**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Hakikat Konsep Bilangan Anak Usia TK Kelompok B**
3. **Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak 5-6 tahun**

Anak TK kelompok B pada usia 5-6 tahun sebagian besar telah mampu menyebutkan bilangan secara urut dari satu sampai dengan sepuluh. Namun, anak belum memahami nilai dari bilangan tersebut, anak cenderung masih menghafal. Hal tersebut diungkapkan oleh Carol Seefedlt dan Barbara A. Wasik (2008:392) anak-anak usia lima tahun tidak sepenuhnya mengerti konsep yang mereka istilahkan “satu” mewakili konsep dari sebuah benda. Beberapa anak pada usia ini anak akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak akan mampu menilai lambang-lambangnya.

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan pengembangan dari kepekaan pada bilangan. Menurut Hartnett (Wasik, 2008:392) kepekaan bilangan itu pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang, anak-anak mulai mengenal penafsiran kasar dari kuantitas. Pada anak usia lima tahun konsep bilangan keselarasan satu lawan satu telah berkembang. Anak-anak telah mampu untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang dihitung.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kurikulum 2013 dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 disebutkan bahwa kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam berpikir simbolik yaitu anak mampu: 1) menyebutkan lambang bilangan 1 – 10. 2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Menurut Sudono (2006:22) penguasaan masing-masing kelompok matematika dalam membilang pada anak selalu melalui tiga tingkat penekanan tahapan yaitu:

1. Tingkat pemahaman konsep, anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja/ bermain dengan benda konkrit
2. Tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan, setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting.
3. Tingkat lambang bilangan, anak diberi kesempatan menuliskan lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami.
4. **Pengertian Bilangan**

Salah satu unsur matematika adalah bilangan. Bilangan merupakan konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Menurut Sudaryanti (2006:1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk dalam unsur yang tidak didefinisikan *(Underfined term)*. Jadi bilangan dikatakan abstrak jika tidak ada benda karena bilangan merupakan tanda atau simbol yang menerangkan suatu benda.

Anak dapat menyebutkan secara berurutan 1, 2, 3 dan seterusnya tetapi tidak mengerti hubungan satu sama lain. Anak hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami artinya. Dalam hal ini anak belum memahami konsep bilangan dan arti dari bilangan itu sendiri. Menurut Sudaryanti (2006:4) menegaskan bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Sedangkan menurut Sutawidjaya (1992:20) bilangan merupakan sebuah kumpulan atau himpunan. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan merupakan simbol yang menerangkan atau mewakili banyaknya benda. Anak telah paham dalam membilang, apabila anak telah mampu menghitung banyaknya benda dan menghubungkannya dengan bilangan yang melambangkannya. Misalnya anak diberikan gambar lima buah apel kemudian anak telah mampu dan paham bahwa angka lima merupakan simbol dari banyaknya apel.

1. **Cara Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak**

Menurut Wasik (2008: 387-388) dalam pembelajaran matematika pada anak diperlukan beberapa cara yaitu melalui (a) pengalaman-pengalaman langsung yang berhubungan dengan matematika, (b) interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa berkenaan dengan pengalaman ini, dan (c) waktu untuk merefleksikan pengalaman-pengalaman tersebut. Cara-cara dalam pembelajaran matematika tersebut termasuk dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak.

Terdapat berbagai cara dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Menurut Sudaryanti (2006:5) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak yaitu:

1. Menghitung dengan jari

Berlatih menghitung permulaan dengan jari tangan akan lebih mudah dipahami anak, karena anak dapat melakukan proses membilang sendiri dengan jari tangannya.Guru dapat bertanya berapa jumlah jari tangan kananmu? Lalu dilanjutkan jumlah jari tangan kiri. Kemudian membandingkan jumlah jari tangan kanan dan kiri, selanjutnya menghitung bersama-sama.

1. Menghitung benda-benda

Anak dapat diajak menghitung benda-benda yang ada disekitarnya. Di kelas anak bisa diajak menghitung berapa banyaknya teman, jumlah kursi, meja, almari, rak buku, pintu, jendela dan sebagainya. Dilanjutkan dengan benda-benda yang dilihat dijalan, misanya roda sepeda atau mobil.

