

**EFEKTIVITAS PERMAINAN CD AJAIB TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK DI
TAMAN KANAK-KANAK PELITA BUNDA TALANG
BABUNGO KECAMATAN HILIRAN GUMANTI
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**SRI MURNI
2012/1200792**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

ABSTRAK

Sri Murni. 2018. Efektivitas Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permainan CD Ajaib yang digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. Selama ini permainan yang sering digunakan oleh guru ketika mengenalkan angka pada anak usia dini yaitu permainan kartu angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan CD Ajaib efektif terhadap kemampuan mengenal angka pada anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti yang berjumlah 64 orang yang terbagi kedalam 5 kelompok belajar. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan *cluster random sampling* yaitu Kelompok B1 dan kelompok B2 masing-masing berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes lisan dan perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t- test), dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, kemampuan mengenal angka menggunakan permainan kartu angka tidak memperoleh kenaikan yang berarti, rata- rata hasil kemampuan mengenal angka pada anak dikategorikan sedang. Kedua, kemampuan mengenal angka menggunakan permainan CD Ajaib memperoleh kenaikan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa permainan CD Ajaib terbukti lebih efektif dalam mengenalkan angka pada anak TK Pelita Bunda Talang Babungo.

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PERMAINAN CD AJAIB TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL ANGKA PADA ANAK DI TAMAN KANAK- KANAK
PELITA BUNDA TALANG BABUNGO KECAMATAN HILIRAN
GUMANTI KABUPATEN SOLOK**

Nama : Sri Murni
NIM : 2012 / 1200792
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Februari 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



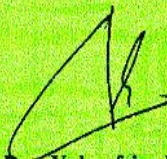
Dra. Hj. Izzati, M. Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II,



Saridewi, M. Pd
NIP. 19840524 200812 2 004

Ketua Jurusan



Dra. Yulsvofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

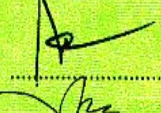
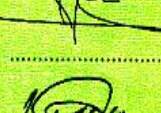
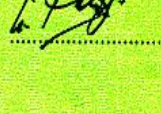
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Efektivitas Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan
Mengenal Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita
Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten
Solok
Nama : Sri Murni
NIM : 2012 / 1200792
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Februari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Saridewi, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Asdi Wirman, S. Pd, I. M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Sri Hartati, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Sri Murni
NIM/BP : 1200792
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul :Efektivitas Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok.

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

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

Padang, 06 Februari 2018

Yang Menyatakan



Sri Murni
NIM. 1200792

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam untuk Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini berjudul **“Efektivitas Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, serta arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.
2. Ibu Sari Dewi M. Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran serta arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan

3. kepada peneliti menjadi amal ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.
4. Bapak Asdi wirman, S. Pd.I. M. Pd sebagai dosen penguji I yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd sebagai dosen penguji II yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd sebagai dosen penguji III yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag. M.Pd selaku Pembimbing Akademik dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
9. Bapak Ibu Dosen serta Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
10. Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
11. Guru Taman Kanak-kanak Pelita Bunda yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam mengambil data untuk menyelesaikan skripsi ini

12. Bapak Ibu serta keluarga, dan uda yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tiada ternilai harganya.

13. Seluruh teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, khususnya BP 2012, yang selalu memberikan dukungan bagi peneliti.

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.

Padang, 06 Februari 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Asumsi Penelitian	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	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. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	11
d. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	12
e. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3. Hakikat Pengembangan Kognitif pada Anak Usia Dini.....	14
a. Kompetensi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	14
b. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini	15
c. Tahap Perkembangan Kognitif.....	16
d. Tujuan Kognitif Anak Usia Dini.....	16
e. Manfaat Perkembangan Kognitif Anak Usia dini.....	17
4. Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini	18
a. Pengertian Angka	18
b. Tujuan Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini.....	19
c. Manfaat Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini.....	20
5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini	20
a. Pengertian Bermain	20
b. Tujuan Bermain.....	21

c. Karakteristik Bermain	22
d. Manfaat Bermain	23
e. Peran Guru dalam Kegiatan Bermain.....	24
6. Permainan CD Ajaib	25
a. Pengertian Permainan	25
b. Langkah pembuatan Permainan CD Ajaib.....	26
c. Langkah–langkah Permainan CD Ajaib	35
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Konseptual.....	39
D. Hipotesis Penelitian	41
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Populasi dan Sampel	46
C. Variabel dan Data	47
D. Defenisi Operasional.....	49
E. Instrumentasi Penelitian.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
G. Teknik Analisis Data	59
H. Uji Prasyarat Analisis	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN BAHASAN.....	65
A. Deskripsi Penelitian	65
1. Deskripsi Data Hasil <i>Pre- test</i>	65
2. Deskripsi Data Hasil <i>Post- test</i>	71
B. Analisis Data	77
1. Analisis Data <i>Pre- test</i>	77
2. Analisis Data <i>Post- tes</i>	80
3. Perbandingan Hasil Nilai <i>Pre- test</i> dan Nilai <i>Post- Test</i> Kelompok Eksperimen (B1) dan Kelompok Kontrol (B2) ...	84
4. Uji Ukuran Besaran Pengaruh (<i>effect size</i>)	85
C. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Simpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	43
Tabel 3.2 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol	44
Tabel 3.3 Jumlah Anak di TK Pelita Bunda	47
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Angka	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka.....	51
Tabel 3.6 Instrumen Pernyataan.....	52
Tabel 3.7 Rubrik untuk Item Pernyataan	54
Tabel 3.8 Validator	58
Tabel 3.9 Hasil Analisis Item Instrumen Mengenal Angka	58
Tabel 3.10 Uji Barlett	62
Tabel 3.11 Klasifikasi <i>Effect Size</i>	64
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen	65
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i>	68
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen	72
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i>	75
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-test</i>	77
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-test</i>	78
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i>	79
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan <i>Pre-Test</i> Pengujian dengan T- Test.....	80
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-test</i>	80
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	81
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i>	82
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Pengujian dengan T-test.....	83
Tabel 4.15 Perbandingan Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan Nilai <i>Post- test</i>	84

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	67
Grafik 4.2 Data Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	69
Grafik 4.3 Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Grafik4.4 Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	73
Grafik 4.5 Data Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	75
Grafik4.6 Data Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
Grafik4.7 Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	85

