

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut UU (No. 20 Tahun 2003) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sarana dalam proses pembelajaran dan bimbingan bagi peserta didik agar mampu menjadi individu yang bermanfaat bagi lingkungannya.

Adapun menurut Suyadi (2011:6) secara filosofis, pendidikan merupakan suatu usaha mendukung memanusiakan manusia. Bahwasanya, dengan adanya prosedur pendidikan berkeinginan melahirkan insan-insan yang berbudi luhur. Gambaran di kehidupan yang lebih konkret, anak mesti melebihi orangtuanya.

Badan Pendidikan Anak Usia Dini menjadi salahsatu lorong pendidikan yang mulai menjadi perhatian masyarakat, dalam UU RI Nomor. 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini ialah anak yang baru saja terlahir didunia mencapai usia enam tahun. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak sedang aktif berkembang, selain itu pertumbuhan dan perkembangan anak sangat menentukan untuk jenjang usia selanjutnya (Khadijah, 2016: 34).

Menurut pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam

rentang usia 0-6 tahun. Sementara itu, menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (Maimunah Hasan, 2012:17).

Sujiono mengatakan (2007:1.3) kognitif melambangkan suatu proses atau kegiatan berfikir, yakni *skill* atau kemampuan perseorangan untuk mengaitkan, mengevaluasi, dan menimbang suatu urusan. Matematika termasuk ke salah-satu catatan pengembangan *intellegens*. Menghitung objek dan angka merupakan sesuatu yang termasuk kedalam pembelajaran matematika.

Reaktivitas bilangan itu melingkupi perluasan jumlah dan pandangang korespondensi satu berbanding satu. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang, anak-anak sudah harus dikenalkan penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas tersebut, misalnya kurang banyak dan lebih banyak. Dalam pengembangan kognitif pada aspek berhitung peran media sangat membantu tujuan pembelajaran itu sendiri. Dalam situasi ini, guru dapat mempergunakan media dalam memberikan sebagian informasi kepada anak dan ini akan sangat membantu kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diharapkan mampu mengoptimalkan potensi anak dan memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih maksimal.

Adapun tujuan dari program kegiatan belajar anak TK menurut Depdiknas (2007:18) ialah untuk menunjang membubuhkan asas ke arah perkembangan sikap kemahiran, keahlian dan kreativitas yang sangat diperlukan oleh anak didik dalam beradaptasi dengan ekosistemnya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Suatu aktivitas yang dikerjakan dengan mempergunakan alat atau sebaliknya atau media yang membuat pengertian, membipersembahkan berita atau info, dan menimbulkan keceriaan, serta dapat mengembangkan imajinasi anak. Menurut Singer yang dikutip oleh Siti Aisah dan Heri Hidayat (2015:194-195) bermain dapat dipergunakan anak-anak untuk petualangan dunianya, mengembangkan keahlian dalam ikhtiar memperbaiki kehidupan

dan menyorong daya cipta anak. Oleh sebab itu, konsep secara ilmiah dan anak memiliki kepandaian tersebut, tanpa adanya paksaan. Dalam kegiatan bermain

anak dapat memanfaatkan benda-benda yang ada disekeliling, yakni menggunakan benda yang aman bagi anak dengan pengawasan orang dewasa.

Menurut Erlangga (1966) benda ialah segala sesuatu yang tersedia di alam, yang berjasad. Benda alam adalah bahan yang telah disediakan oleh Allah SWT. kepada manusia agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya. Benda di alam diklasifikasikan kedalam tiga wujud, yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. Benda padat adalah benda yang wujudnya padat dan mempunyai bentuk tertentu. Benda cair adalah benda yang dapat berubah bentuk menurut wadahnya karena molekulnya bergerak bebas. Persamaan sifat benda padat, cair, dan gas adalah ketiganya memiliki berat dan menempati ruang.

Berdasarkan paparan diatas mengenai benda alam dan sifatnya, terdapat jenis-jenis benda alam yang dapat dipergunakan. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 75) lingkungan alam atau bahan-bahan alam yang dapat dipergunakan sebagai alat belajar anak adalah kacang-kacangan, bongkahan batu-batuan, bambu, pelepah, dan bunga pisang. Bermacam-macam daun, serabut, dan tempurung kelapa, jerami padi, lidi, daun kelapa, mendong, jagung, jali-jali, tanah liat, hasil dari laut seperti kerang dan masih banyak lagi. Benda-benda diatas merupakan benda atau media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain sebagai upaya atau langkah anak untuk mengenal angka.