1. Berhitung sambil berolahraga

Anak diminta membuat lingkaran kemudian guru menyuruh anak secara bergantian untuk membilang 1-5 sampai semua dapat nomor. Guru menyuruh anak untuk mengingat nomor masing-masing supaya waktu guru membilang anak dapat menyebutkan sesuai dengan nomornya.

1. Berhitung sambil bernyanyi

Bernyanyi dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak. Guru dapat memilih lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan, misalnya satu-satu aku sayang ibu, balonku, anak ayam dan seterusnya.

Berbeda dengan Karim (1996:83), konsep bilangan dapat dikenalkan pada anak melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Mengenalkan konsep bilangan melalui menghitung benda

Mengenalkan konsep bilangan pada anak akan lebih mudah dengan benda-benda yang konkret karena anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap praoperasional, sehingga pemahaman anak belum dapat dilakukan secara abstrak.

1. Mengenalkan konsep bilangan melalui permainan

Melalui sebuah permainan yang menyenangkan sangat efektif untuk mengenalkan konsep bilangan, karena anak usia TK berada pada tahap suka bermain.

1. Mengenalkan konsep bilangan melalui percakapan atau tanya jawab

Guru dapat menuliskan angka 1, dan guru kemudian menanyakan ini angka berapa? Begitu pula dengan angka 2, 3, 4 dan seterusnya.

1. Mengenalkan konsep bilangan melalui penugasan sederhana

Memberikan penugasan pada anak melalui lembar kerja anak (LKA) sederhana, misalnya menebalkan angka, akan merangsang otak anak untuk mengetahui konsep bilangan dari mulai yang sederhana.

Terdapat berbagai cara dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. cara yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Anak diberikan pengalaman secara langsung untuk membilang, sehingga anak lebih mudah mengerti. Pengalaman langsung dalam membilang dapat diberikan dengan menggunakan benda-benda.

1. **Bermain Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan**

Bermain pada dasarnya merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Bermain bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan dan merupakan suatu cara anak belajar segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Bermain menurut Morison (Rasyid, 2009: 78) merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan anak dalam masa-masa tumbuh kembang mereka, bermain menjadikan anak memiliki banyak pengalaman dalam hidupnya.

Semua anak senang bermain. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus terpenuhi. Bermain menjadikan anak sebagai pembelajar aktif. Bermain menjadikan anak berperan aktif dalam menemukan berbagai pengetahuan yang ingin mereka ketahui. Bermain menjadikan anak belajar banyak hal, anak akan menggali apa yang ingin anak ketahui dengan cara yang menyenangkan.

Bermain pada anak usia dini menurut Rasyid (2009: 76) adalah aktivitas fisik dan psikis yang melibatkan panca indra, terutama pendengaran dan penglihatan, serta melibatkan otak. Substansi bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, suka cita, mendidik, serta menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Bermain akan melibatkan berbagai aktivitas sensorimotor anak. Bermain membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh baik perkembangan fisik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan moral anak.

Konsep bermain mengandung dua pandangan yaitu bermain yang hanya mencari kesenangan dan bermain yang berhubungan dengan menang dan kalah. Bermain yang hanya untuk mencari kesenangan atau *play* adalah bermain yang bertujuan hanya untuk kesenangan. Aktivitas bermain dalam arti *play* biasanya dilakukan tanpa melibatkan orang lain yang dipilih, sehingga total kesenangan dan kepuasan datang dari diri sendiri. aktivitas bermain yang sebagai *play* misalnya bermain yang bersifat konstuktif, destruktif, serta imajinatif atau melamun. Bermain untuk mendapatkan kesenangan yang diikuti dengan menang kalah atau *game*, kesenangan atau kepuasan yang diperoleh pemain melibatkan kehadiran orang lain. Bermain dalam arti *play* maupun bermain menang kalah, tetap mengandung arti untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan. Dengan demikian, bermain merupakan suatu aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan secara bebas oleh anak atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan.

Kartu bilangan merupakan sebuah media berupa kartu yang dapat dimainkan oleh anak. Kartu bilangan dapat mengasah ketajaman panca indra anak karena anak akan menggunakan sensorimotor saat bermain kartu bilangan. Hal ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang belajar melalui sensorimotor. Kartu bilangan ini juga dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tahapan belajar anak. Kartu bilangan akan memudahkan proses belajar anak dan menjadikan belajar anak lebih menyenangkan.

Kartu bilangan yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah kartu bilangan yang sederhana. Kartu bilangan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu kartu bilangan 1 sampai dengan 10. Kartu angka yang bisa digunakan dalam pembalajaran anak usia dni menurut Heruman (2007: 5) hanya dua macam kartu yaitu kartu bilangan genap dan kartu bilangan ganjil. Kartu bilangan genap terdiri dari angka 2, 4, 6, 8, 10 dan seterusnya. Kartu bilangan ganjil yaitu kartu angka 1, 3, 5, 7, 9, 10 dan seterusnya. Untuk anak usia dini umur 5-6 hanya diperkenalkan sampai pada angka 10.

Pengenalan konsep bilangan untuk anak usia dini, tidak bisa sekaligus dilakukan dengan cepat. Pengenalan konsep bilangan jangan sampai membuat anak stress dengan berbagai macam target yang harus dicapai anak. Pengenalan konsep bilangan dilakuakan melalui beberapa tahap, mulai dari tahap yang sederhana sampai dengan tahap yang lebih kompleks. Bermain kartu bilangan untuk mengenalkan lambang bilangan, tidak langsung menggunakan kartu bilangan. Bermain kartu bilangan dilakukan bertahap yaitu bermain kartu gambar, bermain kartu bilangan, kemudian bermain kartu angka dan bermain kartu gambar.

Adapun tahap bermain kartu bilangan untuk mengenalkan konsep bilangan menurut Sri Lestari (2012: 26-35) antara lain:

1. Tahap Bermain Kartu gambar

Tahap ini merupakan tahap awal dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Tahap pertama dalam bermain kartu yaitu menggunakan kartu dot. Kartu dot merupakan sebuah kartu yang berisi bulatan hitam. Namun kartu dot ini bisa diganti dengan kartu gambar. Cara bermain dengan kartu gambar yaitu pertama guru menyiapkan kartu gambar sesuai tema yang sedang dikembangkan.

Kartu gambar yang digunakan adalah kartu yang berisi satu gambar sampai kartu yang berisi sepuluh gambar. Bermain kartu gambar diawali dengan menunjukan kartu sambil menyebutkan nama gambar dan jumlah gambar yang terdapat dalam kartu kepada anak. Anak dibimbing untuk meletakan kancing baju, lego, kerikil, tangram, dan alat mainan yang lainnya di samping kartu sesuai jumlah gambar yang ada di dalam kartu. Anak mengulangi kegiatan tersebut sampai dengan kartu gambar yang kesepuluh. Anak dapat mengulangi kegiatan tersebut dengan mengacak kartu gambar, tidak harus dimulai dari kartu gambar satu.

Bermain kartu bilangan dapat dimodifikasi dengan menggunakan kartu geometri. Kartu geometri merupakan kartu yang berisi bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segiempat, segitiga. Cara bermain kartu geometri sama dengan bermain kartu gambar yaitu diawali dengan menunujukan sambil menyebutkan jumlah geometri yang terdapat dalam kartu kepada anak. Anak diminta meletakan kancing baju disamping kartu sejumlah gambar geometri yang terdapat dalam kartu.

Selanjutnya anak melakukan permainan kartu gambar untuk memantapkan penguasaan konsep bilangan. Kegiatan ini diawali dengan menunjukan selembar besar kartu yang berisi bermacam-macam gambar kepada anak. Gambar yang disajikan pada kartu disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Anak

diminta melingkari gambar sesuai dengan jumlah yang diucapkan guru. Permainan ini dilakukan dengan tujuan untuk memantapkan pengenalan anak akan membilang.

1. Tahap Bermain Kartu bilangan

Tahap bermain kartu angka yaitu bermain yang menggunakan kartu yang bertuliskan angka dari satu sampai sepuluh. Mintalah anak untuk menghitung jumlah benda yang telah disiapkan seperti lego, daun, kerikil, *puzzle*, tangram dan mintalah anak untuk meletakan kartu angka yang sesuai dengan juumlah benda yang telah dihitung tersebut. Lakukan kegiatan ini sampai anak dapat melakukannya dengan baik. Setelah anak mampu menyelesaikan dengan baik, kegiatan bisa dimodifikasi dengan cara anak menghitung dan meletakan kancing baju atau benda-benda lain yang sesuai dengan kartu angka yang ditunjukan guru atau anak lain.. Lakukan kegiatan tersebut berulang-ulang sampai semua kartu diiisi kancing baju. Permainan kartu angka ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar mampu menyelesaikan permainan dengan baik.

1. Tahap Bermain Kartu Sensorik

Tahap bermain kartu sensorik dilakukan untuk mengenalkan anak pada bentuk bilangan. Kartu sensorik adalah kartu angka yang pada permukaan angka dibuat kasar atau timbul. Pertama-tama siapkan kartu angka yang bertekstur kasar atau timbul mulai dari kartu angka satu sampai kartu angka sepuluh. Anak diminta meraba satu persatu angka yang ada dalam kartu dengan mata tertutup.

Bimbinglah anak untuk mengikuti alur angka tersebut, misalnya untuk angka satu urus dari atas ke bawah, angka tujuh dimulai dengan menarik garis lurus dari kiri ke kanan, kemudian ditarik ke bawah. Anak diminta untuk menebak angka berapa yang mereka raba. Selanjutnya, anak diberi kesempatan untuk meraba angka tersebut dengan mata terbuka dengan dibimbingan guru. Anak menghitung jumlah gambar sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu angka sensorik yang anak raba. Permainan ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar telah mengetahui bentuk angka tersebut.

1. Tahap permainan kartu bilangan dan kartu gambar

Tahap ini yaitu merupakan tahap bermain yang menggunakan kartu angka dan kartu gambar. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang pemain. Salah satu anak membuka satu buah kartu gambar dan anak yang satu mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang dibuka tersebut. anak meletakan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar diatas kartu gambar yang baru saja dibuka. Anak memainkan kartu tersebut secara bergantian sehingga semua anak mengalami membuka kartu gambar dan memasangkan kartu angka diatas kartu gambar yang baru saja dibuka.

1. **Langkah-langkah penggunaan kartu bilangan**

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru. Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri atas: (1) identitas program, (2) materi, (3) alat dan bahan, (4) kegiatan pembukaan, (5) kegiatan inti, (6) kegiatan penutup, dan (7) rencana penilaian, (Pedoman Penyusunan Pelaksanaan Pembelajaran, Kemdikbud 2015).

Menurut Piaget (Suyanto, 2005: 156) langkah-langkah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengenal konsep bilangan adalah:

Dari langkah-langkah di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui bermain kartu bilangan yakni:

1. Guru Menetapkan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan
2. Anak dikenalkan satu per satu dengan nama gambar dan jumlah gambar yang terdapat pada kartu bergambar yang telah disiapkan.
3. Guru mengangkat satu per satu kartu gambar sambil menghitung jumlah gambar yang terdapat pada kartu gambar tersebut.
4. Anak bersama-sama dibimbing untuk menghitung dan menyebutkan jumlah gambar yang terdapat pada kartu gambar yang diangkat guru.
5. Anak menghitung gambar yang terdapat pada kartu gambar sambil berkata “satu”, ”dua”, tiga”, dan seterusnya.
6. Guru memberikan instruksi kepada anak unuk menghubungkan antara kartu angka dengan kartu gambar. Kartu angka 1 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya satu, kartu gambar 2 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya dua, dan seterusnya.

Sebelum melakukan praktik pembelajaran, seorang pendidik harus menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan atau yang biasa disebut dengan rencana kegiatan harian. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan juga harus direncanakan melalui pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Pembuatan rencana kegiatan harian ini dilakukan supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih terencana dengan baik sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak atau indikator yang akan dikembangkan bisa tercapai dengan baik.