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	40

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	Kaset CD Bekas	26
Gambar 2.2	Pola Kaset CD	26
Gambar 2.3	CD yang telah ditempelkan dengan Pola	27
Gambar 2.4	CD Angka.....	27
Gambar 2.5	CD dengan 1 gambar buah	28
Gambar 2.6	CD dengan 2 gambar buah	28
Gambar 2.7	CD dengan 3 gambar buah.....	29
Gambar 2.8	CD dengan 4 gambar buah.....	29
Gambar 2.9	CD dengan 5 gambar buah.....	30
Gambar 2.10	CD dengan 6 gambar buah.....	30
Gambar 2.11	CD dengan 7 gambar buah.....	31
Gambar 2.12	CD dengan 8 gambar buah.....	31
Gambar 2.13	CD dengan 9 gambar buah.....	32
Gambar 2.14	CD dengan 10 gambar buah.....	32
Gambar 2.15	Kotak Bekas Makanan	33
Gambar 2.16	Kotak CD Angka.....	33
Gambar 2.17	Kotak CD Gambar Buah	34
Gambar 2.18	Kantung CD Angka 1-5.....	34
Gambar 2.19	Kantung CD Angka 6-10.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Program Pembelajaran Harian Kelas Eksperimen...	96
Lampiran 2. Rencana Program Pembelajaran Harian Kelas Kontrol	111
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka Anak.....	126
Lampiran 4. Instrumen Pernyataan	127
Lampiran 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka pada Anak.	128
Lampiran 6. Skor Anak Tahap Uji Validitas Instrumen	129
Lampiran 7. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item	139
Lampiran 8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1.	140
Lampiran 9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas item Nomor 2.	142
Lampiran 10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas item Nomor 3.	144
Lampiran 11. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas item Nomor 4.	146
Lampiran 12. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Mengenal Angka	148
Lampiran 13. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Tes dengan Rumus Alpha	149
Lampiran 14. Perhitungan Mencari Reliabilitas dengan Rumus Alpha.....	150
Lampiran 15. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	152
Lampiran 16. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	153
Lampiran 17. Daftar Nilai Tahap <i>Pre-test</i>	154
Lampiran 18. Tabel Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Angka Kelompok Eksperimen (B1) dan Kelompok Kontrol (B2) Berdasarkan Urutan dari yang Terkecil Sampai yang Terbesar.....	155
Lampiran 19. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelompok Eksperimen (B1) di TK Pelita Bunda Talang Babungo untuk Nilai <i>Pre-test</i>	156
Lampiran 20. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka Anak Kelompok Kontrol (B2) di TK Pelita Bunda Talang Babungo untuk nilai <i>pre-test</i>	157
Lampiran 21. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (B1) TK Pelita Bunda Talang Babungo	158
Lampiran 22. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (B2) TK Pelita Bunda Talang Babungo	159
Lampiran 23. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i> (Uji Barlet)	160
Lampiran 24. Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-test</i>	162
Lampiran 25. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	163
Lampiran 26. Nilai <i>Post –test</i> Kelas Kontrol	164
Lampiran 27. Daftar Nilai Tahap <i>Post –test</i> Kelas Kontrol	165
Lampiran 28. Tabel Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Angka Kelompok Eksperimen (B1) dan Kelompok Kontrol (B2)	

	Berdasarkan Urutan dari yang Terkecil Sampai yang Terbesar.....	166
Lampiran 29.	Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka anak kelompok eksperimen (B1) di TK Pelita Bunda Talang Babungo untuk nilai <i>post -test</i>	167
Lampiran 30.	Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Angka anak kelompok kontrol (B2) di TK Pelita Bunda Talang Babungo untuk nilai <i>post -test</i>	168
Lampiran 31.	Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post -test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (B1) TK Pelita Bunda Talang Babungo	169
Lampiran 32.	Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post -test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (B2) TK Pelita Bunda Talang Babungo	170
Lampiran 33.	Uji Homogenitas Nilai <i>Post -test</i> (Uji Barlet)	171
Lampiran 34.	Uji Hipotesis Nilai <i>Post -test</i>	173
Lampiran 35.	Tabel Harga Kritik dari <i>r Product-Moment</i>	174
Lampiran 36.	Tabel Nilai <i>z</i>	175
Lampiran 37.	Tabel Nilai Kritis untuk Uji <i>Liliefors</i>	176
Lampiran 38.	Tabel Nilai –nilai <i>Chi- square</i>	177
Lampiran 39.	Tabel Nilai <i>t</i> (untuk uji dua ekor)	178
Lampiran 40.	Dokumentasi penelitian Kelas Eksperimen.....	179
Lampiran 41.	Dokumentasi penelitian Kelas Kontrol	188
Lampiran 42.	Surat Permohonan Validasi Instrumen	181
Lampiran 43.	Surat Izin Validasi Data Skripsi	182
Lampiran 44.	Surat Keterangan telah Melakukan Validasi	183
Lampiran 45.	Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan	184
Lampiran 46.	Surat Izin Penelitian UPT Dinas Pendidikan.....	185
Lampiran 47.	Surat Pernyataan telah Melakukan Penelitian	186

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan dengan sangat pesat dan juga fundamental bagi kehidupan anak kedepannya. Usia ini disebut juga sebagai masa keemasan dan masa kritis seorang anak. Maka dibutuhkan stimulasi ataupun rangsangan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan yang dilalui anak agar semua aspek pertumbuhan dan perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar dalam membentuk kepribadian dan juga karakter seorang anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia dini menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan Formal, non formal, dan informal; 1) Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau yang berbentuk sederajat; 2) Pendidikan anak usia dini pada jalur Non Formal berbentuk Taman Bermain (TB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau lain yang berbentuk sederajat; 3) Pendidikan pada jalur pendidikan Informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini di jalur formal, Taman Kanak-kanak merupakan suatu wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani anak. Aspek-aspek yang dikembangkan

diantaranya adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, serta kemandirian anak.

Berdasarkan Permendikbud Tahun 2014 No. 146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat diberikan dalam bentuk pemberian pengalaman belajar langsung kepada anak yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan usia anak. Seperti memberikan permainan yang menarik dan dapat memberikan kesempatan untuk belajar langsung kepada anak dan memberikan permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak itu sendiri.