Slamet Suyanto (2005: 107) berpendapat bahwa angka merupakan lambang dari suatu bilangan. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran (Longman, 1987: 710). Perlu diperhatikan bahwa angka (digit) hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Bilangan terdiri dari satu angka atau kombinasi berbagai angka

seperti 7, 6, 68, 96, 567, 8976, dan sebagainya. Proses pengenalan atau mengenalkan konsep angka terhadap anak, mengutamakan cara dan dorongan yang tidak kurang dan tidak lebih serta suka cita. Salah satunya melalui kegiatan bermain. Pada intinya kegiatan yang harus diciptakan di lingkungan belajar TK/RA haruslah menyenangkan. Adapun ciri-ciri dari kegiatan bermain yang mengasyikkan mempunyai ciri perasaan melegakan, tidak terikat aturan, bergairah, memilih, dan merangsang anak terlibat. Selain itu, permainan yang diberikan kepada anak haruslah mengandung nilai edukatif namun tetap dalam koridor anak harus senang dan bahagia. Jangan sesekali pembelajaran berlangsung secara monoton, karena akan sangat berdampak bagi kehidupan anak kedepannya.

Dari uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan individu dalam mengenal sebuah simbol dalam bilangan. Dengan mempergunakan teknik atau cara-cara yang disukai oleh anak-anak, yakni dengan kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung, peneliti memandang telah terjadi kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain benda alam dengan rendahnya kemampuan mengenal angka anak usia dini. Hal ini terlihat bahwa kegiatan bermain benda alam pada dasarnya anak sudah mampu mengenal berbagai benda alam ciptaan Allah dan mampu memanfaatkan berbagai benda alam dalam membuat karya seni. Namun berbeda halnya dengan kemampuan mengenal angka, anak belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, serta belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, peneliti memandang telah terjadi kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain benda alam anak kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung dengan rendahnya kemampuan mengenal angka anak usia dini. Berangkat dari kesenjangan tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian yang dirumuskan ke dalam judul **“Hubungan antara Kegiatan Bermain Benda Alam terhadap**

## **Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini“ (Penelitian di Kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung).**

### **B. Perumusan Masalah**

Bersumber dari latar belakang masalah, peneliti merumuskan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas kegiatan bermain benda alam di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?
2. Bagaimana realitas kemampuan mengenal angka anak di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui realitas kegiatan bermain benda alam anak di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?
2. Untuk mengetahui realitas kemampuan mengenal angka anak di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?
3. Untuk mengetahui hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung?

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan setelah dilaksanakannya penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembuktian teori tentang hubungan antara kegiatan bermain benda alam dengan kemampuan mengenal angka anak usia dini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak

Bisa mengembangkan kemampuan/ kemahiran anak dalam mengenal angka, membuat anak lebih menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan kegiatan bermain benda alam.

### b. Bagi Guru

Menambah data tentang cara mengembangkan kemampuan mengenal angka anak usia dini dengan mengoptimalkan kegiatan bermain benda alam.

### c. Bagi Sekolah

Setelah dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan faedah pada sekolah. Terutama dalam kualitas pembelajaran dalam hal mengenal angka Anak Usia Dini.

### d. Bagi Penulis

Setelah dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan menambah wawasan penulis mengenai masalah-masalah yang terjadi di lapangan, membantu memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran serta menambah referensi model dan metode untuk bekal kelak mengajar.

## E. Kerangka Pemikiran

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 dalam Suyadi (2011: 15) tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14, yang menyatakan Bahwa:

“ Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pasal di atas diperkuat oleh pasal lain, yaitu pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa: “(1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/ atau in-formal, (3) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan non-formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan in-formal: Pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.”

Menurut Bateson yang dikutip oleh Mayke S. Tedjasaputra (13: 2008) bermain bersifat paradoksial karena perilaku yang dibuktikan anak ketika bermain tidaklah sama dengan apa yang dimaksud oleh mereka dalam kehidupan yang sesungguhnya. Menurut Luluk Asmawati (2014:53) Ada 3 jenis main, yaitu: (a) main *sensorimotor* atau fungsional, (b) main peran, dan (c) main pembangunan. Dengan bermain, anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Dalam kegiatan bermain anak dapat menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya, yakni menggunakan benda yang aman bagi anak dengan pengawasan orang dewasa.

