MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN JERAT PELEKUT SISTEM SENGGOL MEMAKAI KARTU ANGKA DI PAUD PERTIWI TARUSAN PESISIR SELATAN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata (S1) Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Oleh

CICI DESPITA WATI
NIM.99245

KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

PERSETUJUAN SKRIPSI

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka Di Paud Pertiwi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan

Nama	: Cici Despita Wati
Nim / Bp	: 99245 / 2009
Jurusan	: Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Wisroni, M.Pd	**Dra, Hj. Irmawita, M.Si**
Nip. 19591013 198703 1 003	**Nip. 19620908 198602 2001**

PENGESAHAN TIMPENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	**: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka di PAUD Pertiwi Tarusan Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan**
Nama	**: Cici Despita Wati**
NIM/BP	**: 99245 / 2009**
Jurusan	**: Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang , Juli 2014

Tim Penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Wisroni, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Hj.Irmawita, M.Si	2. _____
3. Anggota	: Dr. Solfema, M. Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Yuhelmi M, Pd	4. _____
5. Anggota	: Dra. Hj. Setiawati, M. Si	5. _____

بسم الله الرحمن الرحيم

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama Kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetapkanlah bekerja keras (untuk urusan yang lain)
(Q.SAsy-Syarh)

Benturan hari ini bukan berarti tertutup peluang
Untuk masa yang akan datang
Sepercik kebahagiaan telah kuraih
Namun seribu tantangan harus kuhadapi

Rembulan sering menyeret kenangan kedalam angan
Yang terkadang mampu menderaikan air mata
Cuma kita malu menyatakan bahwa di pelupuk sana
Ada air bergulir mala mini
Kita pun Bilang

"Biar bulan berselimut awan agar gelap datang
Sehingga tak seorang pun tahu bahwa ada air
Bergulir mala mini"

Terkadang kita harus menyembunyikan air mata itu
Dalam senyuman dan terkadang kita juga harus menangis
Dalam bahagia

Kedua orang tuaku, suamiku, kakakku engkau lautan
Kasih saying ku yang menitiskan ketegaran ku
Disaat badai menerpa ku Engkau semaikan semangat
Juangku Engkau hapuskan bimbang yang menyapaku di
Saat badai menerpaku

Ku persembahkan….
Karya kecil ku ini kepada yang tercinta Suami ku selalu memberiku
Dukungan dan motivasi dalam hidup ini

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya rulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "Meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui permainan jerat pelekut sistem senggol memakai kartu di PAUD Pertiwi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naska dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperolah karenakan karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang telah berlaku.

Padang, Juli 2014
Yang Menyataan

Cici Despita Wati

ABSTRAK

Cici Despita Wati, 2014: Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam berhitung 1-10, mengenal konsep bilangan dengan benda dan membuat urutan 1-10. Hal ini dikarenakan metode dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran konsep bilangan kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dalam menghitung benda 1-10, mencocokkan konsep bilangan dengan lambing bilangan, dan mengurutkan bilangan 1-10 melalui permainan jerat pelekut sistem senggol memakai kartu angka.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian adalah anak PAUD Pertiwi Tarusan kelompok B dengan 20 orang anak. Teknik pengumpulan data adalah obsevarsi, dan kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase. Penelitian dilakukan dua siklus, tiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa melalui permainan jerat pelekut sistem sengol dengan memakai kartu angka, kemampuan anak mengenal konsep bilangan dalam menghitung dengan benda 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan membuat urutan bilangan 1-10 dapat ditingkatkan. Disarankan kepada : Guru, agar dapat menggunakan permainan jerat pelekut untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Pengelola, agar dapat memfasilitasi guru untuk penggunanan permainan jerat pelekut di PAUD Pertiwi Tarusan. Orang tua, agar dapat memotivasi anak dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Peneliti, agar dapat memodifikasi permainan jerat pelekut untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

Kata kunci: Konsep bilangan; jerat pelekut; KartuAngka

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis aturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga skripsi ini telah dapat diselesaikan dengan baik. Kemudian selawat dan salam dikirimkan untuk Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliah ke alam yang lebih maju seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana (S-1) pada Konsentrasi Paud Jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) di Univesrsitas Negeri Padang dengan judul :

"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka Di Paud Pertiwi Tarusan Pesisir Selatan".

Dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari kekurangan dan kelemahan tapi berkat keteguhan dan tekat yang baik serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat juga menyelesaikan dengan baik, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr, Firman, M. S. Kons Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.
3. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Sekaligus sebagai Pembimbing I
4. Ibu Dra.Hj. Irmawita, M. Si selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Bapak dan Ibu beserta Staf Karyawan/I Perpustakaan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Pengelola PAUD Pertiwi Tarusan dengan bermurah hati memberikan waktu dalam penyelesaian Skripsi ini.
8. Teman-teman PAUD Pertiwi Tarusan dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini.
10. Teristimewa untuk Suami, dan Ayahanda, Ibunda serta kakanda yang tercinta yang selalu memberi dorongan dan bantuan baik moril dan materil dalam memahami segala aktifitas dan kesibukan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Kritik dan saran sangat penulis harapkan dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis harapkan ridohNya. semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin-amin Yarabbal'alamiin.

Padang, Januari 2014

Penulis

CICI DESPITA WATI
NIM. 99245

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN……...**i**

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI……..….**ii**

ABSTRAK ..... **iii**

KATA PENGANTAR ..... **iv**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR TABEL ..... **viii**

DAFTAR GRAFIK ..... **ix**

DAFTAR BAGAN ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah 1
B. Identifikasi masalah 4
C. Pembatasan Masalah 5
D. Perumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Pertanyaan Penelitian 6
G. Manfaat Penelitian 6
H. Defenisi Operasional 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori 12
1. Hakekat Anak Usia Dini.....12
2. Hakekat Kognitif…….…...18
3. Konsep Bilangan……....23
4. Bermain……..26
5. Media Pembelajaran……...29
6. Konsep Alat Permainan…….…….33
7. Permainan Jerat pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka……...34
8. Pengembangan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka……...37

B. Penelitian Relevan 39
C. Kerangka Konseptual 41
D. Hipotesis Tindakan 42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 43
B. Tempat dan Waktu Penelitian 44
C. Subjek Penelitian 44
D. Prosedur Penelitian 44
E. Teknik Pengumpulan Data 54
F. Teknik Analisis Data 54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 56
1. Deskripsi Sebelum Siklus 56
2. Deskripsi Siklus I 56
3. Deskripsi Siklus II 62
B. Pembahasan 74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 77
B. Saran 77

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Hal**

1. Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan……..... 3
2. Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Permainan Jerat Pelekut……. 54
3. Hasil kemampuan Menghitung Bilangan Dari Benda (1-10) pada siklus I……... 57
4. Hasil Kemampuan Mencocokan Konsep Bilangan dengan Lambang Bilangan pada Siklus I dalam Kategori Mampu……..... 59
5. Hasil Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 pada Siklus I dalam Kategori Mampu…… 61
6. Hasil kemampuan Menghitung Bilangan Dari Benda (1-10) pada siklus II…….. 63
7. Hasil Kemampuan Anak dalam Mencocokan Konsep Bilangan dengan Lambang Bilangan pada Siklus II dalam Kategori Mampu……. 65
8. Hasil Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 pada Siklus II dalam Kategori Mampu…… 67
9. Rekapitulasi Siklus I……..... 69
10. Rekapitulasi Siklus II……. 70
11. Selisih Kemampuan Anak dari Awal Siklus sampai Siklus II……..... 72

DAFTAR GRAFIK

Grafik **Halaman**

1. Grafik Kemampuan anak dalam menghitung bilangan 1-10 dengan benda Pada Siklus I…… 58

2. Grafik Kemampuan Anak mengenal Konsep Bilangan Dalam Mencocokan Bilangan Dengan Lambang Bilangan.pada Siklus I……. 60

3. Grafik Kemampuan Anak Dalam Mengurutkan Bilangan 1 – 10 pada Siklus I……. 62

4 Grafik Kemampuan anak dalam menghitung bilangan 1-10 dengan benda Pada Siklus II……. 64

5. Grafik Kemampuan Anak dalam Mencocokan Konsep Bilangan Dengan Lambang Bilangan pada siklus II…….. 66

6. Grafik Kemampuan Anak Dalam Mengurutkan Bilangan 1 – 10 Siklus II……. 68

7. Grafik Rekapitulasi Siklus I …….. 70

8. Grafik Rekapitulasi Siklus II…… 71

9. Selisih Kemampuan Anak dari Awal Siklus sampai Siklus II …….. 73

DAFTAR BAGAN

Bagan **Hal**

1. Hubungan Media denganPesandanMetodePembelajaran……... 30

2. KerangkaKonseptual…… 42

3. BaganprosedurPenelitianTindakanKelasKemmisdanMc Taggart …... 45

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah aset bangsa yang paling berharga. Karena anak adalah penerus regenerasi bangsa itu sendiri. Dalam perkembangannya, pendidikan anak usia dini merupakan salah satu langkah tepat untuk mengemban potensi anak – anak agar dapat menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, mandiri, dan kreatif dimasa depannya. Maka dari itu dalam perjalanannya, mengasuh anak bukan cuma merawat dan memenuhi segala kebutuhan fisik akan tetapi mempersiapkan anak agar dapat hidup bermasyarakat juga. Masa ini juga merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar – dasar perkembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai – nilai agama. Sehingga upaya perkembangan potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tetap berkembangan seoptimal mungkin.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidkan Nasional (Sisdiknas), tentang pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada 0-6 tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kemamdirian, kognitif, bahasa, fisik motorik,

dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Penyelenggaraan bimbingan dan penyuluhan pada Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi yang ada pada anak usia dini agar mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan tahap dan tugas perkembangannya (Dipdiknas:2003).

