UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA LOTTO PADA ANAK KELOMPOK B DI RA RAUDHATUS SALAM KECAMATAN PLERED KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Oleh :

SRI HAYATI
NIM. 2015.4.3.1.00473

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2018

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari Sri Hayati Nomor Induk Mahasiswa 2015.4.3.1.00473, Berjudul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di Ra Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon".**

Bahwa skripsi ini tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk Dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,

Ulfah Amini, M.Pd
NIP. 19700208199802202

Pembimbing II,

Drs. Sulaiman,M.MPd
NIDN. 2118096201

Scanned by CamScanner

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di Ra Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon".** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, September 2018
Yang membuat pernyatan,



SRI HAYATI
NIM. 2015.4.3.1.00473

Scanned by CamScanner

PERSETUJUAN

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA LOTTO PADA ANAK KELOMPOK B DI RA RAUDHATUS SALAM DESA KALIWULU KECAMATAN PLERED KABUPATEN CIREBON

Oleh :

SRI HAYATI
NIM. 2015.4.3.1.00473

Menyetujui,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ulfah Amini, M.Pd	**Drs. Sulaiman,M.MPd**
NIP. 19700208199802202	**NIDN. 2118096201**

Scanned by CamScanner

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di Ra Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon".** oleh **Sri Hayati** NIM. 2015.4.3.1.00473, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 12 Desember 2018

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 12 Desember 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota,	Sekretaris, Merangkap Anggota,
H. Oman Fathurohman, M.A **NIDN. 8886160017**	**Drs. Sulaiman,M.MPd** **NIDN. 2118096201**
Penguji I,	Penguji II,
H. CASTA, M.Pd	**Hj. LINA MARLIANI, M.A**

Scanned by CamScanner

ABSTRAK

SRI HAYATI. NIM. 2015.4.3.1.00473. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA LOTTO PADA ANAK KELOMPOK B DI RA RAUDHATUS SALAM DESA KALIWULU KECAMATAN PLERED KABUPATEN CIREBON.

Penelitian ini membahas "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon". Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya kemampuan kemampuan kemampuan mengenal angka anak yang berkaitan dengan indikator kemamuan mengenal angka seperti : melafalkan angka dari 1-20, mengenal konsep bilangan melalui benda dan mengenal bilangan dari 1-20, hampir semua anak masih berada pada penilaian belum berkembang (BB),.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal angka Anak Kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon setelah menggunakan media lotto.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan test sebagai alat pengumpul data kemampuan mengenal angka (X). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel jenuh dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Data hasil penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskiptif data pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan tabel konversi persentase untuk menentukan tingkat kemampuan mengenal angka. Kemudian kemudian data dimasukkan kedalam tabel tabulasi data dan diagramuntuk melihat dan membandingkan hasil kemampuan mengenal angka pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Selanjutnya, hasil dari penghitungan statistik didapatkan hasil bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal angka pada setiap siklus perlakuan penggunaan media lotto. Pada hasil pra siklus kemampuan mengenal angka anak anak hanya 31, 25%, pada tabel klasifikasi persentase Kurang Sekali, pada hasil siklus 1 kemampuan mengenal angka anak 47,5% atau berada pada tabel klasifikasi persentase Kurang Sekali , dan pada hasil siklus 2 kemampuan mengenalangka anak 90,42% atau berada pada tabel klasifikasi persentase Sangat Baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pmedia lotto mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi kegiatan belajar mengajar ditingkat PAUD untuk menstimulasi aspek perkembangan anak terutamanya perkembangan dalam kognitif.

Kata Kunci : Media Lotto, Kemampuan Mengenal Angka, Upaya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T. yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan PTK dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengengal Angka Melalui Media Lotto pada Anak Kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon", dalam rangka menyelesaikan Studi Strata I untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penyusunan PTK ini, penyusun telah menerima banyak bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya.

Jasa baik mereka tenttu tidak dapat penyusun lupakan begitu saja, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. H. Oman Fathurohman, M.A. Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempaan untuk dapat menuntut ilmu di Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.
3. Drs. Sulaiman, M. M. Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Dosen Ulfah Amini, M. Pd., dan Dosen Drs. Sulaiman, M. M. Pd., selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membimbing penyusun.

5. Guru-Guru RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon yang telah bersedia memberikan ijin dan fasilitas selama penyusun melakukan penelitian.

Semoga segala amal bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah S.W.T. Akhirnya penyusun berharap semoga PTK ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Amiin.

Cirebon, Oktober 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

NOTA DINAS ……. i

PERNYATAAN KEASLIAN …… ii

LEMBAR PERSETUJUAN ……. iii

PENGESAHAN …… iv

ABSTRAK ……. v

KATA PENGANTAR …….. vi

DAFTAR ISI …… viii

DAFTAR TABEL ……. xi

DAFTAR GAMBAR …… xii

DAFTAR LAMPIRAN…… xiii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN …… xiv

BAB I PENDAHULUAN ……. 1

A. Latar Belakang Masalah …… 1

B. Identifikasi Masalah …….. 4

C. Pembatasan Masalah …….. 4

D. Rumusan Masalah …….. 5

E. Tujuan Penelitian …… 5

F. Kegunaan Penelitian ……. 6

BAB II LANDASAN TEORI …… 8

A. Deskripsi Teoritik …… 8

1. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini …… 8

2. Media Lotto bagi Anak Usia Dini…….. 19

3. Permainan Lotto dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini……. 25

B. Hasil Penelitian yang Relevan ……. 27

C. Kerangka Berpikir…….. 28

D. Hipotesis Penelitian ……. 30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN …… 31

A. Jenis Penelitian ……. 31

B. Tempat dan Waktu Penelitian ……. 33

C. Subyek Penelitian……. 34

D. Desain Penelitian ……. 35

E. Prosedur Penelitian …….. 36

F. Teknik Pengumpulan Data …….. 39

G. Instrumen Penelitian……. 41

H. Teknik Analisis Data …….. 42

I. Indikator Keberhasilan……. 43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN …… 44

A. Kemampuan Awal Anak Sebelum Tindakan …….. 44

1. Deskripsi Data Penelitian / Tindaka Siklus I …… 46

2. Tindakan Siklus II ……. 55

B. Pembahasan Hasil Penelitian …….. 63

C. Keterbatasan Penelitian …….. 66

BAB V SIMPULAN DAN SARAN ……..……. 67

A. Simpulan ……. 67

B. Saran …… 68

DAFTAR PUSTAKA …… 70

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	3.1	Jadwal Penelitian ……	34
	3.2	Data Peserta Didik Kelompok B …….	35
	3.3	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang….	41
	3.4	Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka …….....	42
	3.5	Tabel Penafsiran ……..	43
	4.1	Data Hasil Tes Kemampuan Mengenal Angka……	44
	4.2	Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dari Prasiklus ke Siklus I…….	50
	4.3	Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dari Siklus I ke Siklus II……	59
	4.4	Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II……	62

DAFTAR GAMBAR

Tabel	2.1	Media Permainan Lotto …….	21
	3.1	Rancangan Penelitian Tindakan Peningkatan …….	32
	3.2	Model Penelitian Tindakan Kelas……	36
	3.3	Grafik Kemampuan Mengenal Angka Kelompok B Prasiklus…	45
	4.1	Diagram Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dari Prasiklus ke Siklus I……	52
	4.2	Diagram Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dari Siklus I ke Siklus II …….	60
	4.3	Diagram Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II ……..	62

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh setiap manusia, hal ini dikarenakan kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk hal-hal yang sederhana misalnya menghitung uang kembalian setelah berbelanja, atau untuk hal-hal yang besar seperti pada kemampuan pengolahan data statistik, ketepatan menghitung jarak terbang oleh pilot atau ketepatan jumlah takaran obat oleh ahli farmasi atau dokter.

Kemampuan berhitung tentu berawal dari kemampuan mengenal angka. Kemampuan ini diperoleh secara cepat atau lambat tergantung bagaimana stimulasi dini yang diberikan oleh orang tua, guru atau lingkungan. Anak yang memperoleh stimulasi mengenal angka lebih cepat dan lebih baik sesuai dengan karakteristik dan prinsip belajarnya tentu akan lebih mampu memiliki kemampuan berhitung yang lebih baik dibandingkan anak yang tidak mendapatkan rangsangan belajar.

Banyak kesalahan persepsi baik dikalangan orang tua maupun guru tentang kapan waktu yang terbaik untuk mengajarkan anak berhitung. Banyak anggapan bahwa anak usia dini tidak diperbolehkan untuk belajar berhitung padahal tidak ada larangan tentang mengajarkan anak usia dini berhitung selagi sejalan dengan karakteristik dan prinsip belajar anak usia dini yakni bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Didalam surat edaran Depdiknas No. 839/C.C2/TU/2009 tentang penyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Penerimaan Siswa Baru Sekolah Dasar disebutkan bahwa : Pengenalan membaca, menulis dan berhitung (calistung) dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu pendidikan di TK tidak diperkenankan mengajarkan materi calistung secara langsung sebagai pembelajaran sendiri-sendiri (*fragmented*) kepada anak-anak. Konteks pembelajaran calistung di TK hendaknya dilakukan dalam kerangka pengembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak, dilakukan melalui pendekatan bermain, dan disesuaikan dengan tugas perkembangan anak. Menciptakan lingkungan yang kaya dengan "keaksaraan" akan lebih memacu kesiapan anak untuk memulai kegiatan calistung.[1]

Mengacu pada surat edaran di atas mengingat pentingnya kemampuan berhitung maka sangat penting bagi guru dan orang tua untuk mengajarkan mengenal angka sesuai dengan prinsip belajar k usia dini, namun di lapangan ternyata justru kemampuan berhitung anak Indonesia sangatlah rendah. Kemampuan matematika siswa Indonesia masih memprihatinkan dengan peringkat ke-63 dari 70 negara, kalah jauh dibanding Vietnam yang ada di peringkat ke-12 dan Singapura di peringkat pertama, kata Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemristekdikti, Intan Ahmad.[2]

---

[1]Edukasi Indonesia, *Surat Edaran Larangan Calistung*, (diunduh dari https://dokumen.tips/documents/surat-edaran-dikdasmen-larangan-calistung.html, pada tanggal 28/09/2018 pukul 22.37)

[2]Okezone News, *Waduh! Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Memprihatinkan*,(diunduh dari https://news.okezone.com/read/2017/10/18/65/1797678/waduh-kemampuan-matematika-siswa-indonesia-memprihatinkan,pada tanggal 28/09/2018 pukul 22.45)

Banyak penyebab rendahnya kemampuan berhitung ataupun mengenal angka anak. Menurut Presiden ke-2 Himpunan Matematika Indonesia (*Indonesian Mathematical Society /IndoMS*) Bana Kartasasmita mengatakan, keterpurukan tersebut disebabkan banyak faktor, misalnya kurikulum, pengajar, sarana, termasuk dukungan orang tua siswa.

Kurangnya stimulasi mengenal angka ini juga dapat dilihat ketika peneliti melakukan observasi di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, di sini terlihat ketika anak kelompok B diberi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan indikator kemamuan mengenal angka seperti : melafalkan angka dari 1-20, mengenal konsep bilangan melalui benda dan mengenal bilangan dari 1-20, hampir semua anak masih berada pada penilaian belum berkembang (BB).

Peran media sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini mengingat perkembangan anak berada pada masa berpikir konkret. Eliyawati menyatakan "Lotto merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal warna dan bentuk dengan melatih daya nalar". Lotto dirancang dari segi warna, bentuk, dan gambar sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak. Permainan ini dikembangkan untuk melatih daya nalar anak. Jika anak salah mengerjakan maka anak tersebut akan segera menyadarinya dan dapat membetulkannya.[3] Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan

[3] Ni Putu Laris dkk, "*Pemanfaatan Media Lotto untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 di PAUD Santi Kumara Liligund*i", (Diunduh dari e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014) pada hari senin tanggal 24/12/2018 pukul 20.13)

Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan mengenal angka di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon.
2. Kurangnya kegiatan yang mampu merangsang kemampuan mengenal angka anak di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon.
3. Anak tidak maksimal dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kemampuan mengenal bilangan masih kurang.
4. Di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon guru belum menggunakan media lotto.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Aspek yang diteliti adalah kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon yang fokus pada indikator kemampuan menyebutkan urutan

bilangan dari angka 1-20, mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda, mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20.

2. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, dengan jumlah responden 20 orang dengan rincian 7 orang anak perempuan dan 13 orang anak laki-laki
3. Tempat penelitian dilaksanakan adalah di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana Media lotto mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas disusun tujuan penelitian adalah upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon yang fokus pada indikator kemampuan menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda, mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

   a. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan teori-teori yang menyatakan bahwa Media Lotto dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini seperti teori dari Eliyawati dan Sujiono.

   b. Sebagai salah satu media Pembelajaran untuk anak usia dini merupakan salah satu teknik yang tepat dalam usaha mengembangkan aspek perkembangan mengenal angka

   c. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ide ataupun gagasan bagi guru, orangtua, praktisi ataupun orang-orang yang fokus terhadap perkembangan anak usia dini, media lotto adalah suatu alternatif dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal angka anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk :

   a. Bagi sekolah :

      Diharapkan dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara media lotto dengan kemampuan mengenal angka anak, sekolah bisa menerapkan secara permanen teknik ini sehingga perkembangan kognitif anak menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembagapun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

b. Bagi Guru :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan kognitif anak disekolah terutama mengenal angka anak.

c. Bagi Orangtua :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orangtua dalam kegiatan stimulasi anak baik dirumah ataupun kerjasama dengan guru disekolah.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pada masa-masa usia ini, anak mengalami perkembangan otak yang sangat pesat yang sering disebut sebagai masa-masa *Golden Age.* Perkembangan kemampuan anak pada masa ini sangat bergantung pada stimulasi dari lingkungan disekeliling anak.

Kemampuan mengenal angka atau secara lebih luas adalah kemampuan matematika, merupakan kemampuan yang masuk pada ranah kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai. dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner.[4]

[4] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini,* (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), h.51

Gardner mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep pluralistis dari inteligensi dan membedakannya kepada delapan jenis inteligensi. Dalam kehidupan sehari hari, inteligensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah inteligensi yaitu inteligensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antar pribadi, dan naturalistis. Alfred Binet, mengemukakan potensi kognitif seseorang tecermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran.[5]

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Menurut Piaget, semangkin banyak informasi tidak membuat pikiran anak lebih maju. Kualitas kemajuannya berbeda-beda. Tahapan piaget itu adalah fase sensorimotor, pra operasional, operasional konkrit dan operasional formal.[6]

[5]Ibid, h.51

[6]Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 66

b. Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini

Kemampuan matematika untuk anak usia dini adalah kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu:[7]

1) mengenali atau membilang angka;
2) menyebut urutan bilangan;
3) menghitung benda;
4) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda;
5) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda;
6) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, parkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak;
7) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan,
8) Menggunakan konsep waktu misalnya hari ini

Berdarkan pendapat diatas dapat disimpulan bahwa kemampuan matematika anak usia dini difokuskan pada kemampuan berhitung permulaan dengan beberapa tugas perkembangan yang diharapkan dimiliki anak dalam aspek kemampuan berhitung permulaan.

[7] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), h.62

c. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Menurut Piaget, semakin banyak informasi tidak membuat pikiran anak lebih maju. Kualitas kemajuannya berbeda-beda. Tahapan piaget itu adalah fase sensorimotor, pra operasional, operasional konkrit dan operasional formal. Tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah sebagai berikut:[8]

1) Tahap Sensori Motor

Tahap ini, yang berlnagsung sejak kelahiran sampai sekitar usia dua tahun, adalah tahap piagetian pertama. Dalam tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (sensory) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motor (otot) mereka (menggapai, menyentuh) dan karenanya diistilahkan sebagai sensorimotor. Pada awal tahap ini, bayi memperlihatkan tak lebih dari pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia, menjelang akhir tahap ini, bayi menujukkan pola sensorimotor yang lebih kompleks

2) Tahap Pra Operasional

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dengan mengamati urutan permainan, Piaget dapat menunjukkan bahwa

[8] Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,* (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 66-76

setelah akhir usia dua tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi piskologis muncul. Tahap ini adalah tahap Piagetian kedua. Tahap ini berlagsung kurang lebih mulai dari usia dua tahun sampai tujuh tahun. Ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis ketimbang pada tahap sensorimotor tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional, namun tahap ini lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis.

Pemikiran pra operasional dapat dibagi lagi menjadi dua sub tahap: fungsi simbolis dan pemikiran intuitif. Sub tahap fungsi simbolis terjadi kira-kira antara usia dua sampai empat tahun. Dalam sub tahap ini, anak kecil secara mental mulai bisa merepresentasikan objek yang tak hadir. Ini memperluas dunia mental anak hingga mencakup dimensi-dimensi baru. Sub tahap pemikiran intuitif adalah sub tahap kedua dalam pemikiran pra operasional, dimulai sekitar usia empat tahun dan berlangsung sampai usia tujuh tahun. Pada sub tahap ini, anak mulia menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu dari semua pertanyaan.

Piaget menyebut tahap ini sebagai intuitif karena anak-anak tampaknya merasa yakin terhadap pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui apa-apa yang bsia mereka ketahui. Artinya mereka mengatakan bahwa mereka tahu sesuatu tetapi mereka mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional. Satu contoh keterbatasan

kemampuan penalaran (reasoning) anak adalah mereka sulit untuk menempatkan benda atau sesuatu ke dalam kategori yang pas. Contoh ketika ada sekumpulan objek. Anda mungkin menjawab perintah'kelompokkan benda-benda yang kamu anggap sama'dengan mengelompokkan objek tersebut berdasarkan bentuk dan ukurannya. Ketika dihadapkan pada sekumpulan objek yang sama yang bisa di kelompokkan berdasarkkan bentuk dan ukuran, anak-anak jarang sekali mampu menggunakkan bentuk dan ukuran secara konsisten untuk memilahnya ke dalam kelompok yang sesuai.

3) Tahap Operasional Konkret

yaitu merupakan tahapan ketiga dari empat tahapan, muncul antara usia 6-12 tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai, proses-proses penting selama tahapan ini antara lain, yakni :

a) Pengurutan; yaitu kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk atau ciri lainnya. Contoh: bila diberi benda berbeda-beda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.

b) Klasifikasi: kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut karakteristiknya lainnya, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian ini. Anak

tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).

c) Decentering: yaitu anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh, anak tidak akan lagi menganggap cangkir lebar tetapi pendek lebih sedikit isinya dibanding cangkir kecil yang tinggi.
d) Reversibility: yaitu anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengna cepat menentukan bahwa 4 + 4 sama dengan 8, 8-4 sama dengan 4, jumlah sebelumnya
e) Konservasi; yaitu memahami bahwa kuantitas, panjang atau jumlah benda-benda ialah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda ini. Contoh; bila anak diberi cangkir yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas ini akan tetap sama banyaknya dengan isi cangkir lain.
f) Penghilangan sifat egosentrisme: yaitu kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang ini berbicara dengan cara yang salah). Contoh: tunjukkan komik yang memperlihatkan Siti menyimpan boneka dii dalam kotak, lalu meninggalkan ruangan, kemudia Ujang memindahkan

boneka ini ke dalam laci, setelah ini baru Siti kembali keruangan. Anak dalam tahap operasional konkrit akan mengatakan bahwa Siti akan tetap menganggap boneka itu ada dalam kotak walau anak ini tahu bahwa boneka ini telah dipindahkan ke dalam laci oleh Ujang

4) Tahap Operasional Formal

yaitu Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 Tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini ialah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahap ini, seseorang dapat meemhamai seperti hal-hal tentang cinta, bukti logis dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada “gradasi abu-abu” diantaranya. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul pada saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya, menandai masuknya ke dunia dewasa secara psikologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikososial, dan perkembangan sosial. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tdiak mempunyai keterampilan berfikir sebagai seoranag dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit

d. Teori-teori yang Mendasari Perlunya Mengenal Angka Bagi Anak Usia Dini

Sebagaimana yang telah disebutkan pada latar belakang penelitian, kemampuan berhitung penting bagi anak baik sebagai bekal dalam mempelajari matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya ataupun dalam kehidupan sosial anak yaitu untuk mendapatkan tempat dalam interkasi dengan orang lain yang membutuhkan kemampuan berhitung. Beberapa teori yang melandasi akan arti pentingnya stimulasi dan pengenalan angka bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :[9]

1) Tingkat Perkembangan Mental Anak

Jean Piaget, menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis.selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

---

[9] Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan, Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta,Depdiknas,2007)

2) Masa Peka Berhitung pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orborn perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dangan pra-sekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu,usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan

bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

3) Masa Awal Menentukan Perkembangan Selanjutnya

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya. Pendidikan di TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (learning to learn) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya.Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri

(perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.

konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

2. Media Lotto Bagi Anak Usia Dini

a. Permainan Lotto bagi Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain, bagi anak bermain adalah suatu belajar atau aktivitas yang menyenangkan, sudah selayaknya pembelajaran dikelola kembali dengan cara bermain, Santrock mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam, maka dari itu dengan bermain perasaan anak akan terasa senang dan bahagia serta dapat membuat kenyamanan dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran.[10]

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu permainan yang tidak mempunyai peraturan-peraturan seakan anak bermain dengan sendirinya dan menimbulkan suatu kebahagiaan serta kenyamanan dalam memperoleh suatu pegetahuan, sebagaimana yang di kemukakan oleh Bettelheim kegiatan bermain adalah

[10] Fadlillah dkk, *Implementasi Kurikulum2013*¸ (Yogyakarta : PT. Ar Ruzz Media, 2014)

kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang di maksudkan realitas luar.[11]

Penelitian ini menerapkan kegiatan belajar anak melalui media Lotto terhadap kemampuan mengenal Angka anak. Menurut Sujiono kelebihan media lotto adalah sebagai berikut. (1) Mampu merangsang perkembangan syaraf kognitif anak. (2) Mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah. (3) Dapat menjalin kerjasama dan bersosialisasi dengan teman kelompoknya saat memainkan media lotto. (4) Mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna dan yang ada pada media lotto (melatih intelektual). (5) Mampu mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan atau jari, mata. (6) Membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan perorangan dan kelompok. (7) Seru dijadikan permainan saat ada acara kelompok baik itu sekolah, keluarga.[12]

Menurut Suryaningrum selain memiliki kelebihan, media lotto juga memiliki beberapa kelemahannya yaitu : memerlukan banyak waktu untuk membuat media, tidak bisa menjangkau sasaran yang besar sasaran didik terbatas pada kelompok dan individu, memerlukan pengawasan yang cermat oleh pendidik. Dapat disimpulkan media lotto merupakan salah satu media visual pembelajaran yang berisikan

[11] Fadlillah dkk, *Implementasi Kurikulum2013*¸ (Yogyakarta : PT. Ar Ruzz Media, 2014)

[12] Sujiono, Nurani Yuliani, dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka, 2004), h. 8.34

gambar, media ini terbuat dari triplek berukuran 17,5x17,5 dan kartu pasangannya serta dapat membantu anak untuk meningkatkan aspek perkembangannya.[13]



Gambar 2.1 Media Permainan Lotto

b. Langkah-langkah Permainan Lotto

Eliyawati menyatakan bahwa, cara penggunaan media lotto adalah sebagai berikut. 1) Perkenalkan pada anak terlebih dahulu tentang media Lotto yang sudah di siapkan sebelumnya. 2) Cara

[13] Suryaningrum, Muslimawati, *Pengaruh Media Loto Warna Dan Bentuk Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di RA AlIslam Jetis Dagangan,* (Madiun: Jurnal Vol. 1,No 1, 2012), h.2

memainkan permainan ini adalah dengan mencampur aduk kartu lotto yang berisi berbagai macam warna, bentuk, gambar, dan angka sesuai dengan konsep pembelajaran yang akan diterapkan yang ada di papan lotto. 3) Mintalah anak untuk menyusun kartu lotto pada papan lotto sesuai dengan gambar, bentuk, warna dan angka yang ada pada papan lotto. 4) Berikan penjelasan singkat tentang cara permainan Lotto. Misal ada 1 pemain, si "A". Si "A" mendapat giliran pertama, dia harus mengambil papan lotto dan melihat gambar yang ada pada papan lotto setelah iu dia mencari gambar yang sama pada kartu lotto setelah menemukan gambar yang sama Si "A" memasangkannya pada papan lotto, sehingga papan lotto dipasangkan dengan kartu lotto menjadi sempurna. Jika misalnya papan lotto yang diambil adalah berupa konsep bentuk, warna dan angka Si "A" bisa menyesuaikan dengan materi pada saat itu.[14]

Kegiatan pembelajaran membilang yang dilakukan pada anak kelompok B menurut buku pedoman pembelajaran Bidang Kognitif antara lain:

1) Membilang/menyebut urutan bilangan 1-20,
2) Membilang dengan menunjuk benda 1-20,
3) Menunjukkan urutan benda atau bilangan 1-20,
4) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-20,

[14] Eliyawati, Cucu, . *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005), h.76

5) Menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak atau lebih sedikit, dan
6) Menyebutkan kembali benda-benda yang baru.

Berdasarkan pedoman pembelajaran membilang pada anak kelompok B, maka dalam penelitian ini kemampuan mengenal angka melalui media lotto pada anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, meliputi : kemampuan menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda, mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20 dengan cara guru memperlihatkan media lotto dengan gambar yang jumlahnya sama dengan tulisan angka di bawahnya. Kemudian guru mengajak anak untuk menghi tung jumlah gambar tersebut dan menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Kemudian anak diajak menghitung 1-20 sambil menunjuk benda/gambar. Ajak anak untuk mengulangi apabila masih salah. Jika anak sudah bisa, jumlah benda boleh ditingkatkan.

Guru dapat mengenalkan hitungan melalui lagu yaitu dengan mengajak anak menyanyikan lagu yang ada bilangan sambil memperagakannya. Untuk membandingkan besar kecilnya nilai angka, maka langkah-langkah pembelajaran membilang dengan metode bermain media lotto dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Pengelolaan Kelas

Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membilang dengan media lotto yang berisi bilangan 1–20, yang disertai gambar.

2) Langkah-langkah kegiatan

(a) Kegiatan Awal

(1) Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan media lotto.

(2) Guru melakukan bercakap-cakap kepada anak tentang materi pembelajaran yang akan di gunakan.

(b) Kegiatan Inti

Anak dengan bimbingan guru melakukan kegiatan membilang dengan menggunakan media lotto yang telah disediakan.

(c) Kegiatan Akhir

Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang sudah dikerjakan

3) Penilaian

Guru mengevaluasi (menilai) peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok B.

3. Permainan Lotto dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini

Menurut *Principles and Standards for School Mathematics 2000* dasar bagi perkembangan matematika anak-anak dibangun pada tahun-tahun ini, matematika dibangun oleh keingintahuan dan semangat anak-anak dan tumbuh secara alami dari pengalaman mereka, agar anak-anak belajar konsep matematika sesuai dengan usia, mereka harus mengembangkan bahasa matematika, punya kesempatan interakif untuk pengalaman matematika, dan termotivasi untuk tertarik pada matematika.[15]

Pada mulanya pembelajaran di TK di fokuskan pada tiga bidang dasar (*basic*) yaitu membaca, menulis, dan berhitung yang dikenal dengan "*Three R*" yaitu Reading, Writing, dan Arithmathic. Suryanto juga mengatakan "kegiatan pembelajaran di TK tidak hanya sekedar untuk mengembangkan "Tiga R", tetapi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara menyeluruh (*the whole child development*).[16]

Fungsi matematika di Samping itu juga sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, utamanya aspek kognitif, matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang oleh Gardner disebut Logico-mathematics. Kecerdasan

[15] Carol Seefeld, Barbara A.Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah, (*Jakarta : PT. Indeks,2008)

[16] Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini,* (Jakarta : Depdiknas, 2011)

Logico - mathematics menyangkut kemampuan seseorang menggunakan logika dan matematika. Kecerdasan ini meliputi kemampuan menggunakan bilangan,operasi bilangan dan logika matematika.[17]

Pembelajaran di taman kanak-kanak khususnya pembelajaran konsep bilangan di harapkan pembelajaran yang berpusat pada anak serta menyenangkan agar anak di saat mengikuti pembelajaran tidak cepat bosan, guru dituntut harus teliti dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi, serta dalam penyampaiannya harus benar-benar jeli agar anak dapat memahami apa yang guru sampaikan, ada pendapat dari uraian diatas mengatakan pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka dan operasi bilangan matematis.

Mulanya anak sudah mengetahui mengenai suatu bilangan namun secara bertahap, tetapi sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung, misalnya sebuah jeruk diberi symbol dengan angka "1" dan dua buah jeruk diberi symbol dengan angka "2". Demikian pula symbol "+" yang berarti dijumlah, dan "-" yang berarti dikurangi. Berbagai notasi matematis sederhana dan cara pengenalannya perlu dipahami agar dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi-fungsi matematis lainnya.[18]

---

[17] Ibid,

[18] Maulana Nur, *Bermain kartu bilangan dan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung* , (diunduh dari http://Repository.Ump.Ac.Id/6711/3/MAULANA-NUR-2-BAB-20II.Pdf Pada Hari Jum'at Tanggal 27/04/2018 Pukul 9.19)

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B Di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon" ini relevan dengan penelitian dari Ni Putu Laris , I Wayan Suwatra , dan Luh Ayu Tirtayani yang berjudul "Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di PAUD SANTI KUMARA" yang diambil dari e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014) dengan kesimpulan penelitian yaitu Terdapat peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok A PAUD Santi Kumara setelah menggunakan media lotto sebesar 19,75%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif anak pada siklus I sebesar 67,18% menjadi sebesar 86,93% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian dari Nunik Sulistiati yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Membilang 1- 10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A3 Tk ABA Ketanggungan Yogyakarta" dengan kesimpulan penelitian bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan kartu angka. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7 rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan

membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan membilang angka 1-7 (skor 2) rata-rata mencapai 4 anak (16,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 (skor 3) rata-rata mencapai 21 anak (84,00%).

Yang membedakan penelitian ini dengan dua penelitian diatas adalah pada media dan tempat dan waktu penelitian yang diambil. Penelitian diatas ada yang menggunakan kartu angka dan indikator yang dipakai juga sedikit berbeda, tempat dan waktu penelitian juga sangat berbeda. Tempat dan waktu penelitian juga berbeda serta media yang digunakan pada penelitian ini hanya menggunakan Lotto.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini dan harus distimulasi sejak dini. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan kognitif di antaranya: mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Kemampuan membilang, melafal angka mengenal lambang bilangan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak.

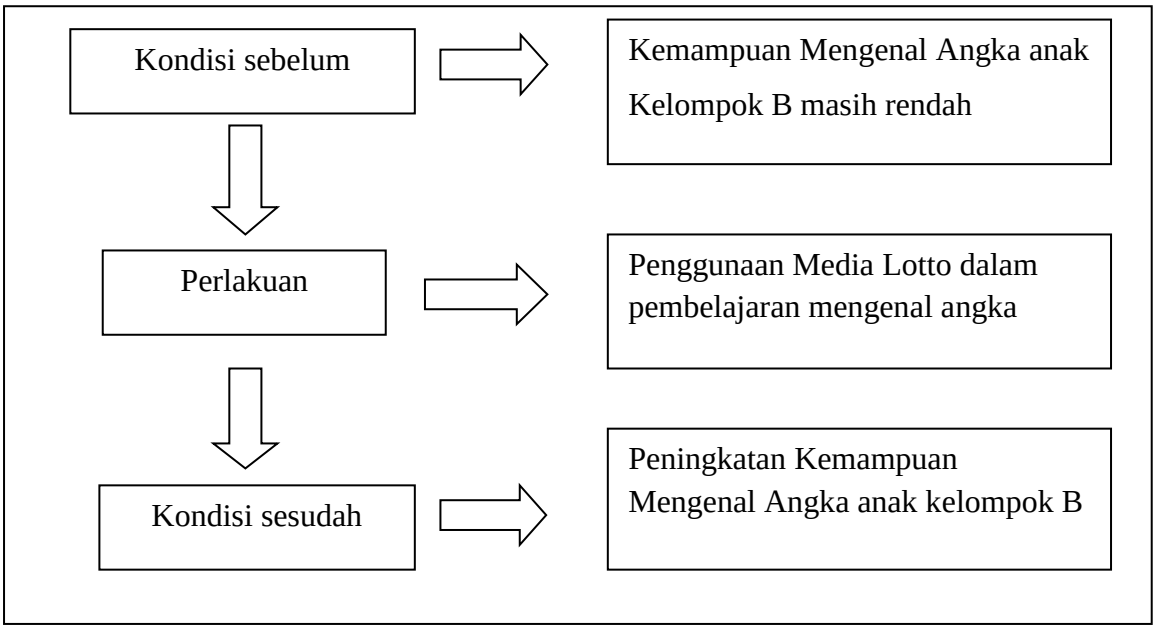
Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-20, menunjukan lambang bilangan dan memahami konsep bilangan lewat benda pada anak sebaiknya dengan menggunakan metode serta media yang

membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Kegiatan tersebut dapat melalui permainan yaitu melalui kegiatan bermain Lotto. Bermain Lotto merupakan aktivitas yang menyenangkan, menuntut partisipasi aktif dari setiap anak, memiliki aturan, dapat dilakukan secara individu atau berkelompok yang menggunakan alat permainan edukatif berupa papan dan kartu lotto yaitu kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-20 disertai dengan gambar benda yang bervariasi dan berwarna-warni dan papan untuk menempelkan kartu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam hal ini adalah membilang angka. Melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menarik dan menyenangkan, maka dalam mengenalkan lambang bilangan yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami oleh anak.

Kerangka berpikir pada penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B Di Ra Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon”dapat dilihat pada bagan berikut :

Bagan 2.1

Desain Kerangka Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah salah satu hal yang dirumuskan oleh seorang peneliti didalam penelitiannya. Karena Hipotesis penelitian ini adalah rumusan yang akan dibuktikan oleh peneliti dalam penelitian tersebut.

Hipotesis penelitiannya adalah :“Media lotto mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

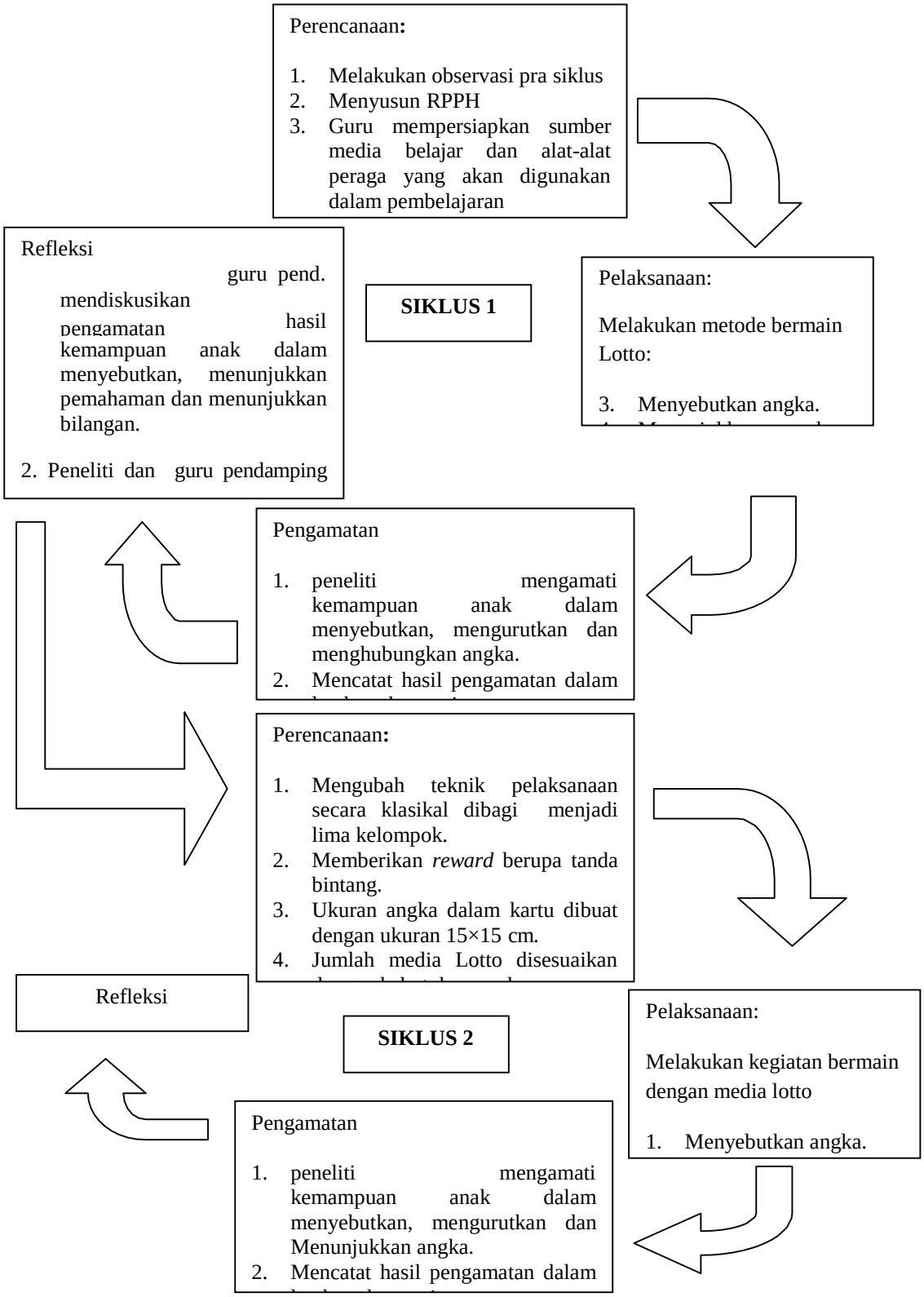
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian tingkat kemampuan anak dimana adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan (Dasein dan Dasolen). Pada desain penelitian ini dilakukan tes sebelum perlakuan (prasiklus), setelah diberi perlakuan (siklus 1 dan siklus 2), sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran.[19] Menurut Suharsimi Arikunto penelitian tindakan kelas merupakan perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Adapun tujuan yang pokok dalam penelitian tindakan kelas adalah perbaikkan peningkatan layanan pembelajaran.

Desain atau rancangan penelitian pada penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini :

---

[19] Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penilaian suatu Pendekatan Praktek.*. (Jakarta: Rineka Cipta 2002).h.3



Gambar 2. Rancangan Penelitian Tindakan Peningkatan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

A. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon. Tempat ini dipilih karena ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah khususnya guru kelompok B didapatkan kemampuan mengenal angka anak disekolah ini masih sangat rendah. Hampir seluruh siswa memperoleh nilai kemampuan mengenal angkanya belum berkembang (BB). Kemudahan akses bagi peneliti dalam melakukan penelitian juga menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian ditempat ini. RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon juga terbuka dan sangat mendukung peneliti dalam melakukan observasi dan langkah – langkah penelitian, sehingga penelitian bisa dilakukan dengan maksimal dan kondusif.

B. Waktu penelitian

Waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini dimulai dari penyusunan proposal penelitian hingga penulisan laporan penelitian yang dilaksanakan terhitung sejak Januari 2018 – Agustus 2018.Berikut adalah jadwal penelitian.

Table 3.1
Jadwal penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus
1	Observasi	√							
2	Penyusunan Instrumen		√						
3	Pengumpulan Data			√					
4	Penyusunan BAB 1-3				√				
5	Pengolahan dan analisis data					√			
6	Penyusunan BAB 4-5						√		
7	Penulisan Laporan							√	√

C. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon. Subyek penelitiannya adalah anak Kelompok B tahun pelajaran 2017 / 2018 pada sekolah tersebut dengan jumlah responden 20 orang dengan rincian 7 orang anak perempuan dan 13 orang anak laki-laki.

Tabel 3.2

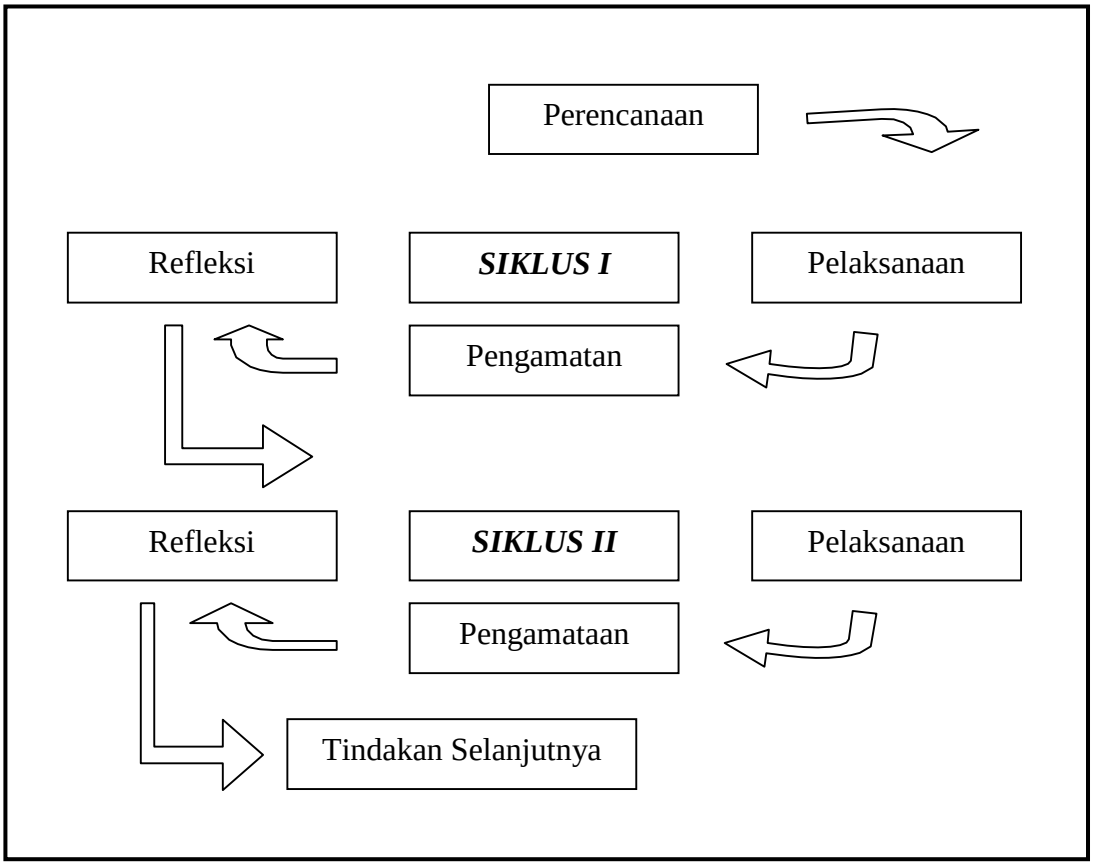
Data peserta Didik Kelompok B

No	Nama Responden	L/P
1	Abdul Fais	L
2	Aditya	L
3	Ajeng	P
4	Alfia	L
5	Astri	P
6	Azka	L
7	Dhika	P
8	Dimas	L
9	Edi	L
10	Faris	L
11	Fauji	L
12	Ibnu Vadin	L
13	Kayla	P
14	Maisya	P
15	Alif	L
16	Raja	L
17	Riski	P
18	Najib Ali	P
19	Prasya	L
20	Reva	L

D. Desain Penelitian

Model yang digunakan adalah model spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart yang terdiri dari 4 komponen penelitian dalam setiap langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dengan proses dasar rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan melalui empat tahapan, yaitu[20] seperti pada gambar berikut ini:

[20] Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penilaian suatu Pendekatan Praktek.*. (Jakarta: Rineka Cipta 2002).h.6



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

E. Prosedur Penelitian

Berdasarkan uraian desain penelitian di atas, maka prosedur atau langkah- langkah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

   Perencanaan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran adalah bertujuan untuk memperlancar jalannya pembelajaran yang mana perencanaan tersebut adalah sebagai berikut:

   a. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

yang sesuai dengan pembelajaran membilang serta cara penilaian dalam pembelajaran.

b. Guru mempersiapkan sumber media belajar dan alat-alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran membilang.
c. Guru menyusun instrumen pengumpulan data berupa pedoman observasi
d. Guru memberitahukan dan memberikan pengarahan pada anak tentang metode bermain media lotto yang akan diterapkan pada anak.
e. Dalam satu siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan oleh guru selama pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan
    1) Guru mengucapkan salam kemudian mengkondisikan anak untuk pembelajaran.
    2) Guru mengajak anak bernyanyi dan mengajukan pertanyaan, sebagai apersepsi.
    3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
b. Kegiatan Inti
    1) Anak menerima penjelasan materi dengan media lotto dengan bilangan 1–20.

2) Anak membilang, mengurutkan dan menghubungkan angka 1-20 sesuai dengan langkah-langkah membilang.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru memberikan pujian pada anak yang mampu membilang 1–20 dan memotivasi anak yang belum mampu membilang angka 1–20.

2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.

3. Observasi

Observasi ini dilakukan dalam setiap pelaksanaan siklus, yang mana kegiatan yang dilakukan guru dalam tahap observasi ini adalah :

a. Peneliti memperhatikan anak selama pembelajaran berlangsung, serta memberikan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

b. Peneliti memperhatikan dan mengamati anak, dengan mencatat kejadian-kejadian yang terjadi dalam pembelajaran tersebut serta mencatat kemampuan anak sesuai indikator penelitian.

c. Pengamatan yang dilakukan pada siklus 1 sangat berpengaruh pada perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya. Untuk itu hasil pengamatan pada siklus 1 akan segera didiskusikan bersama guru pendamping untuk mencari alternatif-alternatif pemecahan yang terbaik pada kekurangan-kekurangan

yang terjadi pada siklus 1. Hal ini dilakukan agar kekurangan tersebut tidak lagi terulang pada siklus berikutnya.

4. Analisis dan Refleksi

Data yang diperoleh pada tahap observasi, selanjutnya dikumpulkan untuk dianalisis, dengan begitu pihak guru dapat merefleksi diri apakah dengan metode bermain media lotto yang sudah dilaksanakan dapat memberikan peningkatan terhadap kemamuan membilang anak kelompok B. Semua data tersebut digunakan sebagai acuan untuk membuat perubahan dan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya, agar penerapan pembelajaran selanjutnya dapat diterapkan lebih sempurna lagi.

F. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara memperoleh data dalam kegiatan penelitian yang memenuh standar yang ditetapkan[21] mengatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitianmya, metode pengumpulan data ini sangat penting dan harus dibuat secara cermat, agar hasil penelitiannya tidak menjadi bias. Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai pengumpulan data.

[21]Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penilaian suatu Pendekatan Praktek.*. (Jakarta: Rineka Cipta 2002).h.134

Menurut Suharsimi Arikunto[22] observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

a. Observasi non sintematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan baik menggunakan instrumen pengamatan.
b. Observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai pedoman pengamatan.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi sistematis yang artinya dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian ini adalah lembar observasi tentang indikator peningkatan kemampuan membilang 1-20, menunjukkan pemahaman dengan benda,menyebutkan angka 1-20 pada anak kelompok B berdasarkan tahap kemampuan membilang pada anak usia 5-6 tahun menurut Permendiknas No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum PAUD, meliputi: kemampuan menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda, mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20.

[22] Ibid, h.146-147

G. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto[23]bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam pengertian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Tabel 3.3

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang

No	Indikator Kemampuan Membilang	Deskripsi Indikator
1	Membilang/menyebutkan angka 1–20 dengan media lotto	Membilang atau menyebut angka 1–20sesuai dengan urutan angka/bilangan
2	Mengurutkan angka 1–20 dengan media lotto	Mengurutkan angka 1–20 sesuai dengan nilai angka/bilangan
3	Menghubungkan/memasangkan angka1–20 dengan media lotto	Menghubungkan/memasangkan angka 1–20 sesuai dengan nilai angka

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrumen, maka dapat disusun rubrik penilaian peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, yang diuraikan melalui tabel berikut ini:

[23] Ibid, h.151

Tabel 3.4.

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka

No	Indikator	Deskripsi Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20	Apabila anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5	Apabila anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10	Apabila anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-15	Apabila anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20
2	Anak mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda	Apabila anak mampu menunjukkan pemahaman konsep dengan benda 1-5	Apabila anak mampu mampu menunjukkan pemahaman konsep dengan benda 1-10	Apabila anak mampu menunjukkan pemahaman konsep dengan benda 1-15	Apabila anak mampu menunjukkan pemahaman konsep dengan benda 1-20
3	Anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20	Apabila anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-5	Apabila anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-10	Apabila anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-15	Apabila anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20

H. Teknik Analisis Data

Tujuan dari analisis data ialah untuk menyempitkan dan membatasi penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur serta tersusun, sistematis dan lebih rapi. Data yang telah diperoleh dengan melalui observasi tentang kemampuan anak dalam membilang adalah berupa data kualitatif, yaitu data yang menunjuk pada data kualitas obyek penelitian (misalnya istimewa, baik, buruk, tinggi, rendah, sedang, dan lain-lain). Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam membilang angka yang telah dicapai setelah distimulasi menggunakan metode lotto.

I. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari total jumlah anak mendapat skor 3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda, mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = skor tertinggi

n = Total responden

Tabel 3.5
Tabel menafsirkan P

%	Interpretasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,20%-0,399%	Kurang Baik
0,01%-0,199%	Sangat Kurang Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Awal Anak Sebelum Tindakan

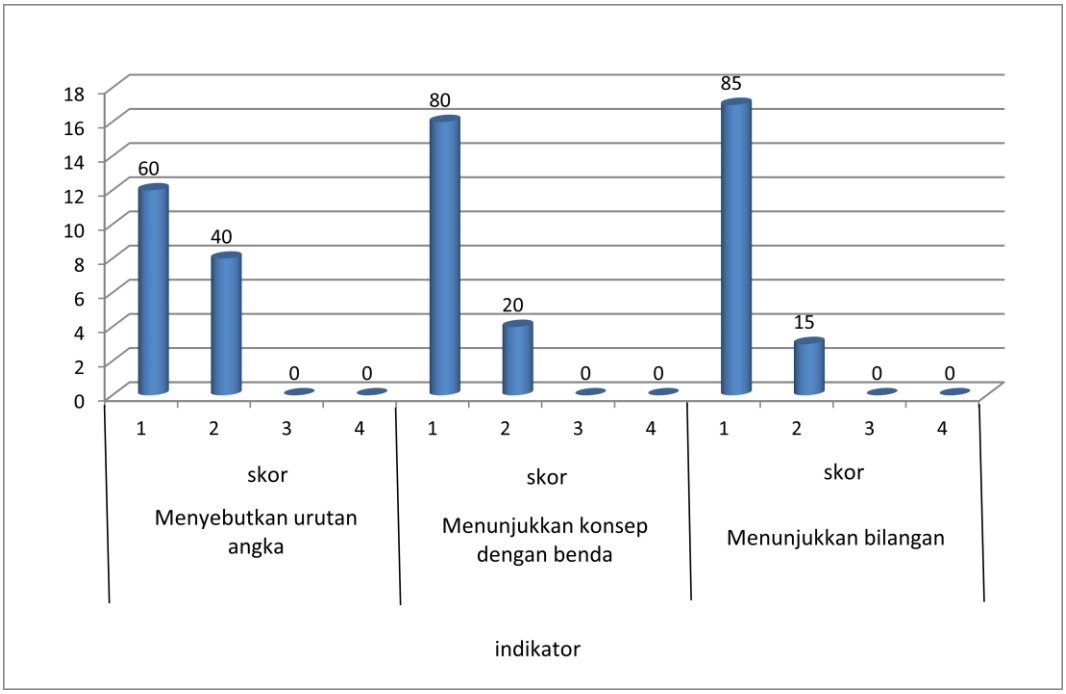
Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kemampuan awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, diketahui bahwa sebagian besar anak belum mampu membilang 1-20, menunjukkan konsep dengan benda 1-20 dan menunjukkan bilangan 1-20. Atas dasar inilah, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon dengan media lotto. Hasil pengamatan tersebut dapat diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.1

Data hasil tes kemampuan mengenal angka

Peningkatan	Menyebutkan urutan angka				Menunjukkan konsep dengan benda				Menunjukkan bilangan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
prasiklus	12	8	0	0	16	4	0	0	17	3	0	0
Persentase (%)	60	40	0	0	80	20	0	0	85	15	0	0

Kemampuan mengenal angka prasiklus pada anak kelompok B di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, dapat dideskripsikan bahwa pada indikator kemampuan mengenal angka, sebagian besar anak mampu menyebutkan urutan angka, menunjukkan konsep dengan benda dan Menunjukkan bilangan hanya pada angka 1-5 atau skor 1. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan menyebutkan urutan angka, menunjukkan konsep dengan benda dan Menunjukkan bilangan, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1, dengan jumlah anak mencapai 12 anak (60%) dan skor 2 mencapai 8 anak (40%). Kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B sebelum tindakan, juga disajikan melalui grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelompok B asiklus

1. Deskripsi Data Penelitian

Pelaksanaan penelitian di kelompok B RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon dilaksanakan dalam dua siklus tindakan dan masing-masing siklus tindakan terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 dan 19 Maret 2018. Waktu kegiatan mulai jam 08.00 sampai dengan jam 10.00 WIB, yang terbagi dalam kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tema kegiatan. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Tindakan Siklus 1

a) Perencanaan Tindakan Siklus 1

Tahap perencanaan pada tindakan siklus 1, dilakukan sebagai berikut:

1) Guru membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan pembelajaran membilang serta cara penilaian dalam pembelajaran. Indikator dalam kegiatan tersebut meliputi kemampuan menyebutkan urutan angka 1-20, kemampuan menunjukkan konsep dengan benda 1-20 dan kemampuan menunjukkan bilangan 1-20.
2) Guru mempersiapkan sumber media belajar dan alat-alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran membilang.
3) Guru menyusun instrumen pengumpulan data berupa pedoman observasi
4) Guru memberitahukan dan memberikan pengarahan pada anak tentang metode bermain media lotto yang akan diterapkan pada anak.

b) Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pertemuan pada tindakan siklus 1 dilakukan pada hari Senin 12 Maret 2018, yang berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.00 WIB yang terdiri dari kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Diuraikan sebagai berikut:

(1) Kegiatan Pembukaan

(a) Kegiatan diawali dengan pembukaan, berbaris, salam ikrar dan doa sebelum belajar

(b) Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan anak-anak tentang manfaat api

(c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi bermain mengenal angka. Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang disampaikan. Guru merangsang anak untuk bercakap-cakap dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema. Adapun langkah-langkah bermain media lotto pada pertemuan siklus 1 sebagai berikut:

(a) Guru membagi anak menjadi dua kelompok. Selanjutnya guru mengkondisikan anak- anak agar suasana kelas menjadi tenang dan siap untuk pelaksanaan pembelajaran.