Menurut Erlangga (166) benda ialah segala sesuatu yang tersedia di alam, yang berwujud atau berjasad. Benda alam adalah bahan yang telah disediakan oleh Allah SWT. kepada manusia agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya. Benda di alam dapat dikelompokkan menjadi tiga wujud, yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. Benda padat adalah benda yang wujudnya padat dan mempunyai bentuk tertentu. Benda cair adalah benda yang dapat berubah bentuk menurut wadahnya karena



molekulnya bergerak bebas. Persamaan sifat benda padat, cair, dan gas adalah ketiganya memiliki berat dan menempati ruang.

Berdasarkan paparan diatas mengenai benda alam dan sifatnya, terdapat jenis-jenis benda alam yang dapat dipergunakan. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 75) lingkungan alam yang dapat diambil sebagai media belajar anak adalah biji-bijian, batu-batuan, bambu, pelepah, dan bunga pisang. Berbagai macam daun, serabut, dan tempurung kelapa, jerami, padi, lidi, daun kelapa, mendong, jagung, jali-jali, tanah liat, hasil dari laut seperti kerang dan masih banyak lagi. Benda alam adalah bahan yang telah disediakan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada manusia agar dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Asmawati (2014: 38) menyatakan bahwa manfaat bahan-bahan alam, yaitu anak usia dini dapat mengeksplorasi dan meningkatkan seluruh aspek kemampuan di dalam dirinya. Alam yang berada di sekitar dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan hasil karya yang kreatif. Bahan alam terdiri dari dua kata, yaitu bahan dan alam. Menurut KBBI bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi barang yang lain. Sedangkan alam adalah lingkungan kehidupan. Jadi bahan alam yaitu barang yang akan dibuat menjadi barang yang lain yang diperoleh dari lingkungan kehidupan. Lingkungan sekitar diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup. Salah satu sumber belajar anak adalah alam sekitar. Benda-benda alam yang ada terbagi menjadi benda mati dan benda hidup, seperti sumber daya alam air, tanah, batu-batuan, tubuh-tumbuhan, hewan, sungai, iklim, suhu dan sebagainya. Adapun manfaatnya yaitu: (1) Empiris dan fleksibel (2) Ekonomis dan efisien (3) Adil, anak akan terpenuhi semuanya (4) tidak membosankan dan amat disenangi anak (5) Aktif (6) Belajar lebih bermakna, karena akan dihadapkan pada benda sesungguhnya.

Oleh karena itu, penggunaan benda alam tersebut sebagai salah satu upaya atau benda untuk membantu anak bermain yang menyenangkan dalam hal menggali kemampuan mengenal angka anak usia dini. Kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan



seorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik. Karyawan dalam suatu organisasi, meskipun dimotivasi dengan baik, tetapi tidak semua memiliki kemampuan untuk bekerja dengan baik. Kemampuan dan keterampilan memainkan peranan utama dalam perilaku dan kinerja individu. Bakat adalah kecakapan yang berkaitan dengan tugas yang dimiliki dan dipergunakan oleh seseorang pada waktu yang tepat.

Slamet Suyanto (2005: 107) mengemukakan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran (Longman, 1987: 710). Perlu diperhatikan bahwa angka (digit) hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Bilangan terdiri dari satu angka atau kombinasi berbagai angka seperti 7, 6, 68, 96, 567, 8976, dan sebagainya.

Menurut Sujiono (2007:1.3) kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk melakukan penjelajahan kepada lingkungan sekitar menggunakan kelima inderanya, maka anak akan memiliki pemahaman yang utuh. Kegunaan rasio mampu dipakai secara benar dan cepat dalam menangani memecahkan sebuah problem yang dibutuhkan bagi anak untuk meningkatkan pengalamannya mengenai segala sesuatu yang dilihat, didengar, dirasa, diraba maupun anak mengindra lewat kelima panca inderanya. Diantara persepsi matematik yang sangat krusial untuk diberikan kepada anak berumur tiga hingga lima tahun yaitu peningkatan liabilitas terhadap bilangan. Tanggap terhadap bilangan lebih berguna daripada sekedar menjumlahkan.