Salah satu program pembelajaran pada anak usia dini adalah mengembangkan kognitif anak yang bertujuan untuk berkembangnya kematangan proses berfikir anak dalam konteks bermain. Mengenal angka merupakan salah satu kegiatan dalam pengembangan kognitif anak. Agar anak dapat mengenal angka dengan baik dan menyenangkan maka dibutuhkan suatu permainan yang menarik minat anak untuk belajar dan dapat memberikan kesempatan langsung kepada anak untuk bermain serta permainan yang diberikan juga harus bermakna bagi anak, sehingga kemampuan berfikir anak akan dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan Kurikulum 2013 program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. Untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak selama belajar maka dibuatlah suatu standar yang dikenal dengan kompetensi inti (KI -3) untuk kompetensi inti pengetahuan, yang berhubungan erat dengan proses kognitif

atau proses berfikir anak. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek kognitif yaitu yang pertama, belajar dan pemecahan masalah yaitu mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial dan menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru. Yang kedua yaitu berfikir logis, yaitu mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat. Sedangkan yang ketiga berfikir simbolik, yaitu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu mempresentasikan benda dalam bentuk gambar.

Kemampuan mengenal angka berdasarkan (Depdiknas, 2010):

1) membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-20; 2) membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20; 3) menunjuk lambang bilangan 1-10; 4) membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda; 5) meniru lambang bilangan 1-20; 6) menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda 1-20; 7) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; 8) mengenal lambang bilangan 1-20.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara peneliti di TK Pelita Bunda Talang Babungo peneliti menemukan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak belum berkembang dengan optimal, terlihat ketika anak masih kesulitan menyebutkan angka 1-10, kurangnya kemampuan anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan banyaknya benda maupun jumlah gambar, kemudian anak terlihat kurang tertarik dalam belajar mengenal angka disebabkan karena metode yang digunakan guru kurang bervariasi, selain itu media yang digunakan kurang menarik minat anak untuk belajar mengenal angka. Dari penjelasan tersebut jelas bahwa kemampuan anak mengenal angka belum berkembang dengan baik.

Kelebihan permainan CD Ajaib ini dapat menstimulai aspek perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan mengenal angka. Dimana dalam permainan CD ajaib ini anak dapat mengenal angka secara lebih bermakna, anak bukan hanya sekedar mengenal bentuk atau simbol dari bilangan, tetapi anak dapat mengenal, serta memahami banyaknya benda yang dinyatakan dalam suatu angka tersebut. Selain itu kelebihan permainan CD Ajaib ini, anak dapat mengenal berbagai macam warna, dan mengetahui berbagai macam buah-buahan. Sehingga selain anak dapat mengenal konsep dari suatu angka, pengetahuan anak pun akan semakin berkembang.

Selain permainan CD Ajaib permainan yang sering dilakukan guru disekolah yaitu permainan kartu angka. Dimana permainan ini juga bertujuan untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenalkan angka dimungkinkan disebabkan kurang optimalnya guru dalam mendesain dan merancang permainan kartu angka ini menjadi lebih menarik bagi anak.

Sehubungan dengan permainan yang diberikan guru kurang optimal dalam mengembangkan kemampuan anak mengenal angka, peneliti memberikan sebuah ide baru yaitu permainan CD Ajaib. Disini peneliti ingin melihat apakah permainan CD Ajaib ini Efektif dalam Mengenalkan Angka pada Anak.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti ingin menguji coba apakah Efektif Permainan CD Ajaib dalam Mengenalkan Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu:

1. Apakah permainan CD ajaib efektif dalam mengenalkan angka pada anak
2. Rendahnya kemampuan anak dalam mencocokkan lambang bilangan dengan banyaknya benda maupun jumlah gambar
3. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi
4. Media yang digunakan guru kurang menarik minat anak untuk belajar mengenal angka

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang akan diteliti yaitu “Efektivitas Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti”.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seberapa Efektifkah Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti?”

E. Asumsi Penelitian

Penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok mempunyai asumsi tertentu. Adapun asumsi dari penelitian ini yaitu “Permainan CD ajaib efektif dalam Mengenalkan Angka pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok”.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan asumsi penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “efektivitas penggunaan permainan CD ajaib terhadap kemampuan mengenal angka pada anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti”.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman atau masukan dalam kegiatan pengembangan kemampuan mengenal angka pada anak

2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Bagi Anak

Dengan adanya permainan CD Ajaib ini, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

- b. Bagi Guru, Sebagai bahan masukan dalam membantu meningkatkan kemampuan anak mengenal angka.

- c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi pihak TK yang berpotensi untuk kemajuan aspek kemampuan anak di TK itu sendiri.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Pada masa ini seorang anak sangat mudah menerima apa yang diajarkan dan meniru apa yang dilihatnya. Maka proses pendidikan yang diberikan serta lingkungan yang ada disekitar anak sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak selanjutnya. Sesuai dengan pendapat (Suyadi dan Dahlia, 2014: 28), menyatakan bahwa “anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya”. Sedangkan (Mulyasa, 2012: 20), menjelaskan anak usia dini merupakan “individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya”. Pendapat lain juga menjelaskan anak usia dini adalah “anak yang berada dalam pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan sangat cepat dan sangat fundamental bagi kehidupan anak kedepannya, sehingga membutuhkan rangsangan dan stimulasi yang tepat. Jadi pada masa usia dini, seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak

berkembang dengan sangat cepat, sehingga jika anak tidak menerima stimulasi dan rangsangan yang tepat sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak, maka akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak nantinya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Siswanto dan Lestari (2012: 45-82) karakteristik anak usia dini antara lain “anak senang bermain, anak selalu ingin mencoba, anak ingin diperhatikan, anak memiliki sifat polos, anak suka menentang, anak suka mengganggu, anak suka meniru, anak suka manja, anak yang berani, anak yang kreatif, anak keras kepala, anak suka berkhayal, anak suka emosi, dan anak suka menunda pekerjaan”.

Pendapat ahli diatas menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang sangat beragam, diantaranya: anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa yang potensial untuk belajar, memiliki sikap egosentris, dan suka mencari perhatian.

Isjoni (dalam Mulyasa, 2012) mengelompokkan karakteristik anak usia dini secara umum berdasarkan usianya yaitu:

1)Usia 2-3 tahun, sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya, mulai mengembangkan kemampuan berbahasa, dan mulai belajar mengembangkan emosi; 2) Usia 4- 6 tahun, berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan, perkembangan bahasa juga semakin baik, perkembangan kognitif (daya pikir) semakin pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa, terhadap lingkungan sekitar, bentuk permainan anak masih bersifat individu, walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang sangat beragam dan juga unik. Karakteristik

yang dimiliki anak akan berbeda sesuai dengan tingkatan umur setiap anak. Semakin tinggi usia seorang anak, maka akan semakin pesat pula perkembangan serta pertumbuhan yang terjadi pada anak baik agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan motorik.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudataul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat; pada jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat; sedangkan pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga dan pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut Yamin (2013: 1), menjelaskan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan dan pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.

Pendapat lain juga menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan “salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikbertakan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini” (Suyadi dan Dahlia, 2014:28).

Berdasarkan beberapa pendapat pakar diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pemberian rangsangan pendidikan dari pendidik kepada anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan pada anak baik aspek bahasa, kognitif, sosial-emosional, serta fisik motorik sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Nugraha (dalam Mariyana dkk, 2010: 4), “mengelompokkan tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak menjadi dua bagian yaitu: 1) tujuan internal adalah diarahkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan secara optimal atau menuju kematangan yang semestinya; 2) tujuan instrumental yaitu diarahkan untuk mengantarkan anak memasuki dunia pendidikan atau sekolah formal”.

Sedangkan Suyadi dan Dahlia (2014: 29) menyatakan bahwa,

Tujuan Pendidikan anak usia dini adalah: a) membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, 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, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa usia emas/pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan; c) membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi: nilai-nilai agama dan moral, sosial-emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk lebih memudahkan anak dalam menjalani kehidupannya sehari-hari, dan juga menyiapkan anak untuk lebih siap dalam memasuki pendidikan dasar. Dimana dalam pemberian pendidikan kepada anak usia dini setiap aspek pertumbuhan dan juga perkembangan yang dimiliki setiap anak distimulasi dan diberikan rangsangan yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimilikinya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Putra dan Dwilestari (2012: 61), “ciri khusus pendidikan anak usia dini yaitu,

1) Menumbuhkan/embangkan seluruh segi kemanusiaan anak, dan koneksi kecerdasan ini berarti mengembangkan kecerdasan intelektual (IQ, *Intelligence Quotient*), kecerdasan emosional (EQ, *Emotional Quotient*), kecerdasan spiritual (SQ, *Spiritual Quotient*), kecerdasan majemuk dan bentuk-bentuk kecerdasan lainnya; 2) mendahulukan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak agar anak merasakan berbagai pengalaman yang melibatkan seluruh aspek kemanusiaannya, psikis, fisik, jiwa raga dan seluruh inderanya; 3) menjadikan bermain sebagai roh bagi proses pembelajaran karena bagi anak yang sedang tumbuh sama dengan belajar; 4) menjadikan seni dan pendidikan fisik sebagai menu utama yang dilaksanakan dalam suasana yang penuh kegembiraan, menyenangkan dan bebas.

Sedangkan Suyadi dan Dahlia (2014: 31), “menjelaskan program pembelajaran pada anak usia dini memiliki beberapa karakteristik, antara lain: a) dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan kebutuhan akan kesehatan, gizi, stimulasi sosial, dan kepentingan terbaik bagi anak; b) dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan layanan pendidikan; c) dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan individual, minat, kemampuan masing-masing anak, sosila budaya, sera kondisi dan kebutuhan masyarakat”.

Berdasarkan pendapat para pakar diatas dapat disimpulkan karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu bahwa pendidikan pada anak harus menitikberatkan pada proses dibandingkan hasil akhirnya. Dimana pendidikan pada anak usia dini tidak hanya menfokuskan pada masalah pengetahuan saja, tetapi harus memperhatikan segala kebutuhan anak, seperti gizi, stimulasi sosial dan juga kemampuan anak.

d. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Suyanto (2005:9), “menjelaskan pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa atau merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta dan anak tidak merasa terpaksa”.

Menurut Suyadi dan Ulfah (2013: 31-43), prinsip pembelajaran untuk anak usia dini antara lain,

- 1) berorientasi pada kebutuhan anak; 2) pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak; 3) mengembangkan kecerdasan majemuk anak; 4) belajar melalui kegiatan bermain; 5) tahapan pembelajaran anak usia dini;

6) anak sebagai pembelajar aktif; 7) interaksi sosial anak; 8) lingkungan yang kondusif; 9) merangsang kreativitas dan inovasi; 10) mengembangkan kecakapan hidup; 11) memanfaatkan potensi lingkungan; 12) pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya; 13) stimulasi secara holistik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran pada anak usia dini harus lebih terpusat kepada anak. Dalam proses pembelajaran pendidik harus memperhatikan banyak hal, seperti keragaman yang dimiliki tiap individu anak, kemampuan masing-masing anak, serta metode ataupun permainan yang diberikan kepada anak harus dapat menarik anak untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

1. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009: 45), “bahwa manfaat pendidikan anak usia dini sebagai berikut; 1) dapat menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri, yaitu mandiri dan bertanggung jawab, serta mampu menjaga, merawat kondidid fisiknya, mampu membangun hubungan dengan orang lain; 2) meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*larning now to learn*).

Fadillah (Suyadi dan Dahlia, 2014: 28) membagi fungsi pendidikan anak usia dini antara lain,

1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; 3) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak; 4) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tak mengherankan jika prinsip utama dalam pembelajaan anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak.

Disini pendidikan dapat difungsikan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tahapanperkembangan, karakteristik anak dan juga prinsip pembelajaran pada anak usia dini.

3. Hakikat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Kompetensi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Tahun 2014 No.146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. Untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan maka dibuatlah suatu standar yang dikenal dengan kompetensi inti (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan. Kompetensi inti -3 (mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain).

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek kognitif untuk anak usia 5-6 tahun menurut Suyadi dan Dahlia yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Yang kedua yaitu berfikir logis, yaitu

mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat. Sedangkan yang ketiga berfikir simbolik, yaitu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu mempresentasikan benda dalam bentuk gambar.

Jadi peneliti menyimpulkan bahwa dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak hal yang harus dikembangkan yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, dan sosial-emosional. Dalam pengembangan kognitif anak, meliputi: kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berfikir logis, dan kemampuan berfikir simbolik. Kemampuan berfikir simbolik yaitu kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu mempresentasikan dalam berbagai bentuk gambar.

b. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Mustofa (2016: 14), “mengemukakan bahwa kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya. Dari pendapat ahli diatas bahwa kognitif anak usia dini berhubungan dengan cara berfikir seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan, dimana proses berfikir yang dialami anak akan terus berkembang sesuai dengan penambahan usia dan stimulasi yang diberikan baik oleh keluarga, pendidik maupun pengaruh lingkungan sekitar anak.

c. Tahap Perkembangan Kognitif

Para ahli psikologi perkembangan mengakui bahwa pertumbuhan itu berlangsung secara terus-menerus dan mengikuti suatu tahapan perkembangan. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat tahapan yang berbeda yaitu: a) tahap sensorik motorik (usia lahir sampai 2 tahun); b) tahap pra-operasional (2-7 tahun); c) tahap operasi konkrit (7-11 tahun); d) tahap operasi formal (11-16 tahun).

Mengutip pendapat Trianto (2011:16-17), menyatakan “tahap pra-operasional merupakan tahap perkembangan kognitif anak usia prasekolah, yang bercirikan adanya penguasaan bahasa, kemampuan menggunakan simbol, meniru, sekalipun cara berfikirnya sangat egosentris, memusat, dan tidak bisa dibalik”.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa tahapan kognitif terbagi menjadi beberapa tahapan yakni, dimulai ketika individu manusia baru lahir ke dunia sampai berusia 2 tahun disebut dengan tahap sensorik motorik, kemudian usia 2-7 tahun disebut tahap pra operasional, dan usia 7- 11 tahun yakni tahapan konkrit operasional, serta usia 11-16 tahun yaitu tahap formal operasional. Dimana percepatan perkembangan kognitif terjadi pada lima tahun pertama dalam kehidupan anak, kemudian melambat dan akhirnya konstan disaat akhir remaja.

d. Tujuan Kognitif Anak Usia Dini

Masitoh (dalam Aisyah, 2007: 12), “tujuan kognitif pada anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan berfikir agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, serta

pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti”.

Salvin (dalam Rakimahwati, 2012) juga mengatakan bahwa tujuan perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah “agar anak memiliki kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan mengandung makna, seperti membuat bangunan balok, mengamati perubahan yang terjadi dilingkungan anak, yang dikaitkan dengan pengembangan dasar- dasar sains atau berhitung dan pengembangan bahasa, baik bahasa lisan maupun membaca dan menulis”.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah yang dihadapinya mulai dari tahap yang paling rendah seperti mengingat, sampai pada tahap yang paling tinggi yaitu mengevaluasi kembali masalahnya tersebut. Pada intinya tujuan dari pengembangan kognitif anak usia dini adalah untuk memudahkan anak dalam menjalani kehidupannya sehari- hari. Dimana dalam keseharian individu didunia ini pasti akan ada masalah yang dihadapinya. Apalagi ketika anak sudah dewasa. Jadi intinya tujuan kognitif adalah untuk mengembangkan proses berfikir individu atau seseorang dari yang biasa sampai hal yang lebih kompleks.

e. Manfaat Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Sujiono (2009:122), berpendapat pengembangan kognitif dimaksudkan “agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca

indera sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain”. Sedangkan Piaget (dalam Susanto, 2011) menjelaskan manfaat perkembangan kognitif diantaranya,

1) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif; 2) agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialami; 3) agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya; 4) agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar disekitarnya; 5) agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan); agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat perkembangan kognitif adalah membantu anak dalam menyelesaikan segala persoalan dan masalah dalam kehidupannya sendiri serta anak mampu mengembangkan daya fikirnya melalui apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya, sehingga memudahkan anak dalam menjalani kehidupannya.

4. Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Angka

Rahmawati (2013: 11), “angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan”. Sejalan dengan pendapat Suyanto (2005 : 107) “juga menjelaskan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa angka merupakan hal yang penting diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Pengenalan angka pada anak usia dini harus dikenalkan pada anak sesuai dengan prinsip pembelajaran Taman Kanak-kanak yaitu Belajar Sambil Bermain dan Bermain Seraya Belajar, karena angka merupakan hal yang masih bersifat abstrak bagi anak.

b. Tujuan Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini

Menurut Devianti (2013), mengatakan tujuan mengenal angka 1-10 adalah agar anak sejak dini dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak, serta dapat merangsang kecerdasan matematika logis anak sejak dini”. Pendapat yang sama juga dijelaskan (Sudono, 2007). Pengenalan angka bertujuan agar anak: a) dapat berfikir logis dan sistematis sejak usia dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongrit, gambar-gambar dan angka yang terdapat disekitar anak; b) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariaannya memerlukan keterampilan berhitung dan mengenal konsep angka; c) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi; d) dapat memperkirakan kemungkinan urutan tertentu; e) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa mengenalkan angka pada anak bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berfikir anak, sehingga akan memudahkan anak dalam menyelesaikan masalah kehidupannya sehari-hari baik dirumah maupun dilingkungan sekolah.

c. Manfaat Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini

Mutiah (2010: 162) “berpendapat manfaat angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka, sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain”. Sedangkan menurut (Sujiono,2010). Menjelaskan manfaat angka adalah mengetahui berapa banyak, termasuk menghitung merupakan cara belajar mengenai angka dan mengidentifikasi jumlah benda”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan manfaat pengenalan angka pada anak usia dini adalah agar dapat merangsang kesadaran anak tentang angka, agar terbiasa mengenal angka semenjak dini, sehingga memudahkan anak dalam aktivitas sehari-hari baik disekolah maupun di rumah. Selain itu manfaat kita mengenalkan angka kepada anak akan mengurangi rasa takut anak terhadap pembelajaran yang namanya matematika tersebut. Karena kebanyakan yang terjadi banyak anak yang takut jika akan belajar yang namanya menghitung dan matematika, semua itu terjadi berkemungkinan besar disebabkan oleh cara pengenalan angka kepada anak tidak dengan cara yang tidak tepat, sehingga anak memiliki pandangan yang buruk terhadap yang namanya pembelajaran matematika baik itu berhitung, mengenal angka atau sebagainya.

5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Para ahli sering mengatakan dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan, dan penyesuaian. Vygotsky (dalam Mutiah, 2010) berpendapat bahwa bermain

mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang memengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Sedangkan Sudono (2000:1) mengatakan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan oleh kemauan dan inisiatif anak sendiri. Permainan yang dilakukan harus menimbulkan rasa senang bagi anak sehingga akan menghasilkan proses belajar pada anak. Melalui bermain anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, melepaskan emosi, dan dapat meningkatkan jiwa sosial anak ketika bermain dengan temannya yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak kedepannya.

b. Tujuan Bermain

Kegiatan bermain pada anak menimbulkan rasa senang yang akan menghilangkan kejenuhan dan rasa bosan yang ada pada anak, sehingga pengetahuan anak pun akan semakin berkembang sesuai yang diharapkan. Tujuan program kegiatan bermain yang utama adalah “untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif” Catron dan Allen (Sujiono, 2010).

Sujiono (2010:19) “mengelompokkan tujuan program kegiatan bermain adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya”.

