

**PENGARUH PERMAINAN MENGUBUR ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK
BERMAIN DI PAUD MAGHFIRAH KOTA PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

ELVA ANISA
NIM: 2014/14022038

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
UJIAN SKRIPSI**

**PENGARUH PERMAINAN MENGUBUR ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK
BERMAIN DI PAUD MAGHFIRAH KOTA PADANG**

Nama : Elva Anisa
Nim/Bp : 14022038/2014
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Oktober 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Indra Jaya, M. Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II



Indra Yeni, M. Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Ketua Jurusan



Dr. Delfi Eliza, M. Pd
NIP. 19651030 198903 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Permainan Mengubur Angka terhadap
Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok Bermain
Di PAUD Maghfirah Kota Padang

Nama : Elva Anisa

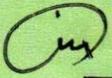
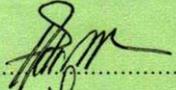
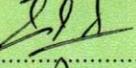
NIM / TM : 14022038 / 2014

Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Oktober 2019

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Indra Yeni, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Yaswinda, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elva Anisa
NIM/BP : 14022038/2014
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Permainan Mengubur Angka terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok Bermain di PAUD Maghfirah Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 29 Oktober 2019
Saya yang menyatakan,



Elva Anisa
NIM. 14022038

ABSTRAK

Elva Anisa. 2019. Pengaruh Permainan Mengubur Angka terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok Bermain Di PAUD Maghfirah Kota Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diawali dengan kenyataan bahwa rendahnya kemampuan mengenal angka anak serta media yang digunakan guru tidak menarik bagi anak. permainan mengubur angka ini belum pernah digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka anak, selama ini permainan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka anak adalah permainan kartu angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan mengubur angka terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok bermain di PAUD Maghfirah Kota Padang.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus sampai 6 September 2019 di PAUD Maghfirah Kota Padang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experiment*. Populasi penelitian adalah peserta didik di PAUD Maghfirah Kota Padang, dan teknik pengambilan sampelnya adalah *Sampling Purposive* yaitu, kelas A1 dan kelas A2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. teknik pengumpulan datanya menggunakan tes buatan guru, berupa pernyataan sebanyak 4 butir item pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 91,87 dan SD sebesar 7,42 sedangkan kelompok kontrol adalah 82,5 dan SD sebesar 6,12. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,9281 dan t_{tabel} sebesar 2.10092 pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dan $dk = 18$. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan mengubur angka berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal angka anak di PAUD Maghfirah Kota Padang tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: permainan mengubur angka; kemampuan mengenal angka

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena limpahan nikmat, rahmat, dan hidayah serta ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang judul “Pengaruh Permainan Mengubur Angka terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok Bermain Di PAUD Magfirah Kota Padang”. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, yang telah mengantarkan umat kealam beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, M. Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd, selaku penguji I yang telah memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yaswinda, M. Pd, selaku penguji II yang telah memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd, selaku penguji III yang telah memberikan masukan, kemudahan, dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Delfi Eliza, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. IbuDr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan fasilitas, motivasi serta semangat pada peneliti.
9. Kepala beserta majelis guru PAUD Maghfirah Kota Padang yang telah memberi kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Anak-anak di PAUD Maghfirah Kota Padang yang bersedia mengikuti arahan dari peneliti dalam melakukan kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Keluarga tercinta khususnya buat kedua orang tua saya yaitu ibu Asmila Wartini, beserta bapak Asdar. Dan buat kakak-kakak saya Rinto Haripin, Afrizal, Syafrial, Suryadi, Yuheldi dan Popi Gushendri yang telah memberikan semangat dan kasih sayang yang tidak terhingga nilainya. Dan tak lupa juga buat kakak saya si Bawel yang kadang juga nyebelin banget Hermayeni makasih juga supportnya ya.
12. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2014, dan teman-teman Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini atas kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk peneliti sendiri.
13. Semua Pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 29 September 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Asumsi Penelitian.....	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Pengembangan Kognitif	13
a. Pengertian Kognitif	13
b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	14
4. Konsep Mengenal Angka	17
a. Pengertian Angka.....	17
b. Manfaat Mengenal Angka.....	18
c. Kemampuan Mengenal Angka	18
d. Capaian Mengenal Angka.....	19
5. Konsep Bermain	21
a. Pengertian Bermain.....	21
b. Manfaat Bermain.....	22
c. Karakteristik Bermain	23
6. Konsep Permainan Anak Usia Dini.....	24
a. Pengertian Permainan Anak Usia Dini	24
b. Jenis-jenis Permainan Anak Usia Dini.....	25

c. Permainan Mengubur Angka terhadap Kemampuan Menenal Angka	26
d. Langkah-langkah Permainan Mengubur Angka	27
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Instrumen dan Pengembangannya	36
E. Pengumpulan Data	52
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	54
B. Analisis Data	67
C. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	83
B. Implikasi	84
C. Saran	84
DAFTAR RUJUKAN.....	86
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Penelitian.....	33
Tabel 2. Jumlah Anak di PAUD Maghfirah Kota Padang	35
Tabel 3. Sampel penelitian	36
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka Anak	39
Tabel 5. Instrumen Pernyataan Kemampuan Mengenal Angka Anak.....	40
Tabel 6. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Anak.....	41
Tabel 7. Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Anak.....	44
Tabel 8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett	50
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen (A1) di PAUD Maghfirah Kota Padang	55
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Kontrol (A2) di PAUD Maghfirah Kota Padang	58
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen (A1) di PAUD Maghfirah Kota Padang	62
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Kontrol (A2) di PAUD Maghfirah Kota Padang	64
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
Tabel 15. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Tabel 18. Hasil Perhitungan <i>Pre-Test</i> Pengujian dengan <i>t-test</i>	71
Tabel 19. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
Tabel 20. Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
Tabel 21. Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
Tabel 22. Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Pengujian dengan <i>t-test</i>	75
Tabel 23. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> dan Nilai <i>Post-Test</i> .	76
Tabel 24. Analisis Item untuk Perhitungan Validasi Item	133
Tabel 25. Persiapan untuk Menghitung Validasi Item No. 1	134
Tabel 26. Persiapan untuk Menghitung Validasi Item No. 2	135
Tabel 27. Persiapan untuk Menghitung Validasi Item No. 3	136
Tabel 28. Persiapan untuk Menghitung Validasi Item No. 4	137
Tabel 29. Perhitungan Mencari Reliabilitas	139
Tabel 30. Harga Kritik dari r Product-Moment	168

Tabel 31. Nilai Z	169
Tabel 32. Nilai Kritisl untuk Uji <i>Liliefors</i>	170
Tabel 33. Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	171
Tabel 34. Nilai t (Untuk Uji Dua Ekor)	172

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	30

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	56
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol	59
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	63
Grafik 5. Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	65
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Grafik 7. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Media Penelitian	
Gambar 1. Permainan Mengubur Angka (Dokumen/Elva Anisa)	27
Dokumentasi Validasi	
Gambar 2. Peneliti menyapa anak dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan	141
Gambar 3. Anak memperhatikan peneliti menjelaskan kegiatan dalam permainan mengubur angka	141
Gambar 4. Anak mencari angka dalam pasir serta menyebutkan angka dan bentuknya	142
Gambar 5. Anak mengubungkan antara banyaknya gambar buah dengan simbol angka yang di dapat.....	142
Gambar 6. Anak mengurutkan angka 1-10	143
Dokumentasi Kelompok Eksperimen (A1)	
Gambar 7. Peneliti bercakap cakap dengan anak sebelum melakukan kegiatan mengenal angka	173
Gambar 8. Peneliti menjelaskan kepada anak langkah langkah dalam permainan mengubur angka untuk mengenalkan angka	173
Gambar 9. Anak mengurutkan angka 1-10 secara sistematis	174
Gambar 10. Anak mencari satu angka di dalam bak berisi pasir dan menyebutkan angka yang di dapatkannya.....	174
Gambar 11. Anak menghubungkan antara banyaknya gambar pisang dengan simbol angka	175
Gambar 12. Anak menyebutkan angka 1-10 secara acak	175
Dokumentasi Kelompok Kontrol (A2)	
Gambar 13. Guru bercakap cakap dengan anak sebelum melakukan kegiatan mengenal angka.....	176
Gambar 14. Guru menggunakan papan tulis untuk mengenalkan angka kepada anak	176
Gambar 15. Guru menjelaskan kepada anak cara permainan kartu angka untuk mengenalkan angka	177
Gambar 16. Anak mengurutkan angka 1-10 melalui permainan kartu angka untuk mengenal angka.....	177
Gambar 17. Anak menghubungkan antara banyaknya gambar buah dengan simbol angka melalui permainan kartu angka.....	178
Gambar 18. Anak menyebutkan angka secara angka	178

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Media Penelitian

Lampiran 1. RPPH Eksperimen dan Kontrol.....	90
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka	130
Lampiran 3. Instrumen Pernyataan Kemampuan Mengenal Angka	131
Lampiran 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka	132
Lampiran 5. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validasi Item	133
Lampiran 6. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validasi Item Nomor 1..	134
Lampiran 7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validasi Item Nomor 2..	135
Lampiran 8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validasi Item Nomor 3..	136
Lampiran 9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validasi Item Nomor 4..	137
Lampiran 10. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Mengenal Angka Anak.....	138
Lampiran 11. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas	139
Lampiran 12. Perhitungan Mencari Reliabilitas dengan Rumus Alpha.....	140
Lampiran 13. Dokumentasi Validasi di PAUD Hikari Kids Club.....	141
Lampiran 14. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> untuk Perhitungan Kelas Eksperimen .	144
Lampiran 15. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> untuk Perhitungan Kelas Kontrol.....	145
Lampiran 16. Nilai <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar	146
Lampiran 17. Perhitungan <i>Pre-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen di PAUD Maghfirah Kota Padang	147
Lampiran 18. Perhitungan <i>Pre-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Kontrol di PAUD Maghfirah Kota Padang	149
Lampiran 19. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	151
Lampiran 20. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) <i>Pre-Test</i> Kelas Kelas Kontrol	152
Lampiran 21. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> (Uji Barlet)	153
Lampiran 22. Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i>	155
Lampiran 23. Nilai Hasil <i>Post-Test</i> untuk Perhitungan Kelas Eksperimen	156
Lampiran 24. Nilai Hasil <i>Post-Test</i> untuk Perhitungan Kelas Kontrol.....	157
Lampiran 25. Nilai <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar	158
Lampiran 26. Perhitungan <i>Post-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen di PAUD Maghfirah Kota Padang	159
Lampiran 27. Perhitungan <i>Post-Test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Kontrol di PAUD Maghfirah Kota Padang	161
Lampiran 28. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	163
Lampiran 29. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) <i>Post-Test</i> Kelas Kelas Kontrol ...	164

Lampiran 30. Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i> (Uji <i>Barlet</i>)	165
Lampiran 31. Uji Hipotesis Nilai <i>Post-Test</i>	167
Lampiran 32. Tabel Harga Kritik dari <i>r Product Moment</i>	168
Lampiran 33. Tabel Nilai <i>z</i>	169
Lampiran 34. Tabel Nilai <i>L</i> untuk Uji <i>Liliefors</i>	170
Lampiran 35. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat	171
Lampiran 36. Tabel Nilai <i>t</i> (untuk uji dua ekor)	172
Lampiran 37. Dokumentasi Kelas Eksperimen (A1)	173
Lampiran 38. Dokumentasi Kelas Kontrol (A2)	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh beberapa periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya, bahwa perkembangan anak pada usia tersebut berkembang pesat. Oleh karena itu, pentingnya fase pendidikan anak usia dini maka pemerintah berupaya mengatur pengelolaannya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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 anak usia dini (PAUD) berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013:

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Pada jalur formal diantaranya Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Bustanul Athfal (BA) atau bentuk lain yang sederajat. Sebaliknya pada jalur informal diantaranya pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, masjid, kelompok pengajian, ibu-ibu PKK, dan lain-lain. Sementara itu, pada jalur non formal seperti posyandu, bina keluarga, balita, dan berbagai layanan anak usia dini lainnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini disebut STTPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Kemampuan mengenal angka 1-10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Pengenalan angka pada anak bisa distimulasi sejak usia dini melalui permainan-permainan matematika. Paling penting disini, permainan itu harus sederhana, menarik, tidak membosankan, menggembirakan dan dilakukan bersama-sama. Sejalan dengan pendapat Saunders & Bingham-Newman (dalam Beaty, 2014: 287) kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan memahami makna dan kegunaan angka, dan kemampuan menerapkannya dalam

menghitung dan mengatur. Menurut Suryana (2016: 109) angka yaitu simbol dari kuantitas, dimana anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dan simbol angka.

Bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, dimana anak-anak bermain atas dasar keinginan dan kemauan anak sendiri. Ketika anak merasa ingin bermain, maka ia pun dapat bermain sesuai keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain. Anak-anak dapat mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya juga dapat melatih keberaniannya dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat maupun tidak memakai alat peraga.

Sehubungan dengan masih rendahnya kemampuan anak mengenal angka, maka peneliti tertarik untuk merancang sebuah permainan yang menarik bagi anak yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak yaitu permainan mengubur angka. Permainan mengubur angka ini dirancang sedemikian rupa dari papan kayu. Dimana peneliti membuat sebuah bak kayu yang berisi pasir yang telah diwarnai sebelumnya. Peneliti membuat angka 0-9 dengan berbagai macam warna sehingga menjadi lebih menarik bagi anak. Hubungan permainan mengubur angka terhadap kemampuan mengenal angka pada anak yaitu menggunakan media tambahannya seperti beberapa lambang bilangan angka 0-9 yang disembunyikan ke dalam bak berisi pasir. Setelah itu anak mengambil beberapa angka yang telah disembunyikan dan menyebutkan angka berapa yang ia dapatkan. Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan diatas, maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Permainan Mengubur Angka**

terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok Bermain Di PAUD Maghfirah Kota Padang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya, sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal angka pada anak masih rendah.
2. Pembelajaran berhitung yang diberikan guru tidak menarik bagi anak.
3. Media yang digunakan guru tidak menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalahnya yaitu kemampuan mengenal angka pada kelompok bermain di PAUD Maghfirah Kota Padang masih rendah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan mengubur angka terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok bermain di PAUD Maghfirah Kota Padang?

E. Asumsi

1. Permainan mengubur angka akan membantu anak mengembangkan kemampuan mengenal angka, berhitung, pengenalan bilangan, dan dapat meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.
2. Anak lebih termotivasi jika pembelajaran yang akan diberikan menyenangkan, menarik, serta menantang.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap Pengaruh Permainan Mengubur Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok Bermain Di PAUD Magfirah Kota Padang.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya:

1. Bagi anak

Untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak dapat dilakukan dengan cara yang mudah dan disenangi oleh anak yaitu melalui permainan menguburangka sehingga memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak.

2. Bagi peneliti

Sebagai pengembangan pengetahuan dan memperoleh pengalaman tentang penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan mengubur angka.

3. Bagi guru

a) Masukkan untuk guru mengenai cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

b) Menambah wawasan guru untuk lebih kreatif dalam merancang permainan untuk anak usia dini, sehingga anak menjadi tertarik untuk belajar.

4. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa termotivasi dan aktif dalam merancang permainan sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang dan pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Menurut pendapat Mulyasa (2012: 16) anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Menurut Suyadi dan Maulidya (2013: 2) menyatakan anak usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depannya atau disebut juga masa keemasan (*golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Hakikat anak usia dini menurut Suryana (2013:47) adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologisnya sehingga menjadi sosok yang unik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada masa keemasan (*golden age*) yang sedang

mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental untuk menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berbeda pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun. Menurut Suryana (2013: 32-33) beberapa karakteristik anak usia dini yang unik antara lain; anak bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), anak bersifat unik, anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi pendek. Berikut uraian dari karakteristik anak usia dini (1) anak bersifat egosentris. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya; (2) anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*). Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya; (3) anak bersifat umum.

Menurut Wiyani (2016: 99) anak usia dini yang sedang tumbuh dan berkembang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*) yang besar, 2) Menjadi pribadi yang unik, 3) Gemar berimajinasi dan berfantasai, 4) Memiliki sikap egosentris, 5) Memiliki daya konsentrasi yang pendek, 6) Menghabiskan sebagian besarnya untuk bermain, 7) Belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak, seperti Tuhan, malaikat, jin, 8) Belum mampu mendeskripsikan berbagai konsep yang abstrak, seperti keadilan, kejujuran, kedisiplinan, kemandirian, kepercayaan dan lainnya.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono, Yuliani Nurani (2010: 23-24) yaitu biasanya seorang anak akan semakin mandiri dan mulai mendekati diri pada teman-teman sebayanya, anak mulai menyadari tentang apa yang dirasakan dan apa yang telah mampu dilakukan dan yang belum mampu dilakukan, pola kegiatan bermainnya pun telah berubah, anak dapat mendengarkan dan merespon terhadap anak lain dan sebagian besar dari mereka mulai mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, yaitu bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), anak bersifat unik, kaya akan imajinasi dan fantasi, serta anak memiliki daya konsentrasi pendek.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak lahir agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut pendapat Suyadi (2014: 22) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara

menyeluruh atau menekan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Sedangkan menurut Susanto (2017: 14) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Menurut Yamin dan Sanan (2013: 1) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan, baik jasmani maupun rohani, sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan agar pertumbuhan jasmani dan rohani bisa berkembang dengan baik.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Trianto (2011: 25) menyatakan secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Adapun secara khusus, pendidikan anak usia dini bertujuan:

a) membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. b) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Menurut Susanto (2017: 23) tujuan pendidikan anak usia dini itu sendiri adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini. Dengan mengembangkan berbagai potensi anak sejak lahir (dini), sebagai persiapan untuk hidup dan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Artinya, membentuk anak indonesiayang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar, serta mengarungi kehidupan selanjutnya.

Menurut Suyadi (2014: 22) tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi anak sejak dini, agar anak bisa menjadi manusia yang sempurna atau utuh dan terjaga

fitrah didalam dirinya. Dengan mengembangkan berbagai potensi anak sejak lahir (dini) akan menjadikan anak lebih siap untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009: 46) sebagai berikut:

(1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (3) mengembangkan sosialisasi anak, (4) mengenalkan peraturan dan disiplin pada anak, (5) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, (6) memberikan stimulus cultural pada anak.

Sedangkan menurut Yamin (2013: 2) pelaksanaan pendidikan anak usia dini bermanfaat bagi peletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini bermanfaat sebagai wadah untuk menciptakan suasana belajar dan strategi serta stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk pertumbuhan dan perkembangan anak agar tercapai secara optimal.

Menurut Suryana (2013: 50) manfaat pendidikan anak usia dini salah satunya adalah memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan dan kurang beruntung. Jika pendidikan pada usia dini dapat berjalan dengan baik maka proses pendidikan pada usia selanjutnya akan baik pula.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah sebagai wadah untuk mengembangkan

seluruh aspek perkembangan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak bisa tercapai secara optimal.

3. Pengembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Mustofa (2015: 90) istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan keyakinan. Ranah kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa.

Menurut Susanto (2011: 47) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Sedangkan menurut Jahja (2011: 185) perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena

bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas, dan imajinatif.

Menurut Sujiono (2012: 120-121) istilah kognitif yang sering dikemukakan oleh Piaget sebenarnya meliputi aspek struktur kognitif yang digunakan untuk mengetahui sesuatu. Berdasarkan yang dikemukakan Piaget bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek. Cara anak memperoleh pengetahuan melalui logika *mathematical*, yaitu meliputi pengertian tentang angka, seri, klasifikasi, waktu, ruang, dan konversi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif juga merupakan suatu yang fundamental sehingga anak memperoleh pengetahuannya melalui logika *mathematical*, yaitu pengertian tentang angka, seri, klasifikasi, waktu, ruang, dan konversi. Serta dapat mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan pengetahuannya serta dapat mengeksplorasi lingkungannya.

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget meyakini bahwa manusia dalam hidupnya melalui empat tahap perkembangan kognitif. Masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berpikir khas/berbeda. Empat tahap perkembangan kognitif itu adalah; tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasional

kongkret, dan tahap operasional formal. Pada bagian pembahasan perkembangan kognitif peneliti hanya membahas dua tahapan saja, khususnya pada tahap sensorimotor (0-2 tahun) dan tahap praoperasional (2-7 tahun). Adapun tahap perkembangan anak usia dini yaitu; (1) tahap sensorimotor (0-2 tahun). Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan indranya untuk berintegrasi dengan lingkungannya. Kelak hasil pengalaman hasil berintegrasi dengan lingkungan ini amat berguna untuk berfikir lebih lanjut. (2) tahap pra operasional (2-7 tahun). Pada tahap ini anak mulai menunjukkkn proses berfikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuannya melakukan permainan simbolis (*symbolioic Play* atau *Pretend Play*) (Yamin, 2013:114).

Menurut Sujiono (2012: 158) kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun yaitu dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah. Kemudian memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar.dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan ukuran, serta dapat mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

Matematika merupakan salah satu cabang dari kognitif yang sangat penting untuk peluang sukses seseorang. Menurut Yus (dalam Suryana, 2016: 106):

“Belajar matematika (*mathematics learning*), yaitu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan angka dan perhitungan (*number sense and numeration*), geometri (*geometry*), pengukuran (*measuring*) yang meliputi membandingkan

(*comparing*), *ordering*, dan seri (*seriation*), serta peluang dan grafik (*probability and graphing*).

Matematika seringkali dianggap pelajaran momok. Tidak hanya anak yang kebingungan, orangtua pun sering dibuat susah. Segala daya dikerahkan para orangtua bagi anaknya. Mulai dari les sampai ikut bimbingan belajar. Sesuai dengan perkembangannya, sebelum memasuki lembaga pendidikan/sekolah, anak membutuhkan waktu yang banyak untuk bermain. Jajamain dengan segala sesuatu yang terjadi dalam dan di luar rumah. Penerapan permainan dan kehidupan sehari-hari seorang anakpun mengandung konsep-konsep matematika. Adapun yang dikemukakan oleh Triharso (2013: 49-50), bahwa konsep matematika yang bisa dipahami anak usia dini antara lain; bilangan (pengembangan kepekaan bilangan), mengenal lambang bilangan angka, aljabar (pemahaman anak-anak tentang penggolongan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini itu dibawa sejak lahir dan dapat dikembangkan pada dirinya sendiri maupun dari orang lain atau dari lingkungannya. Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika diantaranya; bilangan (pengembangan kepekaan bilangan), mengenal lambang bilangan angka, aljabar (pemahaman anak-anak tentang penggolongan).

4. Konsep Mengenal Angka

a. Pengertian Angka

Belajar angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak dimasa yang akan datang. Pembelajaran angka bisa membuat anak lebih mengetahui tentang simbol dari banyaknya benda. Menurut Suryana (2016: 109) angka yaitu simbol dari kuantitas, dimana anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dan simbol angka.

Menurut Fathani (2009: 120) arti kata “angka” lebih mendekati arti kata “digit” dalam bahasa inggris. Dalam hal ini sebuah atau beberapa angka lebih berperan sebagai lambang tertulis atau terketik dari sebuah bilangan. Sesuai dengan arti kata “digit”, lebih baik pengertian angka dibakukan dengan batasan agar hanya ada sepuluh angka yang berbeda: 0, 1, 2 ..., 9.

Menurut Copley (dalam Karim, dkk. 2007: 17) angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Sebagai contoh angka 10 dapat ditulis dengan 2 buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa angka merupakan simbol dari kuantitas atau lebih mendekati kata digit dengan lambang tertulis atau terketik dalam memberikan keterangan untuk mengetahui banyaknya anggota himpunan dan menghubungkan antara banyaknya benda.

b. Manfaat Mengenal angka

Menurut Mutiah (2010: 162) manfaat mengenal angka dapat merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka sehingga jika angka-angka dipelajari secara rutinitas maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain. Sejalan dengan pendapat Yasari (2017: 4) manfaat mengenal angka pada anak yaitu dapat memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung.

Menurut Qur'aini (2015: 3) menjelaskan manfaat mengenal angka adalah agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat mengenal angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka, menghitung, serta mengidentifikasi jumlah benda.

c. Kemampuan Mengenal Angka

Mengenal angka sangat penting bagi anak sejak dini, karena dengan adanya kemampuan mengenal angka anak bisa memahami makna dan kegunaan angka, sehingga anak dapat menerapkannya pada kegiatan berhitung dan mengatur. Menurut Saunders & Bingham-Newman dalam Beaty (2013: 287) kemampuan mengenal angka adalah kemampuan memahami makna dan kegunaan angka, dan kemampuan menerapkannya dalam menghitung dan mengatur.

Menurut Khoiriyyah (2018: 157) kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak mengenal simbol bilangan. Mengenal angka sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika.

Menurut Depdiknas (2007: 10) kemampuan mengenal angka untuk anak usia dini adalah: membilang banyak benda 1 sampai 10, membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan pada benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak dalam mengenal angka atau simbol bilangan, memahami makna dan kegunaan angka sehingga anak dapat menerapkannya dalam kegiatan berhitung dan mengatur.

d. Capaian Indikator

Menurut Suryana (2016: 108) adapun tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan kognitif untuk mengenalkan konsep angka anak usia dini, menurut Kepmen dalam Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak Kanak tahun 2010, yaitu: 1) mengetahui konsep banyak dan sedikit, 2) mengenal konsep bilangan, 3) mengenal lambang bilangan, 4) menyebutkan lambang bilangan 1-10, 5) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Menurut pendapat Suyadi (2010: 16) bahwa konsep matematika untuk anak usia 3-4 tahun yaitu mencakup pengenalan angka, geometri, serta pengukuran dan pola-pola. Adapun dalam mengembangkan kemampuan matematika anak ada beberapa indikator yang harus di capai. Menurut Yus (2011: 76), ada beberapa capaian indikator kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam logika matematika yaitu mengenal warna dasar (merah, kuning, dan biru), mengenal konsep persamaan dan perbedaan, mengelompokkan benda menurut warna dan bentuk, mengenal ukuran, panjang-pendek, berat-ringan, serta mengenal lambang bilangan 1-10.

Menurut Suyadi (2010: 95) kemampuan matematika anak usia 3-4 tahun adalah dapat memahami konsep makna yang berlawanan (kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah), mengelompokkan benda (warna, bentuk, dan ukuran), memahami sebab akibat, mengenali angka 1-10, serta menyebutkan angka 1-10. Menurut Sujiono (2009: 158) bahwa capaian indikator kemampuan matematika anak usia 3-4 tahun yaitu mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek, sedikit-banyak, dan lain-lain), mampu mengurutkan angka 1-10, mampu membedakan warna lebih banyak (merah-hijau, hitam-putih, biru-ungu, dan lain-lain).

Menurut pendapat Suyadi (2014: 36-37) bahwa capaian indikator kemampuan matematika anak usia 3-4 tahun yang mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. Mengetahui konsep banyak dan sedikit, kemudian membilang banyak benda satu sampai sepuluh, serta

mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Sejalan dengan pendapat Widyandari (2015: 2) tahapan mengenal angka anak yaitu tahap membilang. Tahap menghitung benda-benda di sekitarnya dengan menyebutkan angka. Tahap selanjutnya anak akan mampu mengenal bentuk-bentuk angka. Misalnya angka 1 seperti tongkat, kemudian angka 4 seperti kursi terbalik, dan seterusnya. Tahap berikutnya anak mampu menghubungkan konsep benda dengan angka yang mewakilinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan mengenal angka anak usia 3-4 tahun yaitu dapat menyebutkan bentuk, menghubungkan banyaknya benda dan simbol angka, menyebutkan angka 1-10, serta mengurutkan angka 1-10 dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka.

5. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Ismail (2012: 15) bermain merupakan dunianya anak-anak dimana dan dengan siapa mereka berkumpul disitu pula akan muncul permainan. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat maupun tidak memakai alat (peraga).

Menurut Santrock (dalam Suryana, 2013: 138) mengartikan bermain atau (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang

dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Bermain adalah kegiatan yang terkait erat dengan kehidupan anak-anak. Hampir sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain. Mulai aktivitas bermain, anak-anak belajar banyak hal termasuk mengenal konsep matematika, seperti membilang atau berhitung, dan mengenal lambang bilangan atau angka-angka. Menurut Sudono (dalam Rahmawati, 2017: 9) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan semata-mata untuk mencari suatu kesenangan tanpa adanya paksaan atau tekanan dari pihak lain.

b. Manfaat Bermain

Bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Manfaat-manfaat bermain bagi perkembangan anak menurut Triharso (2013: 10-13) sebagai berikut: (1) bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak, (2) bermain dapat digunakan sebagai terapi, (3) bermain meningkatkan pengetahuan anak, (4) bermain melatih penglihatan dan pendengaran, (5) bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, (6) bermain mengembangkan tingkah laku anak, (7) bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Menurut Fadlillah (2014: 33) menyatakan manfaat bermain bagi anak usia dini sebagai berikut: (1) manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu; (2) manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang; (3) manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis; (4) manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucikan maupun keluhuran akhlak manusia; (5) manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Selain itu juga dapat membawa anak ke alam masyarakat sehingga anak merasa gembira.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Conkey dan Hewson (dalam Sujiono, 2009: 146) berpendapat bahwa ada enam karakteristik kegiatan bermain pada anak sebagai berikut: (1) bermain muncul dari dalam diri anak, (2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, (3) bermain

adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, (4) bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, (5) bermain harus di dominasi oleh pemain, (6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Menurut Smith, Garvery, Rubin, Fein dan Vanderberk (dalam Ismail, 2012: 31) mengungkapkan beberapa ciri kegiatan bermain yaitu: (1) dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, (2) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, (3) fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain, (4) lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, (5) bebas memilih, (6) mempunyai kualitas pura-pura.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik bermain anak usia dini diantaranya bermain itu muncul di dalam diri anak, dimana anak dapat bermain dengan bebas serta difokuskan pada proses dari pada hasil.

6. Konsep Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Permainan Anak Usia Dini

Menurut Beaty (2014: 273) sebagian besar orang menganggap permainan sebaga rekreasi, sesuatu yang kita lakukan demi kesenangan, dan sesuatu yang agak remeh. Bagi orang dewasa, defenisi permainan ini mungkin benar, tetapi bagi bayi dan anak-anak, permainan merupakan cara mencoba dan menemukan dunia sekitar mereka. Anak-anak bermain dengan mainan, pakaian mereka, tangan dan kaki mereka, suara, kata, dan orang lain.

Anak kecil menggunakan indra perasa, penyentuh, pendengar, penglihatan, dan pengendus mereka secara permainan dengan apapun dan segala yang mereka bisa pegang, mencari tahu objek apa itu, seperti apa rasanya, seperti apa bunyinya, dan apa yang bisa anda lakukan dengannya. Faktanya permainan anak merupakan latihan sensoris dalam belajar berfikir.

Menurut Ismail (2012: 17) permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan latihan sensoris dalam belajar berfikir, dimana anak melakukan suatu kesibukan yang ditentukan oleh diri sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.

b. Jenis-jenis Permainan Anak Usia Dini

Menurut Slamet dalam Andriani (2012: 131) mengatakan bahwa jenis permainan sebagai berikut: a) permainan fisik: seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik; b) lagu anak-anak: biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari, atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang; c) teka-teki: mengasah kemampuan anak-anak berpikir logis dan juga sistematis; d) bermain dengan benda-benda: seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya; e) bermain peran: meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana memainkan peran sebagai orang lain.

Menurut Suyanto dalam Susanto (2017: 106) mengatakan bahwa pada dasarnya jenis permainan anak dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu: a) permainan fisik; b) lagu anak-anak; c) bermain teka-teki dan berpikir logis matematis; d) bermain dengan benda-benda; e) bermain peran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis permainan pada anak usia dini sangat beragam, mulai dari permainan fisik, lagu anak-anak, teka-teki dan bermain peran.

c. Permainan Mengubur Angka terhadap Kemampuan Mengenal Angka

Menurut KBBI (2008:748) kata mengubur diartikan sebagai kegiatan menyimpan atau menyembunyikan dengan baik-baik supaya tidak diketahui.

Menurut Charner (2012: 83) melalui permainan mengubur angka ini anak bisa mengenali angka melalui bentuknya, menggunakan indera peraba/sentuhan untuk mengidentifikasi bentuk, serta mengasah kemampuan motorik halus. Pada saat melakukan permainan mengubur angka ini anak dapat menyebutkan bentuk, menghubungkan banyaknya benda dan simbol angka, mengurutkan dengan benar angka 1-10, serta menyebutkan angka 1-10 secara acak.



Gambar 1. Permainan Mengubur Angka (Dokumen/Elva Anisa)

d. Langkah-langkah permainan mengubur angka angka

Menurut Charner (2012: 86) langkah-langkah permainan mengubur angka adalah sebagai berikut:

- 1) Kuburlah beberapa angka di bak/wadah yang berisi pasir.
- 2) Mintalah anak untuk menutup mata (dengan penutup mata jika mereka mau). Katakan jika mereka akan mengambil harta karun.
- 3) Setelah itu mintalah mereka menggali pasir sampai menemukan sebuah angka. Biarkan mereka merasakan bentuknya, lalu mintalah mereka untuk menyebutkan angkanya.

B. Penelitian yang Relevan

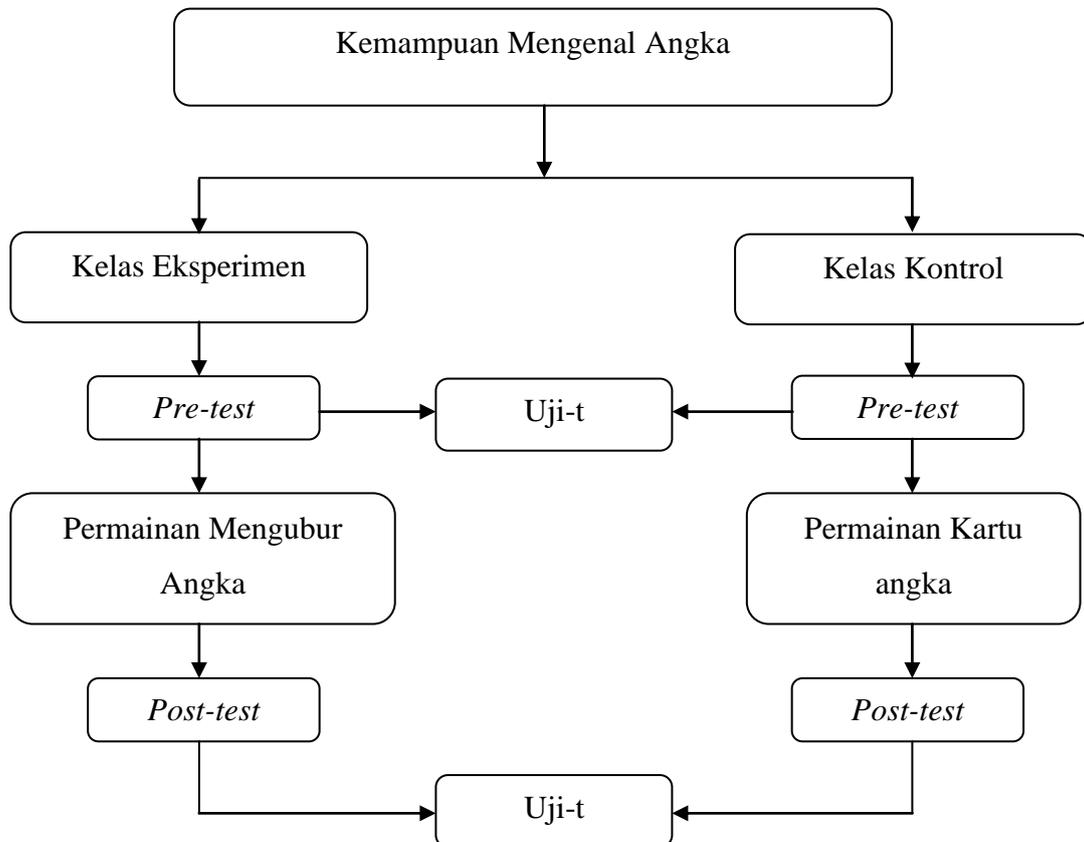
Agar tidak terjadi persamaan dalam penelitian ini, adapun yang menjadi acuan dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Putri (2018). Meneliti tentang “Pengaruh media timbangan buah terhadap kemampuan mengenal angka di pendidikan Anak Usia Dini Maghfirah Kota Padang.” Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media timbangan buah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka anak. penelitian ini relevan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan mengenal angka. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan media timbangan buah untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka, sedangkan peneliti menggunakan permainan mengubur angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka.
2. Ayunda (2019). Dengan judul “Pengaruh Media Roda Keberuntungan Modifikasi terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah Padang”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda keberuntungan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka. Penelitian ini relevan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan mengenal angka, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan media roda keberuntungan untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka sedangkan peneliti menggunakan permainan mengubur angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka.
3. Malasari (2017). Dengan judul “Pengaruh Kegiatan Fingger Painting terhadap Pengenalan Konsep Angka Di Taman Kanak-kanak YPLI Gaung Padang”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan fingger painting

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak dan dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak. Penelitian ini relevan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan mengenal angka, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan kegiatan finger painting untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka sedangkan peneliti menggunakan permainan mengubur angka untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka konsep yang terdiri atas gambaran dari variabel-variabel yang akan diteliti. Variabel-variabel yang akan diteliti adalah mengenai kemampuan mengenal angka dan permainan mengubur angka. Untuk kelas eksperimen dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka anak dibutuhkan permainan mengubur angka.



Bagan 1. **Kerangka Konseptual**

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka menurut Jumhur (2012: 110) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan dalam perumusan masalah. Dikatakan sementara karena baru merupakan jawaban yang berdasarkan teori-teori dalam arti masih perlu dilakukan pengujiannya secara empirik.

menurut Sugiyono (2015: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena,

jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dengan permainan mengubur angka terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok bermain di PAUD Magfirah Kota Padang.
2. Hipotesis kerja (H_a) terdapat pengaruh yang signifikan dengan permainan mengubur angka terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok bermain di PAUD Magfirah Kota Padang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang diperoleh pada hasil (*pre-test*) terhadap kemampuan mengenal angka anak di PAUD Maghfirah Kota Padang yaitu antara kelas eksperimen (A1) dan kelas kontrol (A2). Nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (63,75) dibandingkan kelompok kontrol (58,75).
2. Hasil penelitian yang diperoleh pada hasil akhir (*post-test*) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan mengenal angka anak di PAUD Maghfirah Kota Padang yaitu antara kelas eksperimen (A1) dan kelas kontrol (A2). Hal ini membuktikan bahwa melalui permainan mengubur angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (91,87) dibandingkan kelas kontrol (82,5).
3. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana **2,9281 > 2.10092** yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan mengenal angka anak yang menggunakan permainan mengubur angka dengan kelas kontrol menggunakan permainan kartu angka, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi (91,87) dibandingkan kelas kontrol (82,5), dengan menggunakan

4. permainan mengubur angka terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka anak di PAUD Maghfirah Kota Padang.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di PAUD Maghfirah Kota Padang, maka hasil temuan tentang Pengaruh Permainan Mengubur Angka terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok Bermain di PAUD Maghfirah Kota Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya, implikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan mengubur angka dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka, permainan ini sangat menarik bagi anak karena adanya lambang bilangan dengan berbagai macam warna yang membuatnya menjadi lebih menarik serta anak bisa bermain langsung dengan pasir.
2. Permainan mengubur angka dapat dijadikan salah satu pilihan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka anak di PAUD Maghfirah Kota Padang.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran berikut ini:

1. Bagi guru, permainan mengubur angka dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka anak.

2. Bagi anak diharapkan agar kemampuan mengenal angka anak dapat berkembang dengan baik melalui permainan mengubur angka.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan atau panduan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang baru.