1. Kegiatan pembukaan
2. Kegiatan pembukaan ditujukan untuk membantu membangun minat anak agar anak siap bermain di kegiatan inti.
3. Kegiatan pembukaan penting untuk mengenalkan materi pembelajaran.
4. Kegiatan pembukaan dimanfaatkan guru untuk mengenalkan kegiatan bermain yang sudah disiapkan, aturan bermain, menerapkan pembiasaan-pembiasaan, dan sebagainya.
5. Kegiatan inti
6. Proses belajar menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati sesuai dengan tema yang dibahas, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.
7. Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik diterapkan secara lebih fleksibel dan lebih luas.
8. Kegiatan Inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna.
9. Pada tahap mengomunikasikan ditekankan pada anak menyampaikan gagasannya melalui berbagai kegiatan bermain yang disiapkan.
10. Kegiatan bermain disesuaikan dengan model pembelajaran sentra/ area/sudut/ kelompok dengan kegiatan pengaman.
11. Penguatan mengingat (*recalling*) merupakan bagian dari kegiatan main di Inti. *Recalling* untuk menguatkan kembali pengalaman bermain dan konsep yang dipelajari anak
12. Istirahat atau makan merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengisi kemampuan anak yang berkaitan dengan makan, misalnya mengenalkan kesehatan, makanan yang bergizi, tata tertib makan yang diawali dengan cuci tangan kemudian makan dan berdo’a sebelum dan sesudah makan. Setelah kegiatan makan selesai, anak melakukan kegiatan bermain.
13. Kegiatan penutup
14. Kegiatan penutup dilakukan di akhir kegiatan hari tersebut.
15. Kegiatan penutup berupa transisi dari sekolah ke rumah. Diisi dengan berbagai kegiatan yang membuat anak rileks.
16. Di kegiatan penutup dapat mengulang kembali apa yang dilakukan pada saat kegiatan pembukaan.
17. Kegiatan penutup juga dapat diisi dengan kegiatan rutin untuk memperkuat sikap yang diharapkan.
18. Kegiatan penutup dilakukan untuk menarik minat anak belajar esok harinya.
19. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran pengenalan konsep bilangan yang diterapkan guru di TK Islam Terpadu Bina Insani Mandai Kabupaten Maros masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan menulis angka dipapan tulis atau menggunakan jari sebagai media belajar membilang anak. Guru juga masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat anak dalam belajar berhitung permulaan karena minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Adanya hal tersebut maka guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran dengan media yang menarik dan menyenangkan sehingga kemampuaan membilang pada anak dapat mengalami peningkatan. Menurut Yusriatin salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu dengan bermain kartu bilangan (2009:19). Bermain merupakan salah satu stimulus dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Kegiatan bermain juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti: nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Permainan yang diberikan dengan tepat sesuai tahap perkembangan anak dapat membantu perkembangan anak secara optimal.

Kemampuan mengenal konsep bilangan yang dimiliki anak akan membantu mereka dalam menguasai konsep pembelajaran ditingkat berikutnya. Stimulasi yang diberikan kepada anak disekolah ikut berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan anak, jika guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan media yang tepat maka anak akan berkembang secara optimal sesuai tahap perkembanganya. Penggunaan media permainan menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

**Kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah**,.

Masih ada beberapa anak yang belum mampu:

1. Menunjukkan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan bilangannya
2. Menghubungkan lambang bilangan dengan banyaknya benda

**Ga**

**Bermain dengan Kartu Bilangan**

1. Guru Menetapkan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan
2. Guru mengangkat satu per satu kartu bilangan sambil menyebut lambang bilangan yang terdapat pada kartu bilangan tersebut
3. Anak diminta untuk maju ke depan menunjuk lambang bilangan sambil menyebut lambang bilangan yang ditunjuk
4. Guru memperlihatkan kartu gambar sambil menghitung jumlah gambar yang terdapat pada kartu tersebut
5. Anak bersama-sama dibimbing untuk menghitung dan menyebutkan jumlah gambar yang terdapat pada kartu gambar yang diangkat guru.
6. Anak menghitung gambar yang terdapat pada kartu gambar sambil berkata “satu”, ”dua”, tiga”, dan seterusnya.
7. Guru memberikan instruksi kepada anak unuk menghubungkan antara bilangan dengan kartu gambar. Kartu bilangan 1 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya satu, kartu gambar 2 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya dua, dan seterusnya.

**Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak meningkat.**

1. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, dan
2. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan banyaknya benda

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu, Jika bermain kartu bilangan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B TK Islam Terpadu Bina Insani Mandai Maros dapat ditingkatkan.