Jadi dapat disimpulkan bermain bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh melalui aktivitas- aktivitas permainan yang edukatif. Dimana dengan kegiatan bermain anak tidak merasa jenuh ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dengan bermain anak akan secara tidak langsung sudah menerima pembelajaran tanpa disadarinya. Maka pendidik harus menciptakan permainan yang menarik dan mengandung banyak unsur *edukatif* bagi anak usia dini.

c. Karakteristik Bermain

Pada dasarnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Maksudnya adalah anak bermain secara alamiah telah memberi kepuasan pada dirinya baik dengan bermain sendiri maupun bermain bersama dengan kelompok atau teman lainnya. Menurut Smith dkk (dalam Mutiah, 2010) ada beberapa karakteristik bermain yaitu, 1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri; 2) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi- emosi positif; 3) fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas keaktivitas lain; 4) lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan

hasil akhir; 5) membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Karena itu bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai; 6) bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak; 7) mempunyai kualitas pura-pura.

Menurut Jeffree dkk (Sujiono, 2009: 146) karakteristik kegiatan bermain pada anak antara lain,

a) bermain datang dari dalam diri anak, artinya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri; b) bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk dinikmati, anak memiliki cara bermainnya sendiri; c) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, oleh karenanya bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental; d) bermain fokus pada proses dari pada hasil, artinya dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapat keterampilan baru; e) bermain didominasi oleh pemain dimana, pemainnya adalah anak itu sendiri, bukan didominasi oleh orang dewasa; f) bermain melibatkan anak secara aktif.

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa karakteristik bermain pada anak usia dini adalah kegiatan bermain akan berlangsung dengan baik jika terdapat motivasi yang kuat dari anak itu sendiri, oleh karena itu pendidik harus menyediakan fasilitas dan sarana bermain yang menarik dan menyenangkan sehingga timbullah motivasi anak untuk bermain.

d. Manfaat Bermain

Menurut Triharso (2013: 10) manfaat bermain bagi perkembangan anak antara lain,

1) bermain memengaruhi 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 sosial anak; 7) bermain dapat mempengaruhi moral anak.

Dari beberapa pendapat ahli diatas disimpulkan manfaat bermain bagi anak usia dini adalah dapat mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan fisik motorik. Kegiatan bermain pada pendidikan anak usia dini merupakan unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dimana kita tahu bahwa dalam proses pendidikan di Taman Kanak-kanak bermain merupakan prinsip belajarnya. Karena anak usia dini belum mampu memahami hal-hal yang abstrak, sehingga dibutuhkan permainan dengan media-media yang edukatif yang mampu memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, bereksprimen dan sebagainya untuk menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini.

e. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain Di PAUD

Menurut Mulyasa (2012: 191-194) dalam kegiatan bermain disekolah, baik dikelas maupun diluar kelas guru memiliki peran yang sangat penting,

1) sebagai perencana (*designer*), guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang diintegrasikan dalam setiap permainan; 2) sebagai pengamat, guru harus melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan anak, bagaimana interaksi anak dengan benda-benda disekitarnya; 3) sebagai model, guru harus terjun langsung mengikuti kegiatan bermain yang sedang dilakukan anak; 4) sebagai fasilitator, guru harus dapat memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain; 5) sebagai elaborator, guru harus melakukan elaborasi; 6) sebagai evaluator, guru bertugas mengamati dan melakukan penilaian terhadap kegiatan bermain yang dilakukan anak sehingga dapat memenuhi kebutuhan mereka masing-masing.

Sedangkan menurut Siswanto dan Lestari (2012: 108) peran guru PAUD ketika anak bermain yaitu,

a) partisipasi dari guru ketika mendampingi akan sangat bermanfaat bagi anak dalam bermain, sebagai contoh dalam permainan balok berwarna; b)

guru PAUD berperan sebagai fasilitator; c) intonasi yang tidak meninggi dan berbicara dengan lembut dapat digunakan untuk menghadapi anak yang berperilaku kurang baik; d) memerhatikan bahasa tubuh anak ketika berkomunikasi dengan anak-anak; e) setiap anak memiliki keunikan tersendiri dalam bermain. Guru PAUD dapat melihat berbagai keunikan itu secara nyata, misalnya ada anak yang dengan mudah menangkap dan memberikan respon dengan baik apa yang disampaikan oleh para guru. Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat di simpulkan bahwa

peran pendidik dalam kegiatan bermain anak yaitu pendidik pada Taman Kanak-kanak tidak hanya sebagai sosok yang mengajarkan dan memberikan ilmu didalam ruangan sekolah, tetapi peran pendidik sangatlah banyak sekali mulai dari merencanakan pembelajaran, menciptakan media pembelajaran, mengevaluasi kembali perkembangan anak yang terjadi, bukan hanya tentang pengetahuan anak saja tetapi bagaimana anak bersikap sehari-harinya. Jadi kesimpulannya guru di Taman Kanak-kanak bukanlah sebagai pengajar tetapi pendidik, karena guru bukan hanya mengajar saja tetapi lebih ke mendidik anak menjadi anak yang taat kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berlaku sesuai dengan norma- norma yang berlaku.

6. Permainan CD Ajaib

a. Pengertian Permainan CD Ajaib

Menurut Syamsidah (2015: 78), “permainan CD Ajaib merupakan permainan matematika yang bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak yang disesuaikan dengan kemampuan anak TK dan PAUD sehingga anak tidak merasa terbebani”. Berdasarkan pendapat Syamsidah (2015: 78), jumlah peserta dalam permainan ini tidak terbatas. Alat dan bahan yang digunakan yaitu beberapa *compact disk*(CD) bekas, kalender bekas, gunting, lem, kertas marmer atau manila, dan jepitan jemuran. Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi

permainan CD Ajaib menjadi lebih menarik. Alat dan bahan yang peneliti gunakan dalam permainan CD Ajaib yaitu beberapa *compact disk* (CD) bekas, potongan-potongan gambar sesuai tema pembelajaran dari kertas hvs yang dipotong rapi dan memiliki warna yang menarik, gunting, lem, kertas marmer atau manila, strofoam, gantungan sepatu, dan kotak tempat meletakkan potongan-potongan gambar sesuai tema pembelajaran dan CD bekas.

b. Langkah- langkah pembuatan CD Ajaib

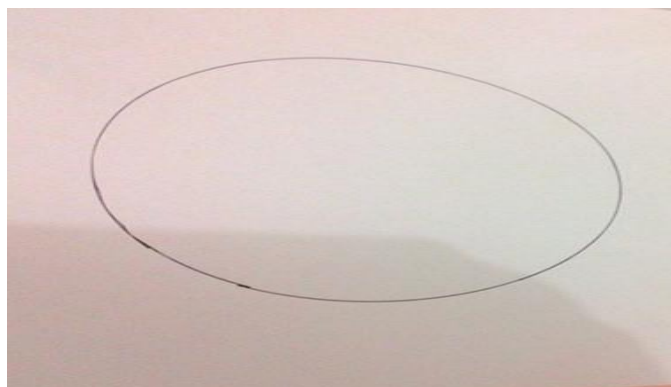
Langkah- langkah pembuatan CD yang pertama antara lain sebagai berikut:

1. Sediakan beberapa compact disk (CD) bekas



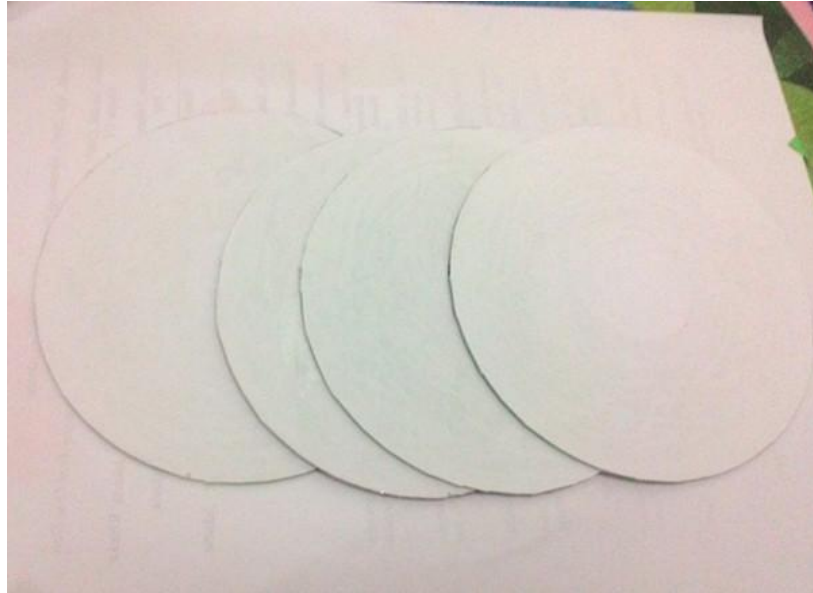
Gambar 2.1 CD bekas

2. Gambar pola sesuai CD



Gambar 2. 2 Pola CD

3. Tempelkan pola pada kedua sisi CD



Gambar 2.3 CD yang sudah dibalut dengan kertas Hvs

4. Hiasi bagian pinggir CD dengan kertas origami dan tempelkan satu CD satu buah angka dari angka 1-10



Gambar 2.4 CD yang sudah di hiasi menggunakan kertas origami dan sudah di tempelkan angka pada bagian tengah CD.

Sedangkan langkah- langkah pembuatan CD yang kedua yaitu langkah pertama, kedua dan ketiga sama dengan pembuatan CD angka, kemudian langkah keempat yaitu tempelkan gambar pada CD sesuai tema pembelajaran dari gambar yang berjumlah 1-10



Gambar 2.5 CD dengan satu gambar buah



Gambar 2.6 CD dua gambar buah



Gambar 2.7 CD dengan tiga gambar buah



Gambar 2.8 CD dengan empat gambar buah



Gambar 2.9 CD dengan lima gambar buah



Gambar 2.10 CD dengan enam gambar buah



Gambar 2.11 CD dengan tujuh gambar buah



Gambar 2.12 CD dengan delapan buah gambar buah



Gambar 2.13 CD dengan sembilan gambar buah



Gambar 2.14 CD dengan sepuluh gambar buah

Langkah- langkah pembuatan kotak tempat menyimpan CD antara lain sebagai berikut:

1. Sediakan beberapa kotak bekas makanan



Gambar 2.15 Kotak bekas makanan

2. Kemudian balut menggunakan kertas manila dan hiasi menggunakan kertas origami.



Gambar 2.16 Kotak tempat meletakkan CD angka



Gambar 2.17 Kotak tempat meletakkan CD bergambar



Gambar 2.18 Kantong tempat meletakkan CD 1-5



Gambar 2.19 Kantong tempat meletakkan CD 6-10

c. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Angka melalui Permainan CD Ajaib

Menurut Syamsidah (2015: 78), “cara bermain mengenalkan angka pada anak menggunakan permainan CD Ajaib yaitu:

- 1) Gunting angka- angka pada kalender bekas dengan rapi, lalu tempel bagian tengah CD bekas. Tiap CD diberi satu angka. hiasi sisi pinggir CD menggunakan kertas marmer atau manila.
- 2) Setiap anak diberi satu CD
- 3) Sediakan banyak jepitan jemuran di tengah area permainan
- 4) Minta anak untuk menjepitkan CD memakai jepitan jemuran sebanyak angka yang tertulis pada CD. Jika angka 5, maka jepitannya 5.

- 5) Ulangi permainan ini beberapa kali, dengan mengganti angka pada CD. Anak yang sering menebak dengan benar adalah pemenangnya.

Sedangkan cara bermain mengenalkan angka pada anak menggunakan permainan CD Ajaib yang peneliti modifikasi dari pendapat syamsidah tersebut yaitu:

- 1) Kegiatan awal, guru mengenalkan dan melakukan kegiatan tanya jawab seputar alat dan bahan yang digunakan dalam permainan CD ajaib yaitu beberapa *compact disk* (CD), kotak tempat meletakkan CD, gantungan CD, dan apa saja yang ada di CD yaitu ada angka 1-10 dan ada gambar buah.
- 2) Kegiatan inti yang pertama, guru mengambil dan menunjukkan CD angka kepada anak di mulai dari angka 1-10. Kemudian menanyakan kepada anak apa yang ada di CD dan angka berapa sajakah yang ada di CD tersebut. Setelah anak menjawab, guru mengajak anak untuk sama-sama menyebutkan angka 1-10, di awali dengan guru yang menyebutkan, kemudian anak menyebutkan angka secara bersama- sama. Kegiatan itu dilakukan berulang kali sampai semua anak memahami angka 1-10 yang ada pada CD. Baru setelah itu guru meminta kembali pada anak secara individu .
- 3) Kegiatan yang ke dua guru menunjukkan CD gambar buah kepada anak. dan melakukan tanya jawab tentang buah, yaitu buah apa, rasanya bagaimana, warnanya apa, dan jumlahnya berapa, mulai dari dari gambar yang jumlahnya satu buah sampai jumlah yang gambarnya sepuluh buah? Kegiatan tanya jawab tersebut awalnya dilakukan secara bersama, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan anak secara individu.

- 4) Kegiatan ketiga, guru meminta anak secara bergantian ke depan untuk mengurutkan lambang bilangan dengan cara memasukkan CD angka ke dalam kantong yang ada di papan tulis. Di mulai dari angka 1-10
- 5) Kegiatan keempat, guru meminta anak secara bergantian untuk mencocokkan angka 1-10 dengan gambar buah. Kegiatannya yaitu anak memasukkan CD gambar buah ke dalam kantong yang jumlahnya sesuai dengan angka yang ada di kantong tersebut.
- 6) Kegiatan terakhir, guru mengevaluasi apakah anak mencocokkan angka dengan gambar secara benar, dan mengadakan evaluasi secara keseluruhan dari kegiatan pertama sampai yang terakhir.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

1. Nurmainis (2012) Peningkatan pengenalan angka melalui permainan kalender di Taman Kanak-kanak Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Adapun hasilnya dalam penelitian ini terjadi peningkatan yang sangat baik dan sesuai dengan yang diharapkan pada pengenalan angka melalui permainan kalender di TK Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman.
2. Yanti (2016) Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan pohon burung di Taman Kanak-kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka anak di TK Cahaya Baru Tambang dengan menggunakan permainan pohon burung pada

siklus 1 dan siklus 2 karena guru sudah memberikan pembelajaran mengenal angka dengan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Erni. A (2012) Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan bintang ajaib di Taman Kanak-kanak Jamiatul Hujjad Payakumbuh. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan bintang ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Jamiatul Hujjad Payakumbuh khususnya pada kelompok B.

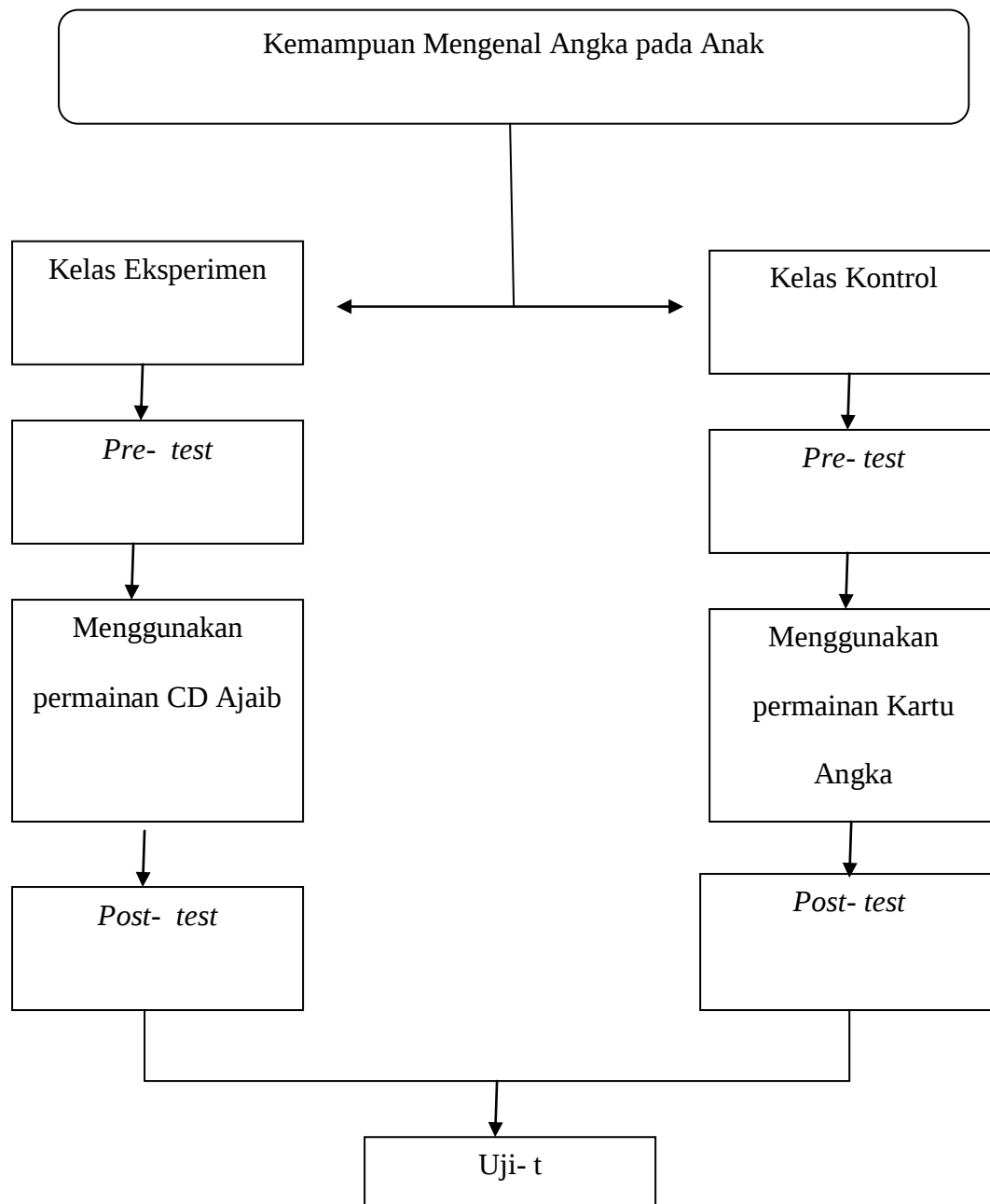
Ketiga penelitian diatas relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, karena sama-sama meneliti tentang permasalahan angka pada anak usia dini. Tetapi perbedaannya peneliti diatas mengadakan suatu tindakan terhadap permasalahan yang terjadi dalam suatu kelas yakni masalah angka pada anak. Nurmainis (2012) menggunakan permainan kalender, Yanti (2016) menggunakan permainan pohon burung, Erni. A (2012) menggunakan permainan bintang ajaib, Sedangkan peneliti mencoba melihat apakah permainan CD Ajaib efektif terhadap permasalahan pengenalan angka pada anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo.

Sejalan dengan peneliti sebelumnya, peneliti mencoba mengangkat sebuah permainan matematika agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak dan dapat menambah pengalaman dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dengan judul “Efektivitas Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal angka Pada Anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti”.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pendidikan yang diperoleh anak semenjak dini merupakan bekal dan pondasi dasar dalam menempuh pendidikan selanjutnya. Mengenalkan angