

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL
KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN DI MANA
KULETAKKAN ANGKAKU DI PAUD AISYIYAH VIII
KECAMATAN PULAU PUNJUNG KABUPATEN
DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Stara Satu (SI) jurusan pendidikan Luar Sekolah*



Oleh

**SEFNIWATI
58909/2010**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

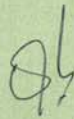
PENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL
KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN DI MANA
KULETAKKAN ANGKAKU DI PAUD AISYIYAH VIII
KEC. PULAU PUNJUNG KAB. DHARMASRAYA

Nama : Sefniwati
Nim : 58909
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

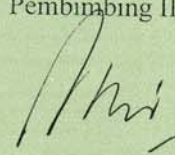
Disetujui Oleh,

Pembimbing I,



Dr. Solfema, M.Pd
NIP. 19581212 198503 2001

Pembimbing II,



Drs. Wisroni, M.Pd
NIP. 195910131987031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : **Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep
Bilangan Melalui Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku di
PAUD Aisyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten
Dharmasraya**

Nama : Sefniwati

NIM : 58909

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

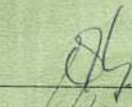
Padang, April 2014

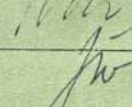
Tim Penguji,

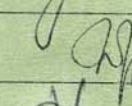
Nama

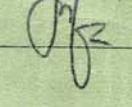
Tanda Tangan

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua | Dr. Solfema, M.Pd. |
| 2. Sekretaris | Drs. Wisroni, M.Pd. |
| 3. Anggota | Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd. |
| 4. Anggota | Dra. Hj. Wirdatul'Aini, M.Pd . |
| 5. Anggota | MHD. Natsir,S.Sos.I. S.Pd, M.Pd. |

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang yang dicantumkan di dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, April 2014

Yang Menyatakan



ABSTRAK

Sefniwati: Peningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Dimana Kuletakkan Angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan. Pulau Punjung Kabupaten. Dharmasraya

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya perkembangan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya yang diduga tidak tepatnya metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan benda-benda melalui permainan dimana kuletakkan angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak didik di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya, pada kelompok usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang pada semester I tahun ajaran 2013-2014. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dengan menggunakan alat pengumpul data berupa pedoman observasi. Sedangkan teknis analisis data yang dianalisis dengan menggunakan rumus persentase dan menggunakan tabel distribusi frekuensi.

Hasil penelitian tentang kemampuan mengenal konsep bilangan dalam mengurutkan bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan benda-benda melalui permainan di mana kuletakkan angkaku di PAUD Aisyiyah VIII sudah meningkat dengan baik. Berdasarkan temuan penelitian disarankan kepada (1) Pendidik PAUD diharapkan dapat menggunakan permainan dimana kuletakkan angkaku dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan. (2) Pengelola PAUD yang ingin meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan media seperti permainan di mana kuletakan angkaku agar anak mampu berkembang secara optimal dalam kemampuan mengenal konsep bilangan. (3) Peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan anak dalam aspek yang lain kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai media yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan anak.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan semua rahmat, karunia dan hidayah-NYA dengan kesehatan yang sehat dan kesempatan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Dimana Kuletakkan Angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya”.

Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi S1 di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah / Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian skripsi ini peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Firman,MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan jajarannya.
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Wisroni, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar (dosen) Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu pengelola beserta rekan-rekan pendidik PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya yang telah bermurah hati membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak didik PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
8. Teristimewa buat suami dan anak yang tersayang berkat do'a dari seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan dorongan, bantuan baik moril maupun materil dan memahami segala aktivitas dan kesibukan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan dari mahasiswa konversi paud BP 2010 Jurusan Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
10. Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan untuk itu penulis mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan

untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Padang, April 2014

Penulis



Sefniwati

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Pertanyaan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Defenisi Operasional.....	11
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teoritis	13
1. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak	
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	14
b. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif Anak	15
2. Hakikat Konsep Bilangan	
a. Konsep Bilangan	17
b. Jenis-jenis Bilangan	20
3. Permainan Di Mana Kuletakan Angkaku	
a. Permainan Di Mana Kuletkan Angkaku	22
b. Langkah dan Deskripsi Permainan Di Mana Kuletkan Angkaku	23
4. Permainan Di Mana Kuletakan Angkaku Dalam Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan	
5. Penelitian Yang Relevan.....	28
B. Kerangka Konseptual	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian	31
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Prosedur Penelitian	32
E. Jenis dan Sumber Data	36
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisa Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
1. Gambaran Kondisi Awal.....	38
2. Gambaran Siklus I.....	39
3. Kondisi Antar Siklus	45
B. Pembahasan.....	50

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	54
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
1. Data Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak di PAUD Aisyiyah VIII Sungai Belit	8
2. Data Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan PAUD Aisyiyah VIII Sungai Belit.....	38
3. Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dalam Mengurutkan Bilangan pada Siklus I Pertemuan 3.....	40
4. Data Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan dengan Benda-benda Pada Siklus I Pertemuan 3	42
5. Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak dalam Mengurutkan Bilangan pada Siklus II Pertemuan 3	43
6. Data Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan dengan Benda-benda pada Siklus II Pertemuan 3.....	44
7. Data Peningkatan Kemampuan Anak pada Kategori Sangat Mampu dalam Mengurutkan Bilangan pada Kondisi Awal,Siklus I dan Siklus II	46
8.Data Peningkatan Kemampuan Anak pada Kategori Sangat Mampu dalam Mengenal Mengenal Lambang Bilangan dengan Benda-benda pada Kondisi Awal,Siklus I dan Siklus II.....	47
9. Dta Peninkatan Kemampuan Anak pada Kategori Sangat Mampu dalam Mengenal Konsep Bilangan pada Kondisi Awal,Siklus I dan Siklus II.....	49

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Kerangka Konseptual	29
2. Siklus Penelitian.....	32
3. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku Pada Kondisi Awal	39
4. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan dalam Mengurutkan Bilangan Pada Siklus I Pertemuan 3	41
5. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan dalam Mengenal Lambang Bilangan dengan Benda-benda Pada Siklus I Pertemuan 3	42
6. Peningkatan Kemampuan Anak Mengurutkan Bilangan Pada Siklus II Pertemuan 3	44
7. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan dalam Mengenal Lambang Bilangan dengan Benda-benda Pada Siklus II Pertemuan 3	45
8. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan dari Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II.....	47
9. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dengan Benda-benda dari Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II	48
10. Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan dari Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Penelitian	58
2. Instrumen Penelitian	59
3. RKH dan RKM	60
4. Lembar Observasi Perkembangan Anak.....	76
5. Surat Izin Penelitian 1	84
6. Surat Rekomendasi dari Kesbangpol Linmas Dharmasraya.....	85
7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) serta kesejahteraan hidup masyarakat. SDM yang berkualitas merupakan kebutuhan mutlak bagi suatu bangsa. Untuk itu kesempatan pendidikan perlu diberikan kepada semua lapisan masyarakat dan diupayakan dimulai pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana yang dinyatakan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan

dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu, sudah banyak terdapat pada media massa dan media elektronik lainnya.

Untuk itu sebaiknya orang tua dan orang dewasa lainnya perlu: (1) memberikan kesempatan dan menunjukkan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka/menumbuhkan/mengembangkan potensi yang sudah memasuki masa peka; (2) memahami bahwa anak masih berada pada masa egosentris yang ditandai dengan seolah-olah dialah yang paling benar, keinginannya harus selalu dituruti dan sikap mau menang sendiri, dan sikap orang tua dalam menghadapi masa egosentris pada anak usia dini dengan memberi pengertian secara bertahap pada anak agar dapat menjadi makhluk sosial yang baik; (3) pada masa ini, proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya tampak semakin meningkat. Peniruan ini tidak saja pada perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang disekitarnya tetapi juga terhadap tokoh-tokoh khayal yang sering ditampilkan di televisi. Pada masa saat ini orang tua atau guru

haruslah dapat menjadi tokoh panutan bagi anak dalam perilaku; (4) masa berkelompok untuk itu biarkan anak bermain di luar rumah bersama-sama temannya, jangan terlalu membatasi anak dalam pergaulan sehingga anak kelak akan dapat bersosialisasi dan beradaptasi sesuai dengan perilaku dan lingkungan sosialnya; (5) memahami pentingnya eksplorasi bagi anak. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya dan biarkan anak melakukan *trial and error*, karena memang anak adalah penjelajah yang ulung; dan juga (6) disarankan agar tidak boleh selalu memarahi anak saat ia membangkang karena bagaimana juga ini merupakan suatu masa yang akan dilalui oleh setiap anak. anak sendiri berada di dalam kamarnya atau di sebuah sudut. Beberapa waktu kemudian barulah anak diberikan nasehat tentang mengapa anak harus melakukan itu semua. Pada kenyataannya, masih terdapat sebagian besar orang tua dan guru belum memahami akan potensi luar biasa yang dimiliki anak usia dini.

Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatifitas, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal, bertujuan dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak melalui rangsangan pendidikan. Agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermain yang dapat memotivasi anak

untuk melakukan kegiatan tersebut. Menurut Depdiknas (2010:1) menerangkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini mulai diberikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih berarti dan bermakna bagi anak didik. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan berbagai sumber daya manusia berupa guru profesional dan kreatif. Guru yang profesional dan kreatif diharapkan agar mampu mengembangkan ide-ide dan ketrampilan dalam mengajar dan dalam mengembangkan sarana pendukung belajar. Di PAUD sarana pendukung ini berupa alat peraga atau alat permainan, maka PAUD tidak dapat berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik karena prinsip belajar di PAUD adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Melalui bermain diharapkan anak didik dapat melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan kepribadianya, baik yang mencakup aspek ketrampilan kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Banyak hal yang bisa dikembangkan dalam rangka kegiatan bermain, salah satunya adalah permainan dimana kuletakan angkaku.

Selanjutnya menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2009) menyebutkan bahwa pada pendidikan anak usia dini semua aspek kecerdasan anak dikembangkan secara menyeluruh, baik perkembangan fisik maupun psikis anak sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Termasuk perkembangan logika matematika anak sehingga anak dapat mengenal

konsep bilangan dengan baik. Dimasa UsiaDini merupakan masa yang tepat untuk memperoleh berbagai rangsangan dan stimulasi karena anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Hal ini ditandai dengan berbagai kreativitas dalam bermain yang muncul dari daya imajinasi anak. Pemberian stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadikan mereka lebih matang dalam semua aspek kecerdasannya. Diantaranya adalah kecerdasan kognitif.

Pada hakikatnya kognitif merupakan kemampuan yang dibawa anak sejak lahir. Dalam hal ini Stern dalam Semiawan (1991) mengemukakan batasan bahwa kognitif merupakan kesungguhan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuannya.

Kognitif berperan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar dan memecahkan masalah. Keberhasilan anak dalam memecahkan masalah memberikan dampak yang besar bagi keberhasilan anak beradaptasi dengan lingkungan dan orang lain. Karena dalam proses kehidupannya anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Selain itu proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan anak dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide anak dalam belajar.

Menurut Gardner dalam Sujiono dkk (2008) menyatakan bahwa “aspek kognitif terdiri dari pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, serta konsep bilangan dan lambang bilangan”.

Pengenalan konsep bilangan penting dikenalkan kepada anak sejak dini karena merupakan salah satu dari konsep awal yang harus dikuasai anak dalam pengembangan kognitif. Penguasaan konsep bilangan akan mempermudah anak memahami berbagai konsep lainnya yang mendukung anak mengenal orang lain dan lingkungan. Ini sangat mendukung anak bersosialisasi, mengenali dan menyelesaikan masalah.

Adapun kemampuan mengenal konsep bilangan yang perlu dikuasai anak usia 5-6 tahun, menurut Piaget dalam Santoso (2001) adalah “membilang/menyebutkan angka 1-10, mengenal konsep dan simbol angka”. Selanjutnya, Amstrong (2002) mengemukakan bahwa:

anak usia 5 sampai 6 tahun dapat mengenal bilangan yaitu membilang atau menyebutkan urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda seperti angka dua dengan dua buah gambar apel, dan meletakkan angka lima pada lima buah gambar cabe. (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10 dan membuat urutan (mengurutkan) bilangan 1-10 dengan benda-benda serta memiliki kemampuan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Dari pendapat di atas jelas bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia lima sampai enam tahun terdiri dari aspek: (1) mengurutkan bilangan 1-10 (2) mengetahui lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Tuntutan menu generik terhadap anak usia dini pada kelompok bermain usia lima sampai enam tahun, bahwa anak hendaknya anak sudah mampu

mengurutkan bilangan 1-10, dan mampu mengenal atau menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan baik.

Berdasarkan pengamatan penulis tentang anak selama mengajar pada semester genap (Januari-Juni 2013) tentang kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini pada lembaga PAUD Aisyiyah VIII Kabupaten Dharmasraya, terlihat bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain, anak tidak bisa mengurutkan bilangan, anak tidak memahami konsep bilangan sehingga seringkali terjadi kesalahan dalam mengungkapkan jumlah sesuatu benda dengan jumlah yang sebenarnya. Seperti anak mengatakan tujuh crayon sedangkan crayon yang ditunjuk anak adalah sembilan, atau dalam bermain anak mengatakan menginginkan tujuh potongan balok dan berusaha meminta punya temannya yang lain, sementara potongan balok yang dimiliki anak sudah melebihi dari tujuh. Hal lain juga dapat dilihat dari bermain menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, anak belum mampu melakukannya dengan maksimal.

Berdasarkan fenomena dan dibandingkan dengan tingkat capaian kurikulum PAUD, dapat dikemukakan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini di PAUD Aisyiyah VIII masih rendah dan belum berkembang dengan baik.

Berikut ini dikemukakan hasil pengamatan penulis terhadap 15 orang anak PAUD Aisyiyah VIII di Kelas B tentang kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini.

Tabel 1: Data Awal Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini

No.	Aspek yang diamati	Kemampuan							
		SM		M		KM		TM	
		F	%	F	%	f	%	F	%
1.	Mengurutkan bilangan	0	0	1	6,66	3	20	11	73,33
2.	Mengenal lambang bilangan dengan benda-benda	0	0	1	6,66	4	26,66	10	66,66
Jumlah		0	0	2	13,32	7	46,66	21	139,99
Rata-rata			0		6,66		23,33		69,99
Jumlah anak : 15orang									

Sumber: PAUD Aisyiyah VIII

Keterangan : SM : Sangat mampu
M : Mampu
KM : Kurang Mampu
TM : Tidak Mampu

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa kondisi kemampuan awal anak mengenal konsep bilangan berada pada kategori tidak mampu adalah 69,99%. Berarti kemampuan anak mengenal konsep bilangan di PAUD Aisyiyah VIII Kabupaten Dharmasraya masih tergolong rendah. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, di sebabkan oleh faktor-faktor sebagai berikut:

1. Faktor internal (yang bersumber dari diri anak itu sendiri), seperti:
 - a. Kondisi psikologis anak yang cenderung labil
 - b. Kondisi fisik anak yang kurang mendukung
2. Faktor eksternal (yang bersumber dari luar diri anak), seperti:

- a. Kurangnya latihan atau stimulasi yang diberikan orang tua dirumah dalam pengembangan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.
- b. Kurangmenariknya metode yang digunakan guru dalam pengembangan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.
- c. Kurangnya alat permainan edukatif di sekolah untuk mengembangkan kemampuan anakdalam mengenal konsep bilangan di PAUD.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pada penelitian ini peneliti membatasi masalah pada masalah kurang menariknya metode dalam pengembangan kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah melalui permainan di mana kuletakkan angkakudapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan di PAUD Aisyiyah VIII Kabupaten Dharmasraya”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan tentangmengurutkan bilangan melalui permainan di Mana Kuletakkan Angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

2. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan tentang lambang bilangan melalui bermain di Mana Kuletakkan Angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah permainan di Mana Kuletakkan Angkaku dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan di PAUD Aisyiyah VIII kecamatan pulau punjung kabupaten Dharmasraya?
2. Apakah permainan di Mana Kuletakkan Angkaku dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di PAUD Aisyiyah VIII kecamatan pulau punjung kabupaten Dharmasraya?

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Sebagai sumbangan keilmuan pendidik anak usia dini dalam pengembangan konsep bilangan anak
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pendidik anak usia dini, agar dapat menerapkan metode yang menarik dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak

- b. Bagi orang tua, dapat memahami akan pentingnya metode dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak
- c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam penyediaan fasilitas dalam upaya mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak.

H. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan keraguan tentang judul ini, maka dibawah ini akan dijelaskan istilah yang digunakan sebagai berikut

1. Menenal Konsep Bilangan

Menurut Paimin (1998:7) menyatakan bahwa “konsep bilangan merupakan suatu ide yang bersifat abstrak yang digunakan untuk menggolongkan, mengklasifikasikan objek dan memberikan keterangan mengenai jumlah suatu bilangan dinyatakan dengan suatu lambang bilangan”.

Adapun konsep bilangan dalam penelitian ini adalah

a. Mengurutkan Bilangan

Kemampuan anak mengurutkan bilangan merupakan bagian dari kemampuan anak mengenal konsep bilangan. Menurut Sujiono dkk (2008) “mengurutkan bilangan disebut juga kegiatan serialisasi, merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda sesuai dengan karakteristiknya”.

Dalam penelitian ini, mengurutkan bilangan dengan benda-benda adalah kemampuan anak mengidentifikasi perbedaan atau mengurutkan benda dengan jumlah berkisar 1-10. Anak mampu mengurutkan dari jumlah yang terkecil yaitu dimulai dari satu buah benda, kemudian dua buah benda dan seterusnya secara berurut.

b. Mengenal Lambang Bilangan dengan Benda-benda

Mengenal lambang bilangan dengan benda-benda dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk mengenal bilangan-bilangan alam yang meliputi bilangan 1 sampai 10 dengan menghubungkannya dengan benda-benda disekitarnya.

2. Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku

Permainan di mana kuletakkan angkaku dalam penelitian ini adalah permainan anak yang dilakukan berkelompok, dimana anak dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang anak. Dalam permainan ini anak akan melakukan aktivitas mengurutkan gambar himpunan, mengenal gambar dengan lambang bilangan sesuai dengan jumlah gambar yang ada dan kegiatan menempelkan kartu angka sesuai dengan jumlah himpunan gambar serta menyebutkan bilangan. Melalui bermain anak mendapat latihan-latihan dan stimulasi terhadap pemahaman mengenal konsep bilangan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini

Jamaris (2006:19), mengatakan perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif , artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Anak usia dini berda dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Hainstock (1999:10) mengatkan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama mas inilah anak secara khusus mudah menerima stimulasi-stimulasi dari lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada mas peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari (Hainstock, 1999:34) Berdasarkan teori perkembangan anak , diyakini bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul di atas permukaan air. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya. Itu berarti

orang dewasa perlu memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi dan mengali sumber-sumber terunggul yang tersembunyi dalam diri anak. Untuk itu, paradigma baru pendidikan bagi anak usia dini haruslah berorientasi pada pendekatan berpusat pada anak dan perlahan-lahan menyeimbangkan dominasi pendekatan lama yang lebih berpusat pada guru.

2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Vasta dalam Suparno (2001) mengartikan bahwa

Kognitif adalah tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Selain itu kognitif juga dipandang sebagai suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat di dalam perolehan, pengolahan, organisasi dan penggunaan pengetahuan.

Sedangkan Piaget dalam Musfiroh (2005: 63) kognitif adalah “aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia”. Selanjutnya, Trustone dalam Sujiono (2008:17) berpendapat bahwa

Kognitif adalah penjelmaan dari primer, yaitu kemampuan: berbahasa (verbal comprehension), mengingat (memory), nalar atau berpikir logis (reasoning), pemahaman ruang (spasial factor) bilangan (numerical ability). Menggunakan kata-kata dan mengamati dengan cepat dan cermat.

Merujuk dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa kognitif merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif dari anak-anak yang lebih

mudah diuraikan dalam beberapa teori yang berbeda di dalam kurun waktu yang berbeda-beda. Para pendukung teori behavior memiliki sudut pandang bahwa anak-anak tumbuh dengan mengumpulkan informasi yang semakin banyak dari hari ke hari. Kebanyakan pengukuran kecerdasan didasarkan pada gagasan untuk mengumpulkan pengetahuan sebanyak-banyaknya.

b. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif anak terdiri dari beberapa aspek. Menurut Gardner dalam Sujiono dkk (2008) menyatakan bahwa “aspek kognitif terdiri dari (1) pengetahuan umum dan sains; (2) konsep bilangan, warna, ukuran pola; (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Faktor kognitif memiliki pemahaman bahwa ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

c. Hakikat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Nasution (1994:9) kognitif adalah kemampuan seseorang dalam melakukan persepsi, dalam mengingat dan dalam berfikir, besar pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Suyanto (2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berfikir,

kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Faktor kognitif mempunyai peranan yang penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir, dalam menyelesaikan suatu persoalan.

Kognitif merupakan kecerdasan pikiran yang dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk proses berpikir otak. Pikiran tersebut digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Melalui alat berpikir yang dimiliki setiap individu inilah perkembangan kognitif seseorang berkembang sejak usia dini sampai ke dewasa. Perkembangan kognitif anak, dilakukan dengan metode pemberian tugas, bercakap-cakap, demonstrasi, tanya jawab dan praktek langsung. Salah satu upaya untuk mengembangkan kognitif anak adalah dengan cara memberikan pembelajaran mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

Kegiatan mengenal konsep bilangan melalui jalur berhitung dapat diberikan melalui bermacam permainan kepada anak usia dini karena lebih efektif dan lebih menyenangkan. Usia dini merupakan usia efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Upaya mengembangkan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk permainan di mana kuletakkan angkaku. Permainan di mana kuletakkan angkaku di PAUD Aisyiyah VIII tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, melainkan kesiapan

mental, sosial dan ekonomi, karena itu pelaksanaannya harus secara menarik, bervariasi dan menyenangkan bagi anak.

Kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan berupa kemampuan berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif berhubungan dengan intelegensi pasif atau statis sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif.

Jamaris (2003:17) mengemukakan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.

3. Hakikat Konsep Bilangan

a. Konsep bilangan

Menurut ilmu matematika konsep bersifat universal. Menurut Soedjadi dalam Sujiono (2005) mengutarakan bahwa “konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan mengklasifikasikan kesimpulan objek”.

Bilangan menurut Sukmadinata dkk (2000) adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pemecahan dan pengukuran, simbol ataupun lambang yang digunakan, untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Menurut Nugraha (2010: 4.65) bahwa indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dan selanjutnya menurut CRI (*Children Resources International*) (Nugraha, 2010: 8.23) menerangkan bahwa anak ditandai dengan berbagai kemampuan pada anak, sebagai berikut:

- 1) Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10
- 2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
- 3) Membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda-benda
- 4) Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
- 5) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kesanggupan atau kekuatan anak usia dini dalam mengetahui dasar-dasar matematika berupa bilangan yang mulai dipelajari oleh anak-anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas. Artinya bilangan itu menunjuk besarnya kumpulan benda. Bilangan ini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordinat), seperti: Pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Yang digunakan untuk menerangkan urutan, penggunaan jari dapat dilakukan untuk menyebut urutan bilangan.

Menurut William dalam Sujiono (2007) bilangan adalah representasi fisik dari data yang diamati bilangan dapat dipresentasikan dalam berbagai bentuk, kemudian digolongkan pada sebuah sistem bilangan tetapi mempunyai arti yang sama.

Selanjutnya Joula dalam Santoso (2001) menyatakan bahwa bilangan merupakan suatu ide yang bersifat abstrak, bilangan memberikan keterangan mengenai jumlah suatu bilangan dinyatakan dengan suatu lambang bilangan.

Pemahaman konsep bilangan perlu dikuasai anak karena merupakan salah satu dari konsep awal yang harus dikuasai anak dalam pengembangan kognitif.

Menurut Paimin (1998:7) menyatakan bahwa “konsep bilangan merupakan suatu ide yang bersifat abstrak yang digunakan untuk menggolongkan, mengklasifikasikan objek dan memberikan keterangan mengenai jumlah suatu bilangan dinyatakan dengan suatu lambang bilangan.

Banyak orang memandang kemampuan mengenal konsep bilangan sebagai bagian dari matematika yang sangat sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengenal lambang bilangan adalah kemampuan berhitung anak usia dini dalam Kemendiknas (2010:5) tentang pengembangan kurikulum anak usia dini menyatakan bahwa “anak usia dini sudah dapat mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda dan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda, dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan media beberapa gambar himpunan buah dan kartu angka. Yang dilakukan oleh anak-anak yang belum mengenal lambang bilangan adalah anak menghitung jumlah buah dan menempelkan kartu angka yang sesuai dengan

jumlah himpunan buah sehingga semua kartu angka selesai ditempelkan pada gambar himpunan buah.

Kemampuan berhitung anak usia dini dalam Kemendiknas (2010:5) tentang pengembangan kurikulum anak usia dini “anak sudah dapat membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya dan kumpulan benda yang tidak sama jumlahnya. dalam pelaksanaan penelitian ini dengan permainan di mana kuletakkan angkaku yang dilakukan pada anak yang belum bisa membedakan banyak dan sedikit dari himpunan buah dan kartu angka.

Kemampuan berhitung anak usia dini dalam Mendiknas (2010:5) tentang pengembangan kurikulum anak usia dini “anak usia 5-6 tahun sudah dapat meniru lambang bilangan, menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda”. Didalam pelaksanaan penelitian ini dengan permainan di mana kuletakkan angkaku yang dilakukan oleh anak pada permainan ini adalah anak mengambil kartu angka dan kartu angka di hubungkan atau dipasangkan pada gambar buah tersebut.

b. Jenis-jenis bilangan

Menurut Purwanto dalam Taufik(2010), bilangan memiliki delapan jenis yaitu:

1) Bilangan asli

Bilangan asli adalah bilangan-bilangan alam yang meliputi bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.

2) Bilangan cacah

Bilangan cacah adalah bilangan yang terdiri dari 0, 1, 2, 3, 4, 5...dengan demikian semua bilangan asli disebut bilangan cacah kecuali 0.

3) Bilangan bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang meliputi :

- a. Bilangan asli atau bilangan positif (0,1,2,3...).
- b. Nol (0)
- c. Bilangan bulat negative (-3, -2, -1)

4) Bilangan rasional

Bilangan rasional adalah bilangan yang dapat ditulis dalam bentuk a/b dengan a dan b adalah bilangan bulat $b \neq 0$. Bilangan rasional meliputi bilangan :

- a) Bilangan bulat positif (2)
- b) Bilangan pecahan positif ($1/2$, $2/4$, $4/5$).
- c) Nol (0)
- d) Bilangan pecahan negative ($-1/3$, $2/4$, $4/5$)
- e) Bilangan bulat negative (-2, -3)

5) Bilangan irasional

Bilangan irasional adalah bilangan yang tidak dapat dinyatakan dengan bilangan pecahan atau bilangan rasional, a/b . contoh akar 2, akar 3, akar 4 dan sebagainya. Bilangan irasional dapat digambarkan dalam bentuk garis dengan bantuan dalil Pythagoras.

6) Bilangan real

Bilangan real adalah bilangan yang merupakan gabungan dari bilangan rasional dan irasional.

7) Bilangan imajiner

Bilangan imajiner adalah bilangan maya/bilangan negative yang berada di bawah tanda akar.

8) Bilangan kompleks

Bilangan kompleks adalah bilangan yang merupakan gabungan dari bilangan real dan bilangan yang imajiner, bilangan ini merupakan bilangan paling lengkap atau bilangan yang mencakup seluruh bilangan.

B. Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku

Pada dasarnya bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, semisal bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain, dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Bermain adalah awal dari semua fungsi kognitif selanjutnya. Oleh karena itu bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak.

a. Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku

Permainan di mana kuletakkan angkaku dirancang untuk pengembangan kemampuan anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan.

Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2005)

Permainan di mana kuletakkan angkaku adalah suatu bentuk permainan anak guna meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui benda-benda

yang disimbolkan melalui gambar ataupun dengan objek nyata secara langsung.

Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku merupakan permainan yang memberikan latihan-latihan dan stimulasi terhadap pemahaman konsep bilangan.

b. Langkah dan deskripsi permainan di Mana Kuletakkan Angkaku

1) Tujuan permainan

- a) Mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan
- b) Melatih kecepatan dan ketepatan kerja
- c) Terbina kerja sama kelompok dan kekompakan
- d) Melatih kelenturan otot kaki dan tangan

2) Alat dan bahan

- a) Tiga buah gambar himpunan buah jeruk yang sama-sama masing-masing satu buah jeruk.
- b) Tiga buah gambar himpunan buah mangga yang sama-sama masing-masing dua buah mangga
- c) Tiga buah gambar himpunan buah pisang yang sama-sama masing-masing tiga buah pisang.
- d) Tiga buah gambar himpunan buah pepaya yang sama-sama masing-masing empat buah pepaya.
- e) Tiga buah gambar himpunan buah manggis yang sama-sama masing-masing lima buah manggis.
- f) Tiga buah gambar himpunan cabe yang sama masing-masing enam buah cabe.
- g) Tiga buah gambar himpunan bunga yang sama masing-masing tujuh buah bunga

- h) Tiga buah gambar himpunan apel yang sama masing-masing delapan buah apel.
- i) Tiga buah gambar himpunan buah nenas yang sama-sama masing-masing sembilan buah nenas.
- j) Tiga buah gambar himpunan salak yang sama masing-masing sepuluh buah salak

Kartu angka sesuai dengan jumlah himpunan ditambah satu buah kartu angka yang tidak sesuai dengan dengan jumlah himpunan

3) Prosedur permainan

- a) Buat tiga kelompok masing-masing tiga orang anak
- b) Tiap kelompok mendapatkan empat himpunan gambar yang berbeda dan empat kartu yang sesuai dengan gambar himpunan ditambah satu kartu angka yang tidak sesuai dengan gambar himpunan.
- c) Tiga kelompok tersebut berlomba lari mulai dari tempat A ke tempat B dengan tujuan menempelkan kartu satu angka sesuai dengan jumlah himpunan gambar. Masing-masing kelompok berada ditempat A. Tiap kelompok satu persatu berlari menuju ketempat B untuk menempelkannya sampai semua himpunan gambar selesai ditempel kartu angka.

Permainan di mana kuletakkan angkaku adalah permainan anak yang dilakukan berkelompok, dimana anak dibagi menjadi tiga kelompok. Dalam permainan ini anak akan melakukan aktivitas mengurutkan gambar himpunan dan mengenal gambar dengan lambang bilangan sesuai dengan jumlah gambar yang ada. Pada permainan ini anak melakukan kegiatan menempel kartu angka yang

sesuai dengan jumlah himpunan gambar serta menyebutkan bilangan. Selama bermain anak mendapatkan pengalaman baru dan bisa berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka, dengan permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak sehingga anak dapat mengenal konsep bilangan dengan baik dan melalui bermain anak mendapatkan latihan-latihan dan stimulasi terhadap pemahaman mengenal konsep bilangan.

C. Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku dalam Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan.

Permainan di Mana Kuletakkan Angkaku pada dasarnya dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak, karena pembelajaran pada anak usia dini dilakukan secara terintegrasi melalui bermain. Namun secara khusus, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak. Dalam permainan di Mana Kuletakkan Angkaku mengarahkan dan memotivasi anak menyebutkan bilangan 1-10 yang dilakukan secara berulang-ulang melalui permainan, memberikan kesempatan anak berlatih tanpa beban, ini akan berdampak pada peningkatan kemampuan anak mengurutkan bilangan.

Disamping itu dalam permainan ini anak diberikan himpunan gambar yang berbeda dan kartu yang sesuai dengan gambar himpunan di tambah kartu angka yang tidak sesuai dengan gambar himpunan. anak diminta mengelompokkan kartu yang sesuai dengan gambar himpunan dan mengelompokkan kartu yang tidak sesuai dengan gambar himpunan. pada Disini anak diberi kesempatan berlatih mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Meskipun pada awalnya sebagian besar anak tidak dapat melakukannya dengan maksimal, tetapi dengan

dilakukannya permainan secara berulang anak akan dapat memahami dari pengalaman bermain sebelumnya. Sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda dapat meningkat. Dalam permainan ini juga berhubungan dengan kegiatan bermain mengurutkan bilangan dengan benda-benda melalui gambar-gambar berwarna sehingga anak tertarik dan tidak bosan. Anak diberi kesempatan berlatih melalui kompetisi mengurutkan kartu bergambar sesuai dengan serialisasi jumlah gambar. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda-benda. Selanjutnya, permainan di mana kuletakkan angkaku juga divariasikan dengan kegiatan mengenal lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda yang ada pada kartu bergambar. Anak akan menempelkan kartu angka sesuai dengan jumlah himpunan gambar. Kegiatan ini memberikan latihan-latihan kepada anak dalam mengenal lambang bilangan dengan benda-benda sampai 1-10. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dengan benda-benda tersebut akan meningkat.

Permainan di mana kuletakkan angkaku dirancang untuk pengembangan kemampuan anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan. Permainan ini merupakan permainan yang memberikan latihan-latihan dan stimulasi terhadap pemahaman konsep bilangan.

Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2005)

Permainan di mana kuletakkan angkaku adalah suatu bentuk permainan anak guna meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui benda-benda yang disimbolkan melalui gambar ataupun dengan objek nyata secara langsung.

Adapun hubungan meningkatnya mengenal konsep bilangan dengan permainan di mana kuletakkan angkaku adalah sangat erat kaitan nya karna mengenal konsep bilangan ini merupakan pembinaan perkembangan kognitif anak. Berdasarkan pendapat di atas bahwa permainan di mana kuletakkan angkaku merupakan permainan yang dapat mengembangkan konsep bilangan anak.

Kemudian permainan di mana kuletakkan angkaku dalam penelitian ini adalah mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan dengan benda-benda.

1. Mengurutkan bilangan disebut juga kegiatan serealisasi, merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda dengan jumlah berkisar 1-10.

Permainan di mana kuletakkan angkaku tentang mengurutkan bilangan, menyebutkan urutan bilangan ,menunjukkan urutan bilangan, membedakan urutan bilangan, mengetahui urutan bilangan, mencocokkan urutan bilangan, baik disekolah maupun dirumah. Selanjutnya anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan tersebut dngan baik. Pada mulanya beberapa orang anak belum bisa melakukan tentang kegiatan yang harus dilakukannya. Namun kegiatan ini dilakukan berulang-ulang akan menjadi latihan-latihan yang berdampak positif bagi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dalam mengurutkan bilangan. Mengurutkan bilangan itu perlu dilakukan, harus mengerti dan mudah diingat oleh anak untuk dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak.

dalam Sujiono (2008:17) berpendapat bahwa

Kognitif adalah penjelmaan dari primer, yaitu kemampuan: berbahasa (verbal comprehension), mengingat (memory), nalar atau berpikir logis (reasoning), pemahaman ruang (spatial factor) bilangan (numerical ability). Menggunakan kata-kata dan mengamati dengan cepat dan cermat.

2. Mengenal lambang bilangan dengan benda-benda adalah kemampuan anak untuk mengenal bilangan –bilangan alam yang meliputi bilangan 1 sampai 10 dengan menghubungkannya dengan benda-benda disekitarnya.

Amstrong dalam Musfiroh (2005)

Permainan di mana kuletakkan angkaku adalah suatu bentuk permainan anak guna meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan melalui benda-benda yang disimbolkan melalui gambar ataupun dengan objek nyata secara langsung.

D. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang mempertegas penelitian sejenis yang dilakukan oleh:

1. Yarli Widya (2012) dalam penelitian tindakan kelas dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Angka Dengan Kelereng di RA Al-Muttaqin Balai Belo kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam", menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan angka dengan kelereng di kelas B1.
2. Darnis (2012) dalam penelitian tindakan kelas dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Lore Di TK Model Padang Pariman". Hasil penelitiannya diatas juga menyimpulkan

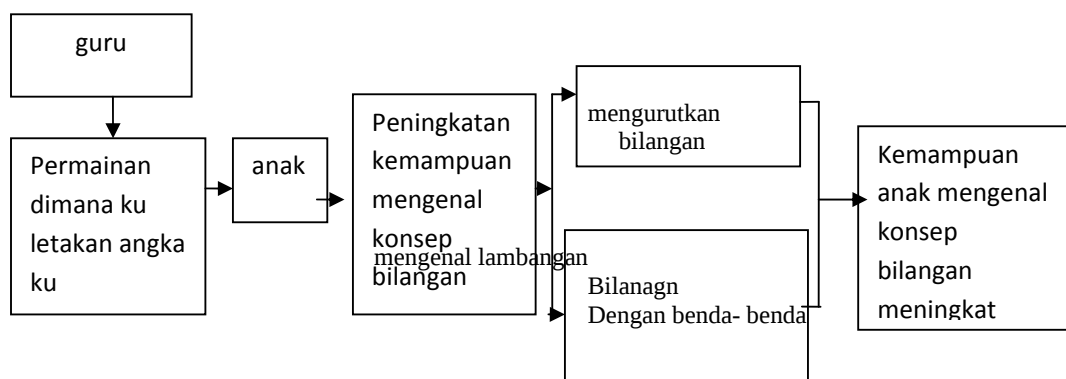
bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan juga mengalami peningkatan dengan pembelajaran menggunakan permainan lore.

Berdasarkan dari peneliitian diatas peneliti tersebut mengembangkan perkembangan kognitif anak dalam aspek mengenal konsep bilangan. Sementara peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dalam aspek: (1) mengurutkan bilangan 1-10 (2) mengenal lambang bilangan dengan benda-benda melalui permainan di Mana Kuletakkan Angkaku.

E. Kerangka Konseptual

Penyebab anak tidak terbiasa mengenal konsep bilangan dengan baik dalam mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan dengan benda-benda. hal ini bukan semata kesalahan orang tua atau guru namun juga disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak tepat bagi anak.

Kerangka koseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Kerangka Konseptual

Pengembangan kemampuan anak mengenal konsep bilangan diharapkan dapat berkembang melalui permainan di Mana Kuletakkan Angkaku. Khususnya dalam aspek mengurutkan bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan benda-benda. Dalam permainan yang dilakukan anak diarahkan untuk berbagai melalui permainan. Contoh dan pemahaman yang diberikan kepada anak sewaktu bermain tentang mengenal konsep bilangan yang positif seperti mengurutkan bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan benda-benda, memberikan anak pengalaman dan latihan-latihan untuk turut merasakan dan menyadari kognitif perlu diterima anak. Jika dilakukan berulang-ulang maka akan terbentuk dan memperkuat mengenal konsep bilangan yang lebih baik yang mengarah pada perkembangan kognitif anak, supaya perkembangan kognitif anak berkembang secara optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan di mana kuletakkan angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan pulau punjung Kabupaten Dharmasraya adalah sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dalam mengurutkan bilangan pada aspek mencocokkan urutan bilangan melalui permainan di mana kuletakkan angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan pulau punjung Kabupaten Dharmasraya.
2. Terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dalam mengenal lambang bilangan dengan benda-benda pada aspek menghubungkan lambang bilangan dengan 8 buah apel, mencocokkan lambang bilangan dengan 10 buah salak, membandingkan lambang bilangan dengan 6 buah cabe, melalui permainan di mana kuletakkan angkaku di PAUD Aisyiyah VIII Kecamatan pulau punjung Kabupaten Dharmasraya.

B. Saran

Bersarkan kesimpulan diatas, maka peneliti menyarankan kepada berbagai pihak antara lain:

1. Pendidik PAUD diharapkan dapat menggunakan permainan di mana kuletakkan angkaku dalam upaya peningkatan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan.
2. Pengelolah PAUD yang ingin meningkatlan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan media seperti permainan di mana kuletakkan angkaku agar anak mampu berkembang secara optimal dalam kemampuan mengenal konsep bilangan.
3. Peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan anak dalam aspek yang lain kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai media yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Amstrong, P. 2002. *The Costs Of Activity-Based Management Accounting, Organizations and Society*. Vol. 27.No. 1-2, PP 99-120.
- Conny, R. Semiawan. 1991. *Mencari Strategi Pengembangan Pendidikan Nasional Menjelang Abad-21*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Depdiknas. 2003. *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman pengembangan pembelajaran di taman kanak-kanak*.
- Jamaris. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Program Studi PAUD PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Kemendiknas. 2010. *kurikulum Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Tk*. Jakarta: Kemendiknas.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nana Syaodih Sukmadinata dkk. 2002. *Pengendalian Mutu Pendidikan Sekolah Menengah Konsep. Prinsip dan Instrumen*. Bandung. Kesuma Karya Nasution
- Paimin, Youla Ekaningsih. 1998. *Agar Anak Pintar Matematika*. Jakarta: Puspa Swara.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suparno, A. Suhaenah. 2001. *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Singgih, Santoso. 2001. *SPSS Versi 10: Mengelola Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Nasution. Noeh. Dkk. 1994. *Spikologi Pendidikan*. Jakarta: universitas terbuka.

Nugraha. 2010. *Mengenal konsep bilangan*.