Liabilitas angka meliputi peningkatan banyaknya pengetahuan analogi satu dengan lainnya. Pada saat responsif terhadap bilangan meningkat, kanak-kanak akan memahami ulasan-ulasan dari jumlahnya, misal banyaknya atau kurangnya. Dalam pengembangan kognitif pada aspek berhitung peran media

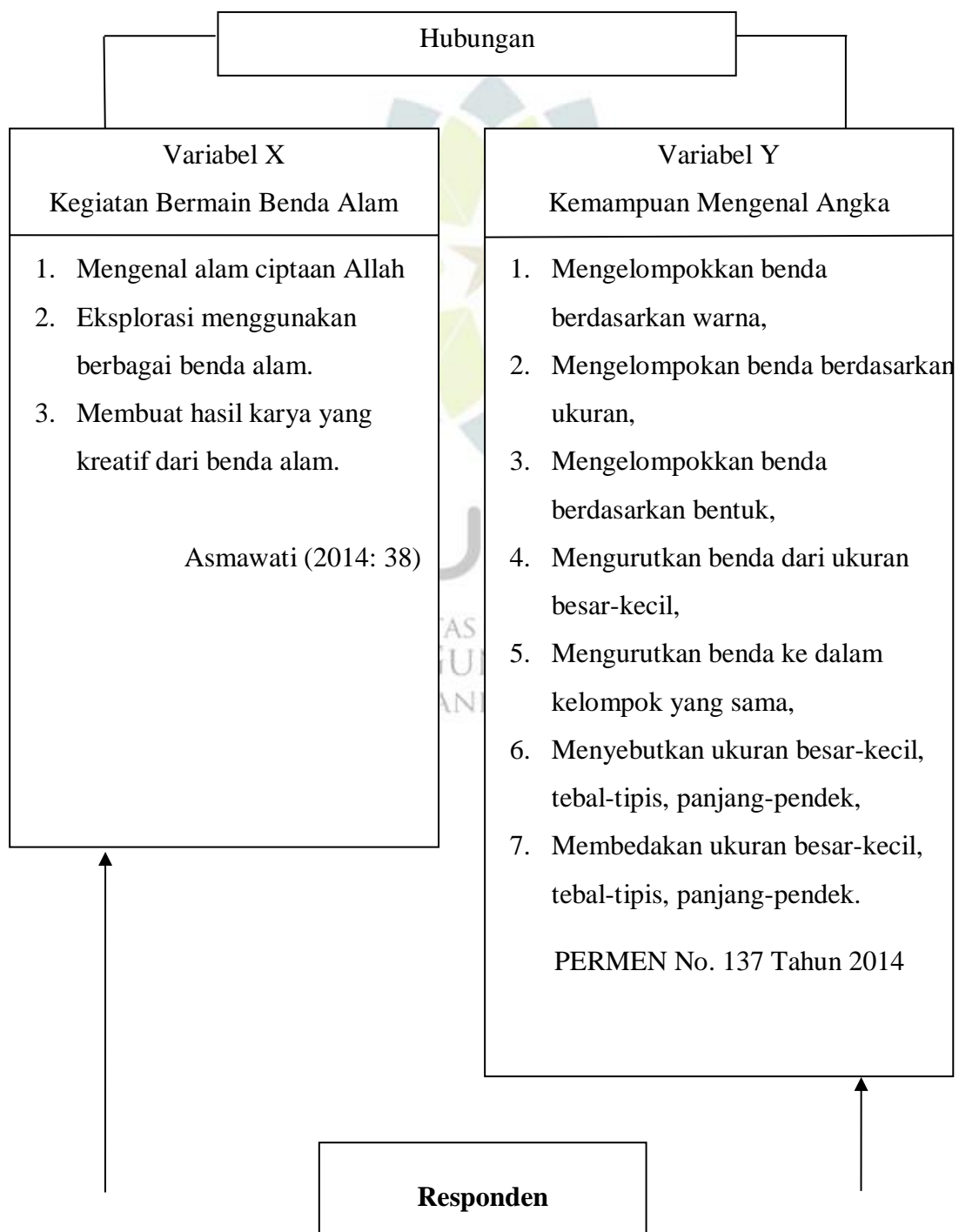
sangat membantu tujuan pembelajaran itu sendiri. Perangkat mampu menghadapi segala kontribusi didalam pembelajaran, sebuah pembelajaran bergantung terhadap keberadaan guru. Keadaan ini, maka media mampu membantu guru menyampaikan informasi bagi anak. Kemunculan media ditujukan dapat meningkatkan kemampuan anak dengan maksimal dan menghasilkan prosedur pembelajaran semakin maksimal.

Terdapat tujuh indikator pada perkembangan kognitif dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup perkembangan (berpikir logis) yang tercantum pada PERMEN No. 137 Tahun 2014 yakni mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran. Tingkat Pencapaian Perkembangan tersebut dikembangkan menjadi delapan indikator yang digunakan sebagai penilaian yaitu: (a). Mengelompokkan benda berdasarkan warna, (b). Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, (c). Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, (d). Mengurutkan benda dari ukuran besar-kecil, (e). Mengurutkan benda ke dalam kelompok yang sama, (f). Menyebutkan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek, (g). Membedakan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek. Instrumen penelitian dilakukan dengan uji konstruksi (uji ahli) dimana instrumen tersebut diuji oleh dosen ahli dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Depdiknas (2007:12) mengemukakan bahwa ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi pembelajaran membilang angka antara lain: a) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas pembelajaran angka-angka; b) Anak mulai menyebut urutan angka tanpa pemahaman; c) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan; d) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya; e) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Adapun Kegiatan yang akan dilaksanakan atau langkah-langkah dalam bermain benda alam adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan menempel biji-bijian membentuk beberapa angka yang telah disediakan peneliti,
2. Menuliskan angka 1-10 menggunakan benda alam
3. Menyusun benda alam sesuai dengan benda alam yang telah diberikan tulisan angka-angka 1-10 menggunakan (bunga pinus, Kerang dan Biji-bijian).



---

**Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berfikir Hubungan antara Kegiatan Bermain Benda Alam terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini**

**F. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani *hypo* yang berarti di bawah dan *thesis* yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, keastian. Jika dimaknai secara bebas, maka hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih diragukan. Untuk bisa meastikan kebenaran dari pendapat tersebut, maka suatu hipotesis harus diuji atau dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kerangka berpikir telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan hipotesis<sup>7</sup> sebagai berikut: Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus di uji kebenarannya.

$H_0$ : Tidak adanya hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.

$H_a$  : Adanya hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.

**G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Untuk lebih memperdalam kajian mengenai kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka, setelah diselidiki berbagai sumber yang terkait dengan penelitian ini dan beberapa pustaka tersebut telah menginspirasi peneliti, untuk melakukan penelitian ini. Dari beberapa pustaka yang dikaji antara lain:

1. Skripsi sarjana studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini atas nama Fitriyanti; tahun 2015; dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 –10 Dengan Media Gambar Asosiatif (di Kelompok B Tk Budi Rahayu) skripsi tersebut membahas mengenai

hasil penelitian dan pembahasan dapat diduga bahwa pembelajaran dengan menggunakan media sketsa berasiatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 di kelompok B TK Budi Rahayu. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan menyebut angka 1-10 dari pratindakan sebesar 59,2 pada Siklus I menjadi 82,5 dan pada Siklus II meningkat menjadi 100.

Perbedaan dari skripsi ini terletak pada desain penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan penulis dalam skripsi ini menggunakan desain penelitian PTK sedangkan yang akan peneliti lakukan adalah korelasi. Adapun persamaanya dari penelitian ini sama-sama membahas mengenai kemampuan mengenal angka.

2. Skripsi sarjana studi pendidikan anak usia dini atas nama ; tahun 2016; Puspa Nada Shofa; dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Teknik Mencetak (Penelitian Tindakan Kelas di TK Indri Kecamatan Sukajadi Bandung)

Kondisi awal sebelum dilakukannya pembelajaran dengan tehnik mencetak terhadap kemampuan meningkatkan pengenalan lambang bilangan masih belum terstimulus secara optimal. Hal ini ditandai dengan kurangnya pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung guru hanya mengandalkan LKS sebagai pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan.

Perbedaanya terletak pada desain penelitian yang digunakan di skripsi ini menggunakan PTK sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan desain penelitian korelasi. Adapun persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan variabel mengenai kemampuan mengenal angka/bilangan.

3. Skripsi sarjana program pendidikan prasekolah dan sekolah dasar atas nama; Sri Rejeki; tahun 2015; dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda melalui

Media Benda Alam pada Anak Kelompok “A”Tk Al Husna Yogyakarta.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa bermain dengan media benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda khususnya di Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan hasil saat Pratindakan 5,94, Siklus I meningkat menjadi 6,42 dan Siklus II meningkat menjadi 7,02. Pada Siklus ini anak termasuk dalam kategori baik dalam mengenal angka sehingga Siklus dihentikan. Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis, diantaranya: Desain penelitian yang digunakan di skripsi ini menggunakan PTK sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan desain penelitian korelasi. Adapun persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan variabel bermain melalui benda alam.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG