**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Kemampuan Mengenal Angka**
2. **Kemampuan**

Di dalam Islam kemampuan adalah proses pembelajaran yang mengajarkan anak didik untuk membaca, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:



Artinya: “*Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajarkan (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*.” (Q.S Al Alaq: 1-5).

Demikian bunyi ayat yang pertama di wahyukan kepada Rasulullah SAW. Surat tersebut juga menerangkan bahwa Allah SWT menciptakan manusia dari segumpal darah dan kemudian diberi pengetahuan dengan mengajarkan membaca dan menulis.

Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti yang pertama kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan kedua berada. Kemampuan sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kekayaan. Sedangkan kemampuan menurut bahasa berarti kemampuan seseorang menggunakan bahasa yang memadai dilihat dari sistem bahasa, antara lain mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap-cakap[[1]](#footnote-2).

kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbins menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang[[2]](#footnote-3).

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Angka**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka dapat dibedakan menjadi dua, yaitu[[3]](#footnote-4):

1. Kemampuan intelektual (*intelectual ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental-berfikir, menalar dan memecahkan masalah.
2. Kemampuan fisik (*physical ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.
3. **Angka dan Bilangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, angka merupakan tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Sedangkan menurut Slamet Suyanto angka yaitu simbol dari kuantitas[[4]](#footnote-5).

Menurut Sriningsih, bilangan merupakan salah satu standar isi dari kurikulum NCTM (*National Council of Teacher Mathematis)* yang meliputi hubungan satu-satu, berhitung, angka, nilai tempat, operasi bilangan bulat, dan pecahan[[5]](#footnote-6).

Sedangkan Akbar Sutawidjaya menyatakan bahwa bilangan merupakan sebuah kumpulan atau himpunan. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan[[6]](#footnote-7).

1. **Cara Mengenalkan Angka**

Konsep angka/bilangan dapat dikenalkan pada anak melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Menghitung dengan jari

Hampir semua orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya. Guru dapat memulai dengan bertanya misalnya “Berapa banyak jari tangan kita ya?. Apakah jari tangan kanan sama banyak dengan jari tangan kiri? Siapa bisa menghitung?”.

1. Bermain domino

Kartu domino berisi lingkaran yang merepresentasikan bilangan dari kosong sampai 12. Kartu tersebut baik untuk melatih anak menghitung dan mengenal pola.

1. Menghitung benda-benda

Orang tua dan guru dapat melatih anak menghitung benda apa saja dan dimana saja[[7]](#footnote-8).

1. **Indikator Kemampuan Mengenal Angka**

Berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-Kanak 2008 Pengembangan indikator pada tingkat pencapaian perkembangan dalam mengenal konsep angka / bilangan untuk anak TK yaitu:

1. Membilang banyak benda dari 1 sampai 10
2. Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10
3. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10
4. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10
5. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda
6. Menunjuk lambang bilangan 1-10
7. Meniru lambang bilangan 1-10
8. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10[[8]](#footnote-9).
9. **Metode Pembelajaran Kooperatif**

Agar proses pembelajaran lebih efektif, maka guru diharapkan menggunakan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Metode adalah cara melakukan kegiatan atau melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep - konsep secara sistematis. Metode mengajar ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pendidikan khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada anak[[9]](#footnote-10).

Isjoni mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif diartikan belajar bersama- sama saling membantu antara satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan atau tugas yang telah yang telah ditentukan sebelumnya[[10]](#footnote-11). Masih menurut Isjoni, pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah anak sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuanya berbeda yang setiap anggota harus bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran[[11]](#footnote-12).

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah:

1. Setiap anggota memiliki peran.
2. Terjadi hubungann interaksi langsung antara anak.
3. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman–teman sekelompoknya.
4. Guru membantu mengembangkan ketrampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
5. Gurunya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.
6. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama dalam pembelajaran[[12]](#footnote-13).
7. **Metode *Team Games Tournament* (TGT)**
8. **Pengertian Metode TGT**

Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktifitas anak, melibatkan tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan, *Team Games Tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok[[13]](#footnote-14).

*Team Game Tournament* adalah sebuah metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya sama seperti mereka[[14]](#footnote-15).

1. **Fungsi Metode TGT**

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian secara ilmiah. Metode ini tidak mengharapakan anak hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui metode TGT anak aktif lebih maju serta memungkinkan anak dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar[[15]](#footnote-16).

Metode *Team Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh anak tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran anak sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan anak dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar[[16]](#footnote-17).

1. **Langkah-langkah Metode TGT**

Dalam penerapannya di kelas, metode Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari empat langkah, sebagai berikut[[17]](#footnote-18):

1. Pengajaran (*Teaching*), menyampaikan pelajaran
2. Belajar Tim (*Team Study*), para anak mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Turnamen (*Tournament*), para anak memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogeny, dengan meja turnamen tiga peserta.
4. Penghargaan Tim (*Team Recognition*), skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.
5. **Kelebihan dan Kekurangan Metode TGT**

Keungggulan metode TGT dalam pembelajaran adalah:

1. Anak tidak terlalu menggantungkan pada guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri.
2. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
3. Dapat membantu anak untuk merespon orang lain.
4. Dapat memberdayakan anak untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar,
5. Dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.
6. Dapat mengembangkan kemampuan anak untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
7. Dapat meningkatkan kemampuan anak menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata
8. Dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir[[18]](#footnote-19).

Sedangkan kekurangan metode TGT adalah sebagai berikut:

1. Dengan leluasanya pembelajaran, maka apabila keleluasaanya itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
2. Penilaian kelompok dapat membutakan penilaian secara individu jika guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.
3. Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang[[19]](#footnote-20).
1. Hasan Alwi, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 707 [↑](#footnote-ref-2)
2. Robbin, Stephen P. & Judge, Timothy A. *Perilaku Organisasi Buku 1* (Jakarta: Salemba Empat, 2008), hlm. 56 [↑](#footnote-ref-3)
3. *ibid* [↑](#footnote-ref-4)
4. Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 158 [↑](#footnote-ref-5)
5. Sriningsih, dkk*. Bahasa Indonesia: SMP/MTs Kelas VII*. (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 62 [↑](#footnote-ref-6)
6. Akbar Sutawijaya. *Pendidikan Matematika III.* (Jakarta. DIRJEN DIKTI, 1992), hlm. 20 [↑](#footnote-ref-7)
7. Slamet Suyanto. *Op.Cit.* hlm. 68 [↑](#footnote-ref-8)
8. Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum. *Pedoman Silabus Formal: Pengambangan Bahan Ajar dan Standar PAUD Non Formal dan TK*. (Jakarta: Depdiknas, 2008), hlm. 24 [↑](#footnote-ref-9)
9. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006). hlm 201 [↑](#footnote-ref-10)
10. Isjoni*, Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 8. [↑](#footnote-ref-11)
11. *ibid*. hlm. 14-15 [↑](#footnote-ref-12)
12. *ibid*. hlm. 27 [↑](#footnote-ref-13)
13. Nurasma, *op.cit*, hlm. 54 [↑](#footnote-ref-14)
14. Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusamedia, 2005), hlm. 163-166 [↑](#footnote-ref-15)
15. Wijaya Sanjaya, *Metode-metode Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Panjimas, 2008), hlm. 248 [↑](#footnote-ref-16)
16. Suharno, *et.al*, *Metode Team Game Tournament*, (Jakarta: Gramedia Building, 2006), hlm. 78 [↑](#footnote-ref-17)
17. Slavin, *op.cit*, hlm. 170 [↑](#footnote-ref-18)
18. Wijaya Sanjaya, *op.cit*, hlm. 249 [↑](#footnote-ref-19)
19. Wijaya Sanjaya, *op.cit*, hlm. 249 [↑](#footnote-ref-20)