Menurut Sujiono (2009:1.3) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi).

Menurut Alexander (2010:1) Konsep bilangan merupakan cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak. Anggani Sudono (1995:1) menyatakan bahwa : Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Salah satu perkembangan kognitif adalah aspek kemampuan mengenal konsep bilangan. Kemampuan mengenal konsep bilangan sangat penting bagi anak, karena bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.

Menurut menurut Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 perkambangan anak usia 4-6 tahun dapat

digambarkan sebagai berikut : Anak dapat berhitung 1-10, Mencocokan bilangan dengan lambang bilangan, dan Mengurutkan bilangan 1-10.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui pada anak di Paud Pertiwi Tarusan yang berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, akan tetapi sama-sama mengalami kesulitan dalam mengembangkan pengenalan konsep bilangan masalah yang ditemui masih rendahnya pemahaman anak terhadap konsep bilangan, anak belum mampu menunjukkan urutan bilangan 1 – 10,anak belum mampu mengenal bilangan 1-10, serta anak belum mampu mencocokan bilangan dengan lambang bilangan, anak hanya hafal angka-angka namun belum jelas dalam menunjukkan angka yang disebutkan guru, Hal ini diamati sebagai data tabel berikut:

Tabel I. Kemampuan Mengenal Konsep Angka Usia Dini di PAUD Pertiwi Tarusan

No	Indikator Yang diamati	Kompetensi						Jumlah
		M		CM		KM		
		F	%	F	%	F	%	
1.	Menghitung bilangan dengan benda (1-10)	4	20	4	20	12	60	20
2.	Mencocokan Bilangan dengan Lambang Bilangan	3	15	3	15	14	70	20
3.	Mengurutkan bilangan 1 – 10	4	20	3	15	13	65	20
Jumlah		**11**	**55**	**10**	**50**	**39**	**195**	
Rata-rata		**18,33**		**16, 67**		**65**		

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa anak yang tidak mampu dan anak yang kurang mampu (81,67%), sedangkan anak yang mampu adalah (18,33%). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan anak mengenal konsep

bilangan masih rendahsedangkan menurut Haryadi (2009:4) mengatakan“untuk anak Pendidikan Usia Dini bahwa standar menurut tingkatan capaian kecerdasan Anak Usia Dini termasuk kecerdasan mengenal konsep angka adalah 75%, sedangkan anak di PAUD Pertiwi Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan hanya (18,33%). Kecerdasan konsep bilangan anak dapat ditingkatkan melalui bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain.

Beranjak dari uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian terhadap anak-anak yang ada di PAUD PertiwiTarusan tempat penulis mengajar. Penulis akan meneliti mengenai*Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka Di PAUD Pertiwi Tarusan Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasikan permasalahan yang dihadapi dalam peningkatan kemampuan konsep biangan pada anak melalui permainan jerat pelekut sistim senggol memakai kartu angka di Paud Pertiwi Tarusansebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru kurang menarik
2. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi
3. Kurangnya motivasi anak pada waktu bermain
4. Latihan-latihan yang diberikan guru untuk belajar mengenal konsep bilangan kurang
5. Kurangnya daya tangkap anak dalam belajar mengenal konsep bilangan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah disamping maka masalah dibatasi pada, pada aspek media yang digunakan guru kurang menarik. Dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan alat permainan edukatif berupa permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalh diatas, maka peneliti merumuskan permasalahannya yaitu apakah permainan Jerat pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di PAUD Pertiwi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dalam menghitung bilangan 1-10 melalui permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka.
2. Menggambarkan peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dalam mencocokan konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka
3. Menggambarkan peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dalam mengurutkan angka 1-10melalui permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka

F. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah melalui permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak menghitung bilangan 1-10.
2. Apakah melalui permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak dalam mencocokan konsep bilangan dengan lambang bilangan.
3. Apakah melalui permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan dalam mengurutkan angka 1-10.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat secara teoritis

   Memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan PAUD.

2. Manfaat secara praktis

   a) Bagi guru, memudahkan guru dalam mengenalkan konsep bilangan pada siswa dan tumbuh kebiasaan untuk selalu melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

   b) Bagi sekolah, tercipta atmosfir yang baik dalam bidang penelitian tindakan kelas, sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat meningkat.

H. Definisi Operasional

Ada beberapa kata kunci dalam penelitian ini yaitu:

1. Konsep Bilangan

Menurut Andini dkk (2003:114)Konsep bilangan adalah objek matematika yang digunakan untuk menghitung dan mengukur. Sedangkan mengenal konsep angka adalah upaya untuk meningkatkan pengenalan angka pada anak mengenalkan lambang bilangan dan belum ditemukannya pengertian dari kata seperti pengertian dari bilangan 1 bilangan 2 sampai seterusnya. Dalam hal ini adalah simbol yang digunakan untuk melambangkan suatu bilangan.

a. Berhitung Bilangan 1-10

Menurut Harjanto (2011:14) kemampuan berhitung anak usia 4-6 tahun ia dapat menghitung objek, menunjukkan mana yang lebih sedikit/banyak, anak sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal angka, mengenal penjumlahan dan pengurangan.

Menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10, yang terdiri dari : menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara berurutan, menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 10-1, menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah, misalnya sebelum 2 adalah 1, dan sesudah 1 adalah 2.

b. Mencocokan Konsep Bilangan dengan Lambang Bilangan

Depdiknas (2000:7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanakseyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaankonsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan Konsep adalah Pemahaman danpengertian tentang sesuatu

dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, sepertipengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

Kegiatan yang dapat dilakukan adalah mencocokkan jumlah benda dengan lambang angka yang sesuai. Misalnya dalam sebuah kotak terdapat 3 bunga mawar, anak dapat mencocokkan gambar 3 bunga dalam kotak tersebut dengan lambang angka 3. Selain itu dapat pula menggunakan kegiatan mencocokkan jumlah coklat pada es krim dengan angka yang ada pada batang es krim. Hal ini akan meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Menurut Tadkirotun (2012) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.

Burns & Lorton (Sudono A, 2010: 22) menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Kemudian guru dapat mencocokan antara konsep bilangan yang ada pada anak dengan lambang bilangannya.

Seperti yang dikemukakan oleh Fatimah (2011:14) anak-anak akan belajar membedakan arti bilangan berdasarkan penggunaan yaitu:

1) Bilangan kardinal menunjukkan kuatitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok.
2) Bilangan ordinal, digunakan untuk menandai urutan dari sebuah benda, contoh juara kesatu, dering telepon, ke lima kalinya, hari kartini hari ke 21 di bulan April, dll.
3) Bilangan nominal, digunakan untuk member nama benda, contoh: nomor rumah, kode pos, nomor lantai/ruang di dedung, jam, uang, dll. Bilangan memiliki beberapa bentuk/ tampilan (representasi) yang saling berkaitan diantaran

c. Mengurutkan bilangan 1 – 10

Menurut Kemendiknas (2010:36) kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) adalah anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10.

Menurut Handojo dan Ediati (2006:6) menyatakan bahwa 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 dan seterusnya adalah suatu simbol yang kita sebut angka. Angka adalah serangkaian objek yang mewakili jumlah. Misalnya dua buah apel, tiga buah mainan, empat kursi, satu meja, dua tangan, dan sebagainya.Yuwono dan Abdullah, 1994:24) Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Suyanto (2005:107) juga menjelaskan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan.Sedangkan pengertian bilangan menurut Ruslani (Tajudin,

2008:23) bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bilangan adalah lambang abstrak yangmengandung suatu pengertian. Sedangkan lambang bilangan adalah simbol yang digunakan untuk menuliskan bilangan. Angka merupakan simbol/lambang dari suatu bilangan dapat dikatakan bahwa angka adalah lambang bilangan. Unsur-unsur penting dalam bilangan adalah nama, urutan, lambang dan jumlah.nama, urutan, lambang dan jumlah.

Menurut Kemendiknas (2010:36) kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-6tahun (Kelompok A) adalah anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10.

2. Permainan Jerat Pelekut Sistem Senggol Memakai Kartu Angka

a. Kemampuan anak mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan anak dalam memahami bilangan yang mana pemahaman bahwa satu adalah satu, dua adalah dua dan seterusnya sampai 10, urutan bilangan lambang bilangan, dan berapa jumlahnya.

b. Permainan jerat pelekut yang dimaksud dalam PTK ini adalah permainan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak yang terbuat dari kayu berbentuk empat persegi yang dituliskan angka 1-10

secara berurutan dan tali yang melintang pada permainan, menggunakan cangkir dan kartu angka1-10

c. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah:

1) Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui permainan jerat pelekut
2) Anak mampu membilang 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan jerat pelekut
3) Anak mampu mencocokan jumlah benda denga lambang bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan jerat pelekut
4) Anak mampu menyusun urutan bilangan dengan kartu angka bergambar melalui permainan jerat pelekut.