru meningkat menjadi 80%, observasi aktivitas anak sebesar 75%, dan peningkatan kemampuan anak sebesar 82%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain balok angka berwarna dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 3-4 di PPT Nusa Indah Surabaya.



2.4 Kerangka Berpikir

Dengan menggunakan metode bermain pasir angka kemampuan anak dalam membilang angka meningkat karena anak belajar mengenal secara alami, dan anak melaksanakannya dengan senang hati. Hal ini dapat menjadikan anak dengan mudah mengenal angka yang ada dalam kartu pasir angka.

Sehingga anak akan tertarik dan akan mengingat bentuk angka dengan lebih baik. Secara keseluruhan, angka-angka yang di desain untuk di raba agar simbol-simbol angka itu merangsang motorik halus sekaligus daya ingat /kognitif tersimpan dalam otak anak. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain pasir angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok Usia 3-4 Tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya.

Kerangka Pikir Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak



2.1 Bagan Kerangka Berpikir