

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa. Hal tersebut senada dengan observasi yang telah dilakukan oleh Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss yang mengemukakan bahwa “Anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa”.<sup>1</sup>

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. “Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya”.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Yudha dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Bandung: Depdiknas) 2004, h. 199

<sup>2</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2005, h. 103

Perkembangan kognitif menurut Piaget terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi.<sup>3</sup> Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses yang anak upayakan untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya. Akomodasi terjadi dimana anak berusaha untuk menyesuaikan keberadaan struktur pikiran dengan sejumlah pengalaman baru.

Menurut Piaget, anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri.<sup>4</sup> Anak tidak pasif menerima informasi, melainkan berperan aktif di alam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Jika anak ingin mengetahui sesuatu, mereka harus membangun (*construct*) pengetahuan tersebut sendiri. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang aktif dimana peran guru sebagai penyedia bahan-bahan yang sesuai seperti ruangan serta petunjuk-petunjuk yang mendorong anak untuk menemukan sendiri.

Vygotsky memandang perkembangan kognitif anak dari segi sosiokultural, bahwa budaya berperan penting di dalamnya. Menurutnya kognisi manusia meskipun seseorang dalam isolasi, sifatnya tetap sosiokultural karena dipengaruhi oleh kepercayaan, nilai-nilai dan perlengkapan adaptasi intelektual yang diberikan kepada individu oleh budayanya.<sup>5</sup>

Perkembangan kognitif muncul dari konteks kerjasama atau kolaborasi atau dialog antara orang yang lebih ahli dengan mencontohkan kegiatan dan

---

<sup>3</sup> Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka), 2008, h. 6

<sup>4</sup> Desminta. *Log cit*

<sup>5</sup> Siti Aisyah, dkk. *Op cit*, h. 22

menyampaikan pelajaran secara verbal. Pembelajaran diterapkan dengan partisipasi terbimbing dari guru atau orang yang lebih ahli.

Vygotsky juga mengemukakan konsep ZPD (*Zona of Proximal Development*) yaitu perbedaan antara apa yang dapat dicapai pembelajar secara mandiri dan apa yang dicapainya dengan panduan dan dorongan dari orang yang lebih ahli.<sup>6</sup> Pembelajaran yang diberi dorongan dari orang yang lebih ahli cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih. Pemberian dorongan atau bantuan harus dilakukan dengan hati-hati, disesuaikan dengan situasi pembelajar agar meningkatkan pemahaman tentang suatu masalah.

Uraian di atas membedakan pendapat Piaget dan Vygotsky dalam perkembangan kognitif. Perbedaannya terletak pada peranan guru dalam pembelajaran. menurut Piaget, peran guru hanya menyediakan bahan-bahan yang sesuai untuk pembelajaran. anak harus banyak waktu belajar sendiri dan melakukan kegiatan berdasarkan penemuan. Sedangkan menurut Vygotsky, guru ikut berperan sebagai mitra pembimbing yang berkolaborasi dengan anak untuk mendorong/membantu anak dalam pembelajaran. perkembangan konseptual anak menjadi lebih siap melalui pembelajaran siswa terbimbing.

Persamaan dari pendapat Piaget dan Vygotsky yaitu pembelajaran aktif yang sangat ditekankan oleh ke dua ahli tersebut dengan memberi perhatian yang besar kepada apa yang telah diketahui pembelajar sehingga dapat memperkirakan apa yang telah dipelajarinya untuk memudahkan penerimaan pembelajaran yang baru.

---

<sup>6</sup> *Ibid*, . 23

Pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia dini dapat membantu peran guru sebagai pembimbing pembelajaran yaitu dengan menyusun kegiatan pembelajaran yang menyajikan materi kegiatan anak agar dapat menemukan sendiri konsep atau pemahaman, memberikan pelajaran atau saran yang dapat membantu anak dengan cara hati-hati yang disesuaikan dengan kemampuan anak saat itu, memonitor kemampuan belajar anak, dan melatih anak untuk belajar berkolaborasi dimana anak didorong untuk saling membantu satu sama lain.

## **2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif**

Tahapan-tahapan perkembangan intelektual dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak. Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yang terdiri dari “Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (8-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun ke atas)”.<sup>7</sup> Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut yaitu:

- a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun). Menggambarkan seseorang berpikir melalui gerak tubuh, maksudnya kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekuensinya.
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini Piaget memberikan penekanan berupa batasan. Pada tahap ini anak masih belum memiliki

---

<sup>7</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2002, h. 5

kemampuan untuk berpikir logis atau operasional. Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan lingkungan secara kognitif. Piaget membagi menjadi dua sub bagian, yaitu prakonseptual (2-4 tahun) dan intuitif (4-7 tahun).

- c. Tahap operasional (8-11 tahun). Karakteristik umum dari tahapan ini adalah bertambahnya kemampuan dari variabel dalam situasi memecahkan masalah (*problem solving*). Pada masa ini anak sudah memasuki masa kanak-kanak dan memasuki dunia Sekolah Dasar.
- d. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas). Pada tahap ini ditandai dengan kemampuan individu untuk berpikir secara hipotesis dan berbeda dengan fakata, memahami konsep abstrak, dan mempertimbangkan kemungkinan cakupan yang luas dari perkara yang sempit.

Menurut Piaget, tahapan-tahapan di atas selalu dialami oleh anak, dan tidak akan pernah ada yang dilewatkan meskipun tingkat kemampuan anak berbeda-beda. Tahapan-tahapan ini akan meningkat lebih kompleks daripada pada masa awal dan kemampuan kognitif anak pun bertambah.

Melihat tahapan perkembangan di atas, maka anak usia dini berada pada tahapan praoperasional-intuitif. Anak sudah mengenal kegiatan mengelompokkan, mengukur dan menghubungkan objek-objek, namun mereka belum mengetahui dasar mengenai prinsip-prinsip yang melandasinya. Karakteristik anak pada tahap ini yaitu pemusatan perhatian pada satu dimensi dan mengesampingkan dimensi lainnya. Perkembangan fisik anak pun sudah mulai melakukan berbagai bentuk gerak dasar

yang dibutuhkannya seperti berjalan, berlari, melempar, dan menendang. Hal tersebut diperhatikan oleh guru agar memberikan pembelajaran yang dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak secara optimal.

### 3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Adapun cara berpikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Transductive reasoning*, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- b. Ketidakjelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- c. *Animism*, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- d. *Artificial*, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- e. *Perceptually bound*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- f. *Mental experiments*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- g. *Centration*, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
- h. *Egocentrism*, artinya anak melihat dunia di lingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.<sup>8</sup>

Melihat karakteristik cara berpikir anak pada tahapan ini dapat disimpulkan bahwa anak dalam tahap operasional telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Aktivitas berpikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasi tetapi anak sudah dapat memahami realitas di

---

<sup>8</sup> Yudha dan Rudyanto, *Op cit*, h. 201

lingkungannya dengan menggunakan benda-benda dan simbol-simbol. Cara berpikirnya masih bersifat tidak sistematis, tidak konsisten dan tidak logis.

#### **4. Implikasi Perkembangan Kognitif bagi Pembelajaran**

Setelah mengetahui definisi dari perkembangan kognitif, tahap-tahap perkembangan kognitif, dan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dua sampai tujuh tahun (tahap operasional), diharapkan bagi guru dapat menyajikan pembelajaran bagi anak didiknya sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tujuannya yaitu agar perkembangan anak dapat terfasilitasi dengan baik sehingga tugas-tugas perkembangannya dapat tercapai secara optimal dan anak pun merasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena guru menyajikannya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan anak. Sehingga tidak akan ada pembelajaran yang dipaksakan serta pembelajaran yang berpusat pada guru.

Komponen tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam setiap pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Hal tersebut dapat dilihat dalam rumusan tingkat pencapaian perkembangan yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Tingkat pencapaian perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia anak.

Pengelompokkan usia anak

- a. Tahap usia 0 - < 2 tahun, terdiri atas kelompok usia:
  - 1) < 3 bulan
  - 2) 3 - < 6 bulan

- 3) 6 - < 9 bulan
  - 4) 9 - < 12 bulan
  - 5) 12 - < 18 bulan
  - 6) 18 - < 24 bulan
- b. Tahap usia 2 - < 4 tahun, terdiri atas kelompok usia:
- 1) 2 - < 3 tahun
  - 2) 3 - < 4 tahun
- c. Tahap usia 4 - ≤ 6 tahun, terdiri atas kelompok usia:
- 1) 4 - < 5 tahun
  - 2) 4 - ≤ 6 tahun<sup>9</sup>

Melalui tahapan usia yang telah ditetapkan tersebut berarti guru sudah memiliki acuan yang jelas dalam menyusun tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak sesuai dengan tingkatan usianya.

Materi pembelajaran merupakan komponen selanjutnya yang harus diperhatikan guru. Materi pembelajaran yang terlalu tinggi akan menyulitkan anak dalam menerimanya sedangkan materi yang terlalu rendah akan membuat anak jenuh. Pendidikan Anak Usia Dini menyajikan materi pembelajaran yang mencakup lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa serta sosial emosional. Materi pembelajaran dikaitkan dengan tema yang memiliki kedekatan dengan anak. Sesuai dengan pendapat Desmita bahwa perkembangan kognitif berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>10</sup> Agar lebih bermakna tent saja dimulai dari mempelajari dan memikirkan tentang diri anak dan lingkungan terdekatnya.

---

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*, (Jakarta: Depdiknas), 2009, h. 4

<sup>10</sup> Desmita, *Op cit*, h. 210

Strategi pembelajaran bagi anak usia dini tidak kalah penting dengan komponen yang lain karena melalui strategi yang tepat maka anak akan tertarik dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dan materi pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru harus memperhatikan tingkat perkembangan anak dalam mencari dan menerapkan strategi pembelajarannya dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan anak dalam mengikutinya.

Komponen evaluasi atau penilaian pembelajaran merupakan komponen yang dapat melihat sejauh mana tingkat ketercapaian tujuan dan materi pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan media, metode dan strategi pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan tingkat pencapaian penilaian anak usia 4 - < 6 tahun.

## **B. Pengenalan Konsep Bilangan untuk Anak Usia Dini**

### **1. Hakikat Pemahaman Bilangan**

Bilangan merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan anggota himpunan. Bilangan adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan.<sup>11</sup> Menurut Untoro, bilangan adalah satuan dalam sistem matematika yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan.<sup>12</sup> Bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan.

---

<sup>11</sup> St. Negoro dan Harahap, *Ensiklopedia Matematika*, (Jakarta: Ghalia Indonesia), 1998, h. 81

<sup>12</sup> J. Untoro, *Buku Pintar Matematika SD*, (Jakarta: Wahyu Media), 2006, h. 39

Menurut Coopley, bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan 2 buah (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0.<sup>13</sup>

Dalam pengenalan konsep bilangan ini tidak terlepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka, melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. 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 sesuatu yang baru di sekitar lingkungannya. Sedikit sulit untuk mengenalkan konsep bilangan/angka kepada anak karena sifatnya abstrak dan pada saat itu anak mengalami masa transisi yaitu proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak.

Orang tua dan guru tidak hanya terpaku dengan angka saja untuk memperkenalkan konsep matematika terhadap anak. Menurut penjelasan dari Trister, konsep bilangan dapat dibangun melalui pemanfaatan lingkungan sekitar yang dapat menunjang pembelajaran matematika bagi anak.<sup>14</sup> Dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar anak, anak dapat memanipulasi, mengeksplor dan

---

<sup>13</sup> J. Coopley, *The Young Child and Mathematics*, (Washington, D.C: NAEYC), 2000, h. 76

<sup>14</sup> Trister, *et al*, *The Creative Curriculum For Pre School*, (USA: Paperback), 2002, h. 134

mengorganisir benda-benda yang ada di sekitarnya sehingga dapat mengkomunikasikannya dengan orang tua, guru dan teman sebayanya.

Bilangan tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dalam interaksi kehidupan manusia, bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, banyak anak tidak menyadari bahwa bilangan yang mereka lihat memiliki arti yang berbeda-beda. Anak-anak akan belajar membedakan arti bilangan berdasarkan penggunaan, yaitu:

- a. Bilangan kardinal menunjukkan kuantitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok, kuantitas terbagi dua, yaitu (1) kuantitas diskret untuk menjawab pertanyaan berapa banyak benda, diakhiri dengan suatu benda (buah, butir, ekor dan lain-lain); dan (2) kuantitas kontinu untuk menjawab pertanyaan tentang pengukuran benda, diakhiri dengan satuan ukuran (meter, kilogram, jam, dan lain-lain).
- b. Bilangan ordinal, digunakan untuk memberi nama benda, contoh: juara kesatu, dering telepon kelima kalinya, hari kartini ke 21 di bulan April, dan lain-lain.
- c. Bilangan nominal, digunakan untuk memberi nama pada benda, contoh: nomor rumah, kode pos, nomor lantai/ruang gedung, jam, uang, dan lain-lain.<sup>15</sup>

Bilangan memiliki beberapa bentuk/tampilan (representasi) yang saling berkaitan, diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan dan simbol (angka atau kata). Mengerti atau paham dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan bagi anak usia dini datang dari membangun dan menggali hubungan, diantaranya antara tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya. Memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan) anak dapat menunjukkan dengan media

---

<sup>15</sup> F. Mosley, dan M. Susan, *Membantu Putra Anda Mempelajari Bilangan*, (Jakarta: Periplus), 2004, h. 9

balok (tampilan model/benda mainan), menggambarkannya (tampilan gambar), lalu anak menuliskan jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata).

Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk lambang (numeralnya) sebenarnya merupakan konsep abstrak. Oleh karena itu dalam mengenal konsep bilangan bagi anak, tidak hanya menggunakan tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan ataupun tampilan.

Sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit bagi anak usia dini untuk memahaminya secara langsung, dimana pemikiran anak usia dini masih berada pada tahap berpikir konkrit. Sehingga anak untuk dapat mengembangkan pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang konkrit untuk membantu proses pengenalan konsep bilangan.

## **2. Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini**

Mengenal konsep bilangan menurut Coopley terdapat beberapa pembelajaran matematika yang diterapkan dalam NCTM salah satunya adalah bilangan dan operasi bilangan.<sup>16</sup> Coopley mengungkapkan bahwa terdapat kemampuan-kemampuan yang dikemukakan dalam bilangan dan operasi bilangan, diantaranya adalah (a) *counting*

---

<sup>16</sup> J. Coopley, *Op cit*, h. 47

(berhitung), (b) *one-to-one cerrespondance* (koresnponden satu-satu), (c) *quantity* (kuantitas) dan (d) *recognizing and writing* (mengenal dan menulis angka).<sup>17</sup>

*Counting* (berhitung) merupakan kemampuan untuk menyebutkan angka-angka secara urut dari satu, dua, tiga, dan seterusnya sampai anak mengingatnya. Berdasarkan penelitian sebelumnya, Payne *et al* mengungkapkan bahwa anak usia dini sudah dapat menghitung sampai sepuluh, dua belas atau lebih.<sup>18</sup>

*One-to-one correspondance* (korespondensi satu-satu) merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk menghubungkan satu benda dengan benda yang lain. Misalnya anak dapat mencari pasangan gambar yang tepat seperti gambar ikan dengan gambar kucing, gambar sikat gigi dengan pasta gigi, dan lain sebagainya.

*Quantity* (kuantitas) merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda yang ada dihadapannya dengan cara menghitung secara urut benda tersebut. Misalnya anak menghitung banyaknya cangkir “1, 2, 3, 4, 5, 6 jadi anak menyebutkan ada 6 cangkir.

*Recognizing and writing* (mengenal dan menulis angka) merupakan kemampuan anak dalam memahami 10 simbol dasar (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) dan mengingat dari masing-masing simbol tersebut. Pada mulanya untuk mengenali angka, anak diperkenalkan dahulu dengan simbol untuk angka yang angka yang kemudian dihubungkan dengan menulis angka. Dapat dilakukan dengan guru atau

---

<sup>17</sup> *Ibid*, h. 55

<sup>18</sup> *Ibid*, h. 56

orang tua, caranya yaitu dengan memperlihatkan beberapa gambar topi, kemudian anak diminta untuk menulis jumlah gambar tersebut dengan angka.

### 3. Tahapan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini

Anak membangun konsep-konsep matematika melalui berbagai kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan. Pertama kali anak mencoba membilang dengan mengingat dan meniru dari orang tua atau anak yang lebih tua darinya. Sering terdengar anak kecil membilang seperti “satu”, “dua”, “empat”, “Sembilan”, “sepuluh”. Kedengarannya asing, tapi hal seperti ini suatu yang biasa. Anak berusaha mengingat nama bilangan dan urutannya namun belum benar. Dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan untuk anak usia dini memerlukan tahapan-tahapan dalam penyampaian dan dilakukan secara bertahap.

Berdasarkan teori perkembangan berpikir yang dikemukakan Piaget, mengemukakan tiga tahapan pemahaman anak terhadap konsep matematika, yaitu (1) pemahaman konsep (*intuitive concept level*), (2) masa transisi (*concept level*), dan (3) tingkat lambang bilangan (*symbolic level*).<sup>19</sup>

Tahap pemahaman konsep (*intuitive concept level*) anak memahami berbagai konsep matematika melalui pengalaman kerja dan bermain dengan benda-benda konkrit. Setelah anak memahami konsep, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan bilangan antara konsep konkrit dan lambang bilangan hendaknya

---

<sup>19</sup> Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Sebelas), 2009, h. 34

dikenalkan dengan tidak tergesa-gesa. Pada tingkat lambang bilangan (*symbolic level*), guru dapat mengenalkan berbagai lambang yang ada dalam matematika.

Senada dengan apa yang dikemukakan oleh Piaget, Bruner mengungkapkan bahwa perkembangan pemahaman konsep matematika dilakukan anak melalui tiga tahapan yaitu, (1) tahap enaktif, (2) tahap ikonok, dan (3) tahap simbolik.<sup>20</sup>

Tahap enaktif, anak terlibat secara langsung dalam memanipulasi objek. Pada tahap ikonik, kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan mental, yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Anak tidak langsung memanipulasi objek seperti pada tahap pertama (masa peralihan dari konkrit ke abstrak). Pada tahap simbolik, anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang tertentu. Anak tidak lagi terikat dengan objek-objek pada tahap sebelumnya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Herman, keterampilan membilang teridiri dari beberapa tahapan perkembangan. Berikut ini adalah beberapa tahap cara anak membilang yang umumnya ditemukan pada anak usia empat sampai lima tahun ada sebagai berikut:<sup>21</sup>

- a. Menyebutkan urutan bilangan (*rote counting*). Pada tahap ini anak dapat membilang karena ia sudah hapal. Ia melakukannya tanpa pemikitan atau pemahaman tentang bilangan. Pada tahap ini anak belum bisa memasang banyak objek yang dibilang dengan bilangan tersebut.
- b. Membilang dengan menunjuk (*point counting*). Anak pada tahap ini dapat melakukan membilang dengan menunjuk objek yang dihitung dan menyebutkan bilangan yang benar setelah menunjuk objeknya, namun penunjukkan yang dilakukan keliru karena lebih dari satu objek. Pada tahap ini anak sudah bisa membilang dengan benar, tetapi masih belum tahu berapa

---

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 35

<sup>21</sup> E. Suherman, *at al*, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika UPI), 2003, h. 14

banyak benda yang telah dihitungnya. Misalnya ketika ditanya “Berapa banyak mainanmu dalam dus?” Anak bisa membilangya dengan benar, seperti “satu, dua, tiga, empat, lima, enam”, namun tidak bisa menjawab pertanyaan. Anak belum menyadari bahwa bilangan terakhir yang disebutkannya menunjukkan jumlah mainan miliknya.

- c. Membilang secara rasional (*rational counting*). Pada tahap ini anak sudah mampu membilang dengan benar. Anak sudah bisa menyebutkan jumlah bilangan sesuai dengan hasil membilang yang dilakukannya. Kemampuan membilang secara rasional merupakan keterampilan yang sangat penting untuk anak usia masuk sekolah dasar. Pada awal masuk kelas satu, umumnya siswa telah dapat membilang sampai 10, 20 atau bahkan lebih.
- d. Membilang dengan melanjutkan (*counting on*). Anak yang memasuki tahap ini sudah bisa membilang dari berapa pun awalnya. Misalnya anak sudah bisa meneruskan membilang mulai dari tujuh dan meneruskannya, delapan, sembilan, sepuluh, dan seterusnya.
- e. Membilang mundur (*counting back*). Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan membilang mundur dari berapa pun awalnya. Misalnya, anak sudah bisa menyelesaikan persoalan “Ali memiliki 19 cokelat, kemudian 3 cokelat diberikan kepada Budi”, dengan cara membilang mundur seperti delapanbelas, tujuhbelas, enambelas, dan menyimpulkan bahwa sisanya adalah 16. Jadi keterampilan membilang mundur ini sangat membantu dalam memahami konsep pengurangan.

Sejalan dengan paparan di atas, menurut Sujiono, dkk menyatakan bahwa terdapat beberapa tahap dalam pemahamannya bilangan yaitu (1) konsep jumlah, (2) tahap *conservation*, dan (3) tahap *equivalence* atau persamaan.<sup>22</sup>

Konsep jumlah merupakan awal bagi anak untuk memahami konsep bilangan secara lengkap. Sekitar usai tiga tahun sampai tiga setengah tahun biasanya anak telah dapat menunjukkan mana yang lebih besar dan mana yang lebih kecil. Kemudian tahap *conservation* yaitu kemampuan untuk memahami bahwa jumlah benda tetap sama sekalipun disusun dengan bentuk yang berbeda. Tahap *equivalence* atau persamaan merupakan tahap terakhir perkembangan konsep bilangan pada anak.

---

<sup>22</sup> Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengemangan Kogniti*, (Jakarta: Universitas Terbuka), 2005, h. 15

Tahap ini akan muncul setelah anak tahu bahwa dua baris benda yang disusun dalam bentuk berbeda dihadapannya akan tetap memiliki jumlah yang sama tanpa perlu dihitung lagi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep bilangan tidak dapat dilakukan secara melompat-lompat, tetapi harus tahap demi tahap. Dimulai dengan pemahaman ide dan konsep yang sederhana sampai ke jenjang yang lebih kompleks. Seseorang tidak mungkin mempelajari konsep lebih tinggi sebelum ia menguasai atau memahami konsep yang lebih rendah. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran berkembang dari yang mudah ke yang sukar. Sehingga dalam memberikan contoh, guru juga harus memperhatikan tentang tingkat kesukaran dari materi yang disampaikan.

### **C. Penggunaan Media Kartu Angka dalam Pembelajaran Konsep Bilangan**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran Kartu Angka**

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka peningkatan hasil secara maksimal. Media sangat perlu dalam peningkatan kegiatan belajar mengajar. Secara harfiah, media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari medium yang berarti perantara yang membawa atau menyalurkan informasi sumber dan penerima.

Menurut pendapat Oemar Hamalik, mengatakan bahwa “Media pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.”<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti), 2000, h. 12

Menurut *Association for Children Communication Technology (AECT)* yang dikutip oleh Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pendidikan adalah segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>24</sup> Sementara menurut Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>25</sup>

Di Taman Kanak-kanak, dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu seorang guru dituntut selalu menyediakann sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuannya dan dapat sekaligus timbul kerjasama dengan teman lainnya di kelas. Peningkatan pengertian anak didik inilah yang diharapkan dengan adanya media.

Media sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik dapat dibedakan atas berbagai bentuk, rupa dan warna. Hal ini semua diharapkan dapat membuat anak didik menjadi lebih tenang. Arsyad mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2002, h. 3

<sup>25</sup> A. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkon Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada dalam rangka ECD Project (USAID), 2007, h. 6

empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.<sup>26</sup>

Senada dengan hal tersebut, Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah:

- 1) Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasikan suatu objek kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian atau peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.
- 3) Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar anak, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.<sup>27</sup>

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar kepada anak. Baik secara individu, kelompok maupun klasikal, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

---

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Op cit*, h. 12

<sup>27</sup> *Ibid*, h. 11

minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar di dalam atau di luar kelas menjadi lebih efektif.

Penulis menyimpulkan berdasarkan pendapat di atas bahwa media pendidikan merupakan sarana dalam proses pembelajaran antara sumber dan penerima agar dapat merangsang anak untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak.

Pengertian secara umum menurut Sadiman kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi.<sup>28</sup> Bentuk dan ukuran disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak usia dini. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dapat dimengerti dan diamati dimana-mana. Sifatnya konkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya, sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah dilihatnya atau diketahuinya.

Sejalan dengan itu, Komariyah dan Soeparno menjelaskan bahwa media kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> A. Sadiman, dkk. *Op cit*, h. 29

<sup>29</sup> Komariyah dan Soeparno, *Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Barat Jerawat 1 Surabaya*, (Jurnal Pendidikan Vo. 10 No 1 April 2010), h. 66

Media kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran matematika. Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. menurut Komariyah dan Soeparno, media permainan kartu angka memiliki dampak yang positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika.<sup>30</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa media dalam hal ini kartu angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didi, dalam menyampaikan materi pelajaran.

## **2. Dampak Penggunaan Media Kartu angka pada Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini**

Permainan kartu angka berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membilang, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenal angka. Proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan ini akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui media kartu angka. Demikian halnya menurut Ratnawati dalam Nogo, mengungkapkan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang anak agar lebih mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.<sup>31</sup> Dalam permainan

---

<sup>30</sup> *Ibid*, h. 66

<sup>31</sup> M.H Nogo, *Efektifitas Permainan Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini*, (Bandung: Tesis Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia), 2010, h. 67

ini selain mengenal angka lebih cepat, anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut. Sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Dampak penggunaan kartu angka terhadap kemampuan membilang, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

Permainan kartu angka membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud seperti anak dapat mengurutkan angka 1, 2, 3, ... yang diacak. Dari permainan tersebut, pemahaman tentang konsep bilangan juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan kartu angka berdampak positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan karena permainan kartu tersebut dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu, anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya karena anak dapat memiliki konsep membilang dengan baik, selain itu anak akan mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin.

### **3. Keunggulan dan Kekurangan Media Kartu angka**

#### **a. Keunggulan Media Kartu**

Liorna Curran dalam Yudha M. Saputra mengemukakan bahwa keunggulan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka adalah:

- 1) Anak mencari kartu sesuai dengan pasangannya sambil belajar mengenal suatu konsep dapat suasana yang menyenangkan.
- 2) Anak mengenali konsep komunikasi dengan kalimat sederhana.
- 3) Anak mengenal konsep bilangan dengan benda-benda serta menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.<sup>32</sup>

Jhon D. Latuheru dalam Suwarni mengemukakan bahwa keunggulan kartu sebagai berikut:

- 1) Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari.
- 2) Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar.
- 3) Biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu.
- 4) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
- 5) Permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.<sup>33</sup>

#### **b. Kekurangan media kartu angka**

- 1) Penyajian pesan berupa unsur visual
- 2) Ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok anak.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Yudha dan Rudiyanto, *Op Cit*, h. 69

<sup>33</sup> Suwarni, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2001, h. 38

<sup>34</sup> *Ibid*, h. 39

#### **4. Implementasi Penggunaan Media Kartu angka dalam Meningkatkan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini**