(b) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu

membilang dengan metode bermain dengan media lotto, meliputi menyebutkan urutan angka 1-20, menunjukkan konsep dengan benda 1-20, dan menunjukkan bilangan 1-10.

(c) Guru menempelkan media lotto 1-20 di papan tulis, selanjutnya anak satu persatu diminta menyebutkan angka nama angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-20.

(d) Setelah anak menyebutkan urutan angka, guru selanjutnya melepaskan kartu bilangan media lotto dari papan tulis.

(e) Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-20 dengan cara meminta anak satu persatu untuk menempelkan urutan angka 1-20 di papan tulis.

(f) Setelah mengurutkan bilangan 1-20, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-20 dengan cara guru menyebutkan dan menuliskan satu angka di papan tulis.

(g) Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menempelkan di papan tulis sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru.

(3) Kegiatan Penutup

Pelaksanaan bermain media lotto, selalu diupayakan guru untuk memberi motivasi dan dorongan kepada anak yang

masih pasif supaya anak ikut terlibat langsung dalam bermain media lotto.

(a) Pada akhir kegiatan guru meminta anak untuk duduk dengan tertib di tempat duduk masing-masing, dan dilanjutkan dengan percakapan tentang kegiatan yang sudah berlangsung.

(b) Pada tahap ini guru memberikan pujian kepada anak yang mampu bermain media lotto dengan baik. Kepada anak yang belum mampu menyelesaikan dan tidak mau melakukan, guru memberikan motivasi agar pada pertemuan selanjutnya untuk lebih berani.

Pertemuan siklus 1, bermain media lotto secara keseluruhan dari awal sampai akhir kegiatan berjalan dengan tertib dan lancar. Sebelum menutup permainan, guru mengajak anak membaca doa pulang. Pada tahap akhir siklus 1 peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil pengamatan dan evaluasi terhadap hasil kegiatan yang dilakukan selama tindakan siklus 1, dengan mengidentifikasi hambatan-hambatan yang muncul selama pelaksanaan tindakan siklus 1. Selanjutnya peneliti merencanakan perbaikan-perbaikan terhadap hambatan yang muncul dan perbaikan tersebut untuk diterapkan pada kegiatan selanjutnya.

c) Observasi Tindakan Siklus 1

Observasi peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon pada siklus 1 dirangkum melalui Pengamatan yang dilakukan dalam bermain media lotto meliputi indikator menyebutkan urutan angka 1-20, menunjukkan konsep dengan benda 1-20 dan menunjukkan bilangan 1-20. Hasil pengamatan diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Peningkatan kemampuan mengenal angka dari prasiklus ke siklus I

Peningkatan	Menyebutkan urutan angka				Menunjukkan konsep dengan benda				Menunjukkan bilangan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
prasiklus	12	8	0	0	16	4	0	0	17	3	0	0
Persentase (%)	60	40	0	0	80	20	0	0	85	15	0	0
Siklus I	4	10	6	0	7	9	4	0	10	5	5	0
Persentase (%)	20	50	30	0	35	45	20	0	50	25	25	0

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kemampuan membilang anak kelompok B pada tindakan siklus 1, dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Kemampuan Menyebutkan Urutan Angka

Pada indikator menyebutkan urutan angka, anak yang mendapat skor 1 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 25% / 1-3 angka) rata-rata ada 4 anak atau mencapai 20% dari jumlah total

20 anak, dan anak yang mendapat skor 2 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 50% / 1-5 angka) rata-rata 10 anak (50%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 6 anak (30)%.

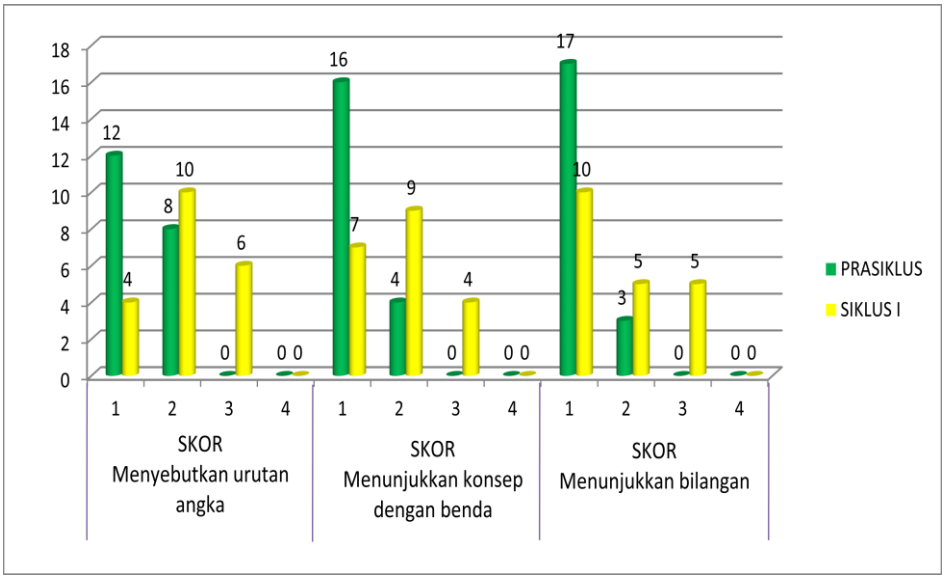
b) Menunjukkan Konsep Angka dengan Benda

Pada indikator menunjukkan konsep angka dengan Benda, anak yang mendapat skor 1 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 25% / 1-3 angka) rata-rata ada 7 anak atau mencapai 35% dari jumlah total 20 anak, dan anak yang mendapat skor (mampu menunjukkan konsep dengan benda 50% / 1-5 angka), rata-rata 9 anak (45%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 4 anak (20)%.

c) Menunjukkan angka

Pada indikator menunjukkan konsep angka dengan Benda, anak yang mendapat skor 1 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 25% / 1-3 angka) rata-rata ada 10 anak atau mencapai 50% dari jumlah total 20 anak, dan anak yang mendapat skor 2 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 50% / 1-5 angka) rata-rata 5 anak (25%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 5 anak (25)%.

Peningkatan kemampuan mengenal angka anak dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram peningkatan kemampuan mengenal angka dari praasiklus ke siklus I

1. Refleksi Siklus I

Refleksi pada siklus 1 dilakukan oleh peneliti pada akhir siklus I, yaitu untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi yang dilakukan di pergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada tindakan siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan peneliti, diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan pada tindakan siklus 1, antara lain:

a) Pada saat anak diminta untuk menyebutkan, menunjukkan konsep dengan benda dan menunjukkan angka, anak terlihat

masih ragu-ragu dan belum percaya diri . Padahal mengetahui nilai atau angka yang tertera dalam lotto.

b) Anak belum berani atau masih takut salah, pada waktu guru meminta maju ke depan kelas untuk kegiatan membilang angka

c) Pada proses kegiatan menyebutkan angka yang di tempel di papan tulis, masih terlihat kesulitan karena ukuran angka dalam kartu angka berukuran sedang, sehingga kurang jelas.

d) Pada saat proses kegiatan berlangsung, masih terdapat anak yang masih saling mengobrol, sehingga mengurangi konsentrasi dalam kegiatan metode bermain media lotto. Hal ini disebabkan terbatasnya jumlah media lotto, sehingga anak harus menunggu giliran bermain media lotto.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus II bisa lebih meningkat kemampuan menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan menghubungkan angka. Untuk itu di rencanakan beberapa langkah perbaikan dalam pelaksanaan metode bermain media lotto yang dilakukan pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan-perbaikan tersebut diuraikan sebagai berikut:

a) Guru mengubah model pembelajaran dari secara klasikal menjadi kelompok dengan pengaman. Hal ini dimaksudkan agar guru bisa

lebih optimal dalam memperhatikan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri .

b) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak dalam mengemukakan pendapat, maka peneliti memberikan reward berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang angka dengan baik.

c) Ukuran angka dalam kartu yang sebelumnya berukuran 10×10 cm diganti dengan yang berukuran lebih besar yai tu 15×15 cm, dan menyiapkan Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga diharapkan dapat memudahkan anak kegiatan belajar mengenal angka.

d) Kartu lotto 1-20 dibuat l ebih banyak dari sebelumnya dan dibuat dengan variasi bermacam-macam warna, sehingga diharapkan anak tidak terlalu menunggu giliran, dan juga lebih menarik buat anak serta konsentrasi anak pada saat kegiatan berlangsung akan lebih meningkat.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II tentang mengenal angka pada anak kelompok B dengan media lotto. Diharapkan pada siklus II kemampuan anak dalam mengenal angka dengan media lotto memperoleh hasil atau peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil pada siklus I.

2. Tindakan Siklus II

1) Perencanaan Tindakan Siklus 2

Tahap perencanaan pada tindakan siklus 2, dilakukan sebagai berikut:

a) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang akan dipergunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan metode bermain lotto. Indikator kegiatan tersebut meliputi menyebutkan angka, menyebutkan konsep dengan benda dan menunjukkan bilangan.

b) Mempersiapkan lembar observasi tentang bermain lotto, untuk mencatat peningkatan kemampuan membilang anak pada saat mengikuti proses kegiatan yang berlangsung.

c) Mempersiapkan segala kelengkapan untuk kegiatan yang meliputi sarana bermain, meliputi: ukuran lotto berukuran 15×15 cm dan dibuat dengan bermacam-macam warna. Lotto dibuat sebanyak delapan paket, sehingga setiap kelompok mendapat dua buah lotto.

d) Selain itu peneliti juga menyiapkan segala peralatan yang dipergunakan selama proses kegiatan berlangsung, seperti Lembar Kerja Anak (LKA) dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan bermain lotto.

e) Mempersiapkan pengaturan tempat duduk anak menjadi lima kelompok, dan pengaturan meja dan kursi dibuat melingkar.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 direncanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap kegiatan. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus 2, diuraikan sebagai berikut:

a) Pertemuan Siklus 2

Pertemuan pada siklus 2 dilakukan pada hari Senin 19 Maret 2018, yang berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.00 WIB yang terdiri dari kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

(1) Kegiatan Awal

(a) Kegiatan diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bercakap- cakap tentang tema kegiatan.

(b) Guru mengajak anak mengamati gambar balon udara

(c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang disampaikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema. Adapun langkah-langkah pelaksanaan bermain lotto pada pertemuan siklus 2 sebagai berikut:

(a) Guru membagi anak menjadi lima kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat anak. Selanjutnya guru mengkondisikan anak-anak agar suasana kelas menjadi tenang dan siap untuk pelaksanaan pembelajaran.

(b) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membilang dengan metode bermain lotto, meliputi menyebutkan angka 1-20, menyebutkan konsep dengan benda 1-20, dan menunjukkan bilangan 1-20.

(c) Guru membagikan lotto 1-20 di setiap kelompok dan selanjutnya secara bergiliran dalam setiap kelompok guru meminta anak satu persatu menyebutkan nama angka dari nilai angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-20.

(d) Setelah anak menyebutkan angka, guru kemudian meminta anak untuk merapikan kembali lotto. Setelah dirapikan guru membagikan lotto kembali kepada anak di masing-masing kelompok

(e) Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-20 dengan cara meminta anak satu persatu untuk meletakkan urutan angka 1-20 di meja. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam menyebutkan konsep dengan benda 1-20.

(f) Setelah mengurutkan bilangan 1-20, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-20 dengan cara guru menyebutkan angka dan anak menuliskan angka di LKA sesuai yang disebutkan guru.

(g) Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta

oleh guru dan menuliskan di LKA sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam menhubungkan angka 1-20.

(3) Kegiatan Penutup

Pelaksanaan bermain lotto, selalu diupayakan guru untuk memberi motivasi dan dorongan kepada anak yang masih pasif supaya anak lebih aktif dalam bermain lotto.

(a) Pada akhir kegiatan guru meminta anak untuk merapikan lotto dan duduk dengan tertib di tempat duduk masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan percakapan tentang kegiatan yang sudah berlangsung.

(b) Pada tahap ini guru memberikan *reward* "tanda bintang" bergambar kepada anak yang mampu menyebutkan, mengurutkan dan menunjukkan bilangan 1-20 dengan baik.

(c) Kepada anak yang belum mampu menyelesaikan dan belum mau melakukan, guru memberikan motivasi agar pada pertemuan selanjutnya untuk lebih berani menyebutkan angka.

Pertemuan siklus 2, kegiatan bermain lotto secara keseluruhan berjalan dengan tertib dan lancar. Sebelum menutup kegiatan, guru mengajak anak bernyanyi lagu "ikrar anak". Hal ini untuk memberikan rasa senang setelah selesai melaksanakan kegiatan.

3) Observasi Tindakan Siklus 2

Observasi peningkatan kemampuan membilang dilakukan pada anak kelompok B RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon pada tindakan siklus 2, diperoleh data kemampuan mengenal angka pada siklus kedua sebagai berikut :

Tabel 4.3
Peningkatan kemampuan mengenal angka dari
Siklus I ke siklus II

Peningkatan	Menyebutkan urutan angka				Menunjukkan konsep dengan benda				Menunjukkan bilangan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Siklus I	4	10	6	0	7	9	4	0	10	5	5	0
Persentase (%)	20	50	30	0	35	45	20	0	50	25	25	0
Siklus II	0	0	5	15	0	0	9	11	0	0	9	11
Persentase (%)	0	0	25	75	0	0	45	55	0	0	45	55

1) Kemampuan Menyebutkan Urutan Angka

Pada indikator menyebutkan urutan angka, anak yang mendapat skor 1 dan 2 ada 0 anak, anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) ada 5 anak (50%). Dan yang memperoleh skor 4 ada 15 anak atau 75%.

2) Menunjukkan Konsep Angka dengan Benda

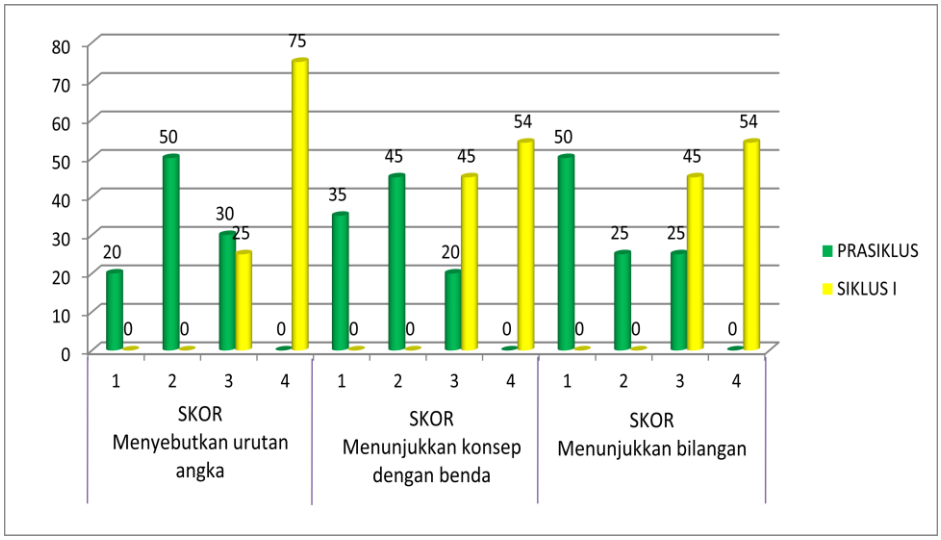
Pada indikator menunjukkan konsep angka dengan Benda, anak yang mendapat skor 1 dan 2 ada 0 anak atau 0% dari jumlah total 20 anak, dan anak yang mendapat skor (mampu

menunjukkan konsep dengan benda 50% / 1-5 angka), rata-rata 9 anak (45%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 11 anak (55)%.

3) Menunjukkan angka

Pada indikator menunjukkan konsep angka dengan Benda, anak yang mendapat skor 1 dan 2 ada 0 anak atau 0% dari jumlah total 20 anak, dan anak yang mendapat skor (mampu menunjukkan konsep dengan benda 50% / 1-5 angka), rata-rata 9 anak (45%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 11 anak (55)%.

Peninggkatan kemampuan mengenal angka dari siklus I ke siklus II dapat digambarkan pada diagram sebagai beikut :



Gambar 5. Diagram peningkatan kemampuan mengenal angka dari siklus I ke siklus II

a. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan bermain dengan media lotto dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B TK RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, mengalami peningkatan yang signifikan.

Selama kegiatan anak-anak terlihat senang dan antusias. Dengan perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada tindakan siklus II terhadap hambatan yang muncul pada tindakan siklus 1, maka kemampuan mengenal angka pada anak terjadi peningkatan yang sangat tinggi.

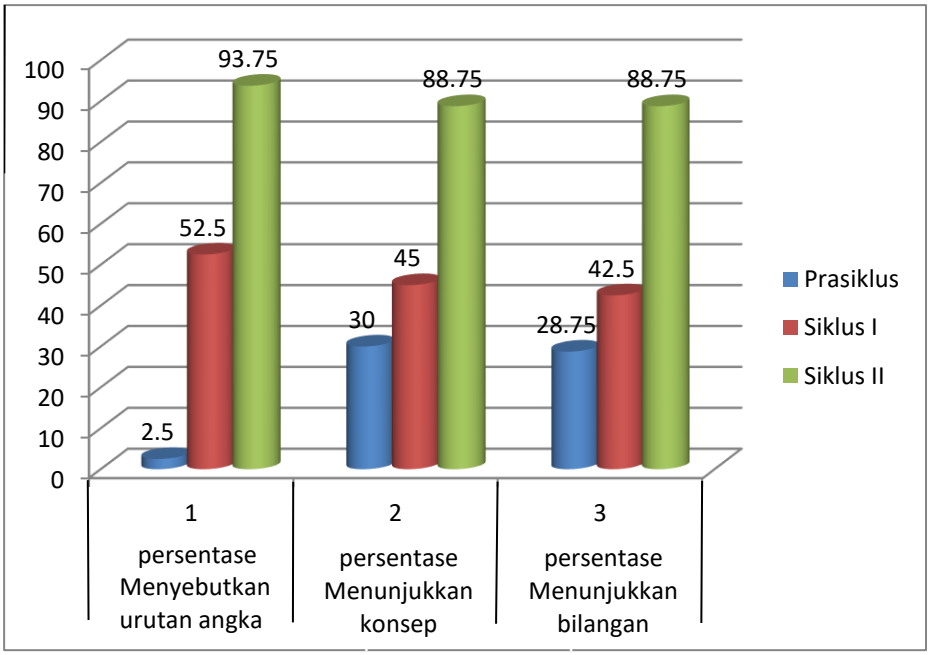
Pertemuan akhir tindakan pada siklus II diperoleh hasil sebanyak 15 responden memperoleh nilai persentase diatas 80%, bahkan ada yang memperoleh nilai persentase sebesar 100% sebanyak 10 orang. Responden yang memperoleh nilai dibawah 80% pada siklus II ini sebanyak 5 orang dengan rata-rata nilai 75%.

Berdasarkan hasil penilaian dan persentase pada siklus II ini, maka penelitian dianggap sudah cukup dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya,karena dari data yang diperoleh pada siklus II dapat dinyatakan bahwa media lotto dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak secara signifikan.

Tabel 4.7
Peningkatan kemampuan mengenal angka dari
Prasiklus, Siklus I dan siklus II

Peningkatan	Menyebutkan urutan angka	Menunjukkan konsep dengan benda	Menunjukkan bilangan
Prasiklus	28	24	23
Persentase (%)	2,5	30	28,75
Siklus I	42	36	34
Persentase (%)	52,5	45	42,5
Siklus II	75	71	71
Persentase (%)	93,75	88,75	88,75

Berdasarkan tabel diatas data penelitian dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar 4.3
Diagram peningkatan kemampuan mengenal angka Prasiklus, siklus I dan siklus II

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Kemampuan anak kelompok B TK RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon pada kegiatan sebelum menggunakan media lotto, sebagian besar anak mampu menyebutkan urutan angka, menunjukkan konsep dengan benda dan Menunjukkan bilangan hanya pada angka 1-5 atau skor 1. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan menyebutkan urutan angka, menunjukkan konsep dengan benda dan Menunjukkan bilangan, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1, dengan jumlah anak mencapai 12 anak (60%) dan skor 2 mencapai 8 anak (40%). Kemampuan anak kelompok B TK RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon dalam membilang angka 1-20, setelah menggunakan media lotto pada siklus 1 dan siklus II diuraikan sebagai berikut :

1. Menyebutkan Urutan Angka

Kemampuan menyebutkan urutan angka pada tindakan siklus 1, anak yang mendapat skor 1 (mampu membilang angka 1-5) rata-rata ada 4 anak atau mencapai 20% dari jumlah total 20 anak, dan anak yang mendapat skor 2 (membilang angka 1-10) rata-rata 10 anak (50%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu membilang angka 1-15) rata-rata 6 anak (30)%. Kemampuan menyebutkan urutan angka pada tindakan siklus 2, anak yang mendapat skor skor 2 (mampu membilang angka 1-5) ada 0 anak (0%), anak yang mendapat skor 3 (mampu menyebutkan angka 1-15) ada 5 anak (25)%,

dan anak yang mendapat skor 4 (mampu menyebutkan angka 1-20) ada 15 anak (75)%.

2. Menunjukkan Konsep dengan Benda

Kemampuan menunjukkan konsep dengan benda pada tindakan siklus 1, anak yang mendapat skor 1 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 1-5) ada 7 anak (35%), anak yang mendapat skor 2 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 1-10) ada 9 anak (45%) anak yang mendapat skor 3 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 1-15) ada 4 anak (20%). Kemampuan menunjukkan konsep dengan benda pada tindakan siklus 2, anak yang mendapat skor 3 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 1-15) ada 9 anak (45%) anak yang mendapat skor 4 (mampu menunjukkan konsep dengan benda 1-20) ada 11 anak (55%).

3. Menunjukkan bilangan

Kemampuan menunjukkan bilangan pada tindakan siklus 1, Pada indikator menunjukkan bilangan, anak mencapai skor 1 (mampu menunjukkan bilangan 1-5) ada1 anak (10%), anak yang mencapai skor 2 (mampu menunjukkan bilangan 1-10) ada 5 anak (25%), dan anak yang mencapai skor 3 (mampu menunjukkan bilangan 1-15) ada 5 anak (25%). Kemampuan menunjukkan bilangan pada tindakan siklus 2, Pada indikator menunjukkan bilangan, anak yang mencapai skor 3 (mampu menunjukkan bilangan 1-15) ada 9 anak (45%) dan anak yang mencapai skor 4 (mampu menunjukkan bilangan 1-20) ada 11 anak (55%).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa mengenal angka bagi anak usia dini merupakan salah satu perkembangan kognitif di mana anak berada pada tahap pra-operasional, menurut Piaget anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri)[24].

Pengunaan media lotto juga sangat membantu anak dalam kegiatan belajarnya karena media lotto adalah salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip belajar dan aspek perkembangan anak usia dini. Menurut Sujiono kelebihan media lotto adalah sebagai berikut. (1) Mampu merangsang perkembangan syaraf kognitif anak. (2) Mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah. (3) Dapat menjalin kerjasama dan bersosialisasi dengan teman kelompoknya saat memainkan media lotto. (4) Mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna dan yang ada pada media lotto (melatih intelektual). (5) Mampu mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan atau jari, mata. (6) Membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan perorangan dan kelompok. (7) Seru dijadikan permainan saat ada acara kelompok baik itu sekolah, keluarga.[25]

---

[24] Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan, Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta,Depdiknas,2007)

[25] Sujiono, Nurani Yuliani, dkk., *Metode Pengembangan Kognitif,* (Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka, 2004), h. 8.34

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, bahwa penggunaan metode bermain lotto dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok B TK RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon yang diberikan tentunya lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Manfaat memperkenalkan angka pada anak usia dini adalah menuntut anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan mengenal angka pada indikator menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, pemahaman konsep 1-20 melalui benda dan menunukkan bilangan dari angka 1-20. Penelitian yang dilakukan ini mengalami keterbatasan pada jumlah responden yang sedikit yakni kurang dari 30 orang sampel. Pada media yang digunakan juga terbatas pada satu media yakni lotto.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari penelitian tentang "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B Di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon" dapat disimpulkan bahwa pada indikator menyebutkan urutan angka, anak yang mendapat skor 1 dan 2 ada 0 anak, anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) ada 5 anak (50%). Dan yang memperoleh skor 4 ada 15 anak atau 75%.

Pada indikator menunjukkan konsep angka dengan Benda, anak yang mendapat skor 1 dan 2 ada 0 anak atau 0% dari jumlah total 20 anak, dan anak yang mendapat skor (mampu menunjukkan konsep dengan benda 50% / 1-5 angka), rata-rata 9 anak (45%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 11 anak (55)%.

Pada indikator menunjukkan konsep angka dengan Benda, anak yang mendapat skor 1 dan 2 ada 0 anak atau 0% dari jumlah total 20 anak, dan anak yang mendapat skor (mampu menunjukkan konsep dengan benda 50% / 1-5 angka), rata-rata 9 anak (45%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 11 anak (55)%.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan bermain lotto yang efektif berdasarkan hasil penelitian ini adalah :(1) guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok, (2) memberikan pujian berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang dengan baik, (3) ukuran angka dalam kartu dibuat dengan ukuran 15×15 cm dan dilengkapi dengan Lembar Kerja Anak (LKA), (4) media lotto 1-20 yang dibuat jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan anak, tanpa anak harus menunggu lebih lama untuk mendapat giliran bermain.

B. SARAN

Dari penelitian tentang "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media lotto Pada Anak Kelompok B Di RA Raudhatus Salam Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon" ada beberapa saran yaitu sebagai berikut :

d. Bagi sekolah :

Diharapkan sekolah bisa menerapkan media yang sama untuk meningkatkan hasil dari kegiatan stimulasi kemampuan mengenal angka anak dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara media lotto dengan kemampuan mengenal angka anak, sehingga perkembangan kognitif matematika anak menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembagapun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

e. Bagi Guru :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembanngan anak disekolah, menerapkan media yang sama namun dengan variasi kartu yang lebih banyak dan lebih menarik untuk anak.

f. Bagi Orangtua :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orangtua dalam kegiatan stimulasi anak baik dirumah ataupun kerjasama dengan guru disekolah. Sehingga tidak ada lagi penerapan metode/teknik yang salah dan tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga terjadi kesalahan stimulasi perkembangan anak yang akan berdampak bagi tumbuh kembang anak baik fisik maupun psikologis.

g. Bagi Institut Bunga Bangsa Cirebon :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi data awal untuk meneliti lebih lanjut pengaruh yang lebih luas dari media lotto bagi perkembangan anak usia dini yang tidak terbatas pada aspek perkembangan kognitif matematika saja tetapi juga terhadap apek-aspek perkembangan lainnya, sehingga kampus mampu membantu pemerintah dalam mewujudkan generasi cerdas dan berkualitas di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penilaian suatu Pendekatan Praktek.. (Jakarta: Rineka Cipta 2002).

Carol Seefeld, Barbara A.Wasik, Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah, (Jakarta : PT. Indeks,2008)

Cucu, Eliyawati. Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005), h.76

Depdiknas, Pedoman Pembelajaran Permainan, Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta,Depdiknas,2007)

Edukasi Indonesia, Surat Edaran Larangan Calistung, (diunduh dari https://dokumen.tips/documents/surat-edaran-dikdasmen-larangan-calistung.html, pada tanggal 28/09/2018 pukul 22.37)

Fadlillah dkk, Implementasi Kurikulum2013¸ (Yogyakarta : PT. Ar Ruzz Media, 2014)

Khadijah, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 66

Maulana Nur, Bermain kartu bilangan dan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung , (diunduh dari http://Repository.Ump.Ac.Id/6711/3/MAULANA-NUR-2-BAB-20II.Pdf Pada Hari Jum'at Tanggal 27/04/2018 Pukul 9.19)

NI Putularis, dkk, “Pemanfaatan Media Lotto untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 di PAUD Santi Kumara Liligundi”. (diunduh dari e-journal PG- PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No Tahun 2014) pada hari Senin, Tanggal 24/12/2018 Pukul 20.13)

Okezone News, Waduh! Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Memprihatinkan,(diunduh dari https://news.okezone.com/read/2017/10/18/65/1797678/waduh-kemampuan-matematika-siswa-indonesia-memprihatinkan,pada tanggal 28/09/2018 pukul 22.45)

Sujiono, Nurani Yuliani, dkk., Metode Pengembangan Kognitif, (Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka, 2004), h. 8.34

Suryaningrum, Muslimawati, Pengaruh Media Loto Warna Dan Bentuk Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di RA AlIslam Jetis Dagangan, (Madiun: Jurnal Vol. 1,No 1, 2012), h.2

Susanto, Ahmad Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta : Prenada Media Group, 2014),

Suyanto, Konsep Dasar Anak Usia Dini, (Jakarta : Depdiknas, 2011)

FOTO PENELITIAN

Foto kegiatan sebelum menggunakan media lotto





Foto kegiatan sesudah menggunakan media lotto





Menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20





Menunjukkan Pemahaman Konsep 1-20 melalui benda





Menunjukkan bilangan dari angka 1-20

Data hasil tes kemampuan mengenal angka sebelum menggunakan permainan Lotto

No	Nama	Nilai Indikator			Σ Skor
		menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20	menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda	menunjukkan bilangan dari angka 1-20	
1	Abdul Fais	2	1	1	4
2	Aditya	2	2	1	5
3	Ajeng	1	1	1	3
4	Alfia	1	1	1	3
5	Astri	2	1	1	4
6	Azka	2	2	2	6
7	Dhika	1	1	1	3
8	Dimas	1	1	1	3
9	Edi	1	1	1	3
10	Faris	1	1	1	3
11	Fauji	1	1	1	3
12	Ibnu Vadin	2	1	1	4
13	Kayla	1	1	1	3
14	Maisya	1	1	1	3
15	Alif	1	1	1	3
16	Raja	2	2	2	6
17	Riski	1	1	1	3
18	Najib Ali	1	1	1	3
19	Prasya	2	2	2	6
20	Reva	2	1	1	4
Jumlah					75
Rata-rata					3,75
Persentase					31,25

Data hasil tes kemampuan mengenal angka sesudah menggunakan permainan lotto pada siklus I

No	Nama	Nilai Indikator			Σ Skor
		menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20	menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda	menunjukkan bilangan dari angka 1-20	
1	Abdul Fais	3	2	3	8
2	Aditya	2	3	2	7
3	Ajeng	2	1	1	4
4	Alfia	2	1	1	4
5	Astri	2	2	2	6
6	Azka	3	3	3	9
7	Dhika	2	2	1	5
8	Dimas	1	1	1	3
9	Edi	1	1	1	3
10	Faris	2	2	2	6
11	Fauji	2	2	1	5
12	Ibnu Vadin	1	1	1	3
13	Kayla	2	2	1	5
14	Maisya	2	1	1	4
15	Alif	2	1	1	4
16	Raja	3	2	3	8
17	Riski	3	2	2	7
18	Najib Ali	1	1	1	3
19	Prasya	3	3	3	9
20	Reva	3	3	3	9
Jumlah					114
Rata-rata					5,7
Persentase					47,5

RIWAYAT HIDUP



Nama : **SRI HAYATI**

Lahir di Cirebon

Pada tanggal 20 Desember 1976 dari pasangan suami Istri Muki dan Tumida.

Penulis adalah anak Pertama dari tujuh bersaudara.

Tempat tinggal penulis sekarang di Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon Propinsi Jawa Barat.

Pendidikan Formal yang telah ditempuh penulis antara lain:

1. SD Negeri II Kaliwulu, lulus tahun 1990
2. SMP N 1 Plumbon, lulus tahun 1993
3. SMA N 1 Sumber, lulus pada tahun 1996
4. STAIN Sunan Gunung Jati Cirebon, lulus tahun 2000

Pada tahun 2015, Penulis melanjutkan Pendidikan Program S1 PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) di Kampus IAI Bunga Bangsa Cirebon sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswi Program S1 PIAUD Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.