Penggunaan media kartu angka dilakukan secara individual, kelompok dan klasikal. Penggunaan media kartu angka pada waktu kegiatan individual yaitu kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing anak, dilakukan pada waktu kegiatan yang akan dievaluasi sejauh mana tingkat perkembangan pemahaman anak, kegiatan kelompok yaitu kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Dimana dalam satu kelompok terdiri dari beberapa anak. Sehingga anak pada waktu kegiatan dapat belajar atau bermain secara bersama-sama dalam satu kelompok. Kegiatan kelompok ini dilakukan pada waktu kegiatan inti. Sedangkan kegiatan klasikal yaitu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelas, yang dilakukan pada waktu kegiatan pembukaan. Dimana terjadi proses interaksi antara guru dan anak.

Dalam kegiatan penggunaan media kartu angka, anak terlibat langsung, sehingga anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajarannya, media kartu angka dijadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak merasa sedang belajar, misalnya menebak angka, memasang kartu angka dengan banyaknya benda, mengurutkan kartu angka, ataupun dalam proses pembelajaran anak bisa belajar berhitung matematika dengan menggunakan metode tersebut, anak menghitung jumlah kartu yang dibagikannya dapat dijumlahkan dengan kartu yang didapat oleh temannya. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk mengatur belajar anak.

Permainan hitung menghitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkrit. Eksplorasi melalui benda-benda konkrit memberikan pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda konkrit dengan alat-alat yang dapat mengantarkan anak pada kemampuan berhitung secara mental (abstrak).

Keterampilan matematika yang dapat dikembangkan melalui permainan hitung menghitung diantaranya pemahaman terhadap konsep dan lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan, hubungan satup-satu, pemahaman terhadap konsep perbandingan kurang dari-lebih dari, banyak sedikit dan sebagainya. Guru dapat memanfaatkan berbagai benda yang ada di sekitar lingkungan sebagai alat untuk mengembangkan permainan hitung menghitung.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Untuk menghindari dari tindakan plagiasi, peneliti menyajikan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini peneliti menemukan penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasemin Sewon Bantul Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan oleh Ria Puji Lestari dari Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta dengan subjek

penelitiannya anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasemin Sewon Bantul Yogyakarta dengan subjek penelitian berjumlah 30 orang. Kesimpulan dalam penelitiannya dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal mengenal lambang bilangan yaitu 37,50%. Pada siklus I meningkat 24% menjadi 61,50% dan pada siklus II meningkat 26% menjadi 87,50%.

Penelitian yang relevan kedua berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK ABA Jombang I Kalikotes Klaten. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Lestari dari Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal kemampuan mengenal bilangan anak sebesar 55,55% kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 66,66% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 86,86%.

Berdasarkan dua penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

#### **E. Kerangka Pikir**

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini dan harus distimulus sejak dini. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif di antaranya adalah mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Kemampuan

mengenal konsep bilangan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Tomba Kota Baubau. Kemampuan mengenali konsep bilangan sangat penting dikuasai oleh anak karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran yang dilakukan di TK Dharma Wanita Tomba Kota Baubau untuk anak kelompok A, sebagian besar kegiatannya menggunakan LKA, buku tulis dan papan tulis. Hal tersebut membuat anak mudah bosan, sehingga sebagian besar anak menjadi tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran, mengakibatkan kemampuan mengenali konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Tomba Kota Baubau masih rendah.

Kegiatan Pembelajaran mengenali konsep bilangan 1-10 sebaiknya dengan menggunakan metode serta media yang membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10. Kegiatan tersebut dapat melalui penggunaan media kartu angka.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak yang terjadi di lapangan dengan menggunakan media kartu angka. Oleh karena itu, untuk mencapai apa yang dimaksudkan di atas, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.<sup>1</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Menurut Arikunto, penggunaan PTK langsung ditujukan pada kepentingan partisipatif dan kolaboratif, artinya PTK diharapkan dapat mendorong dan membangkitkan para guru agar memiliki kesadaran diri, melakukan refleksi, kritik diri

---

<sup>1</sup> Aqib, Z, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*, (Bandung: CV Yrama Widya), 2009, h. 15

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2006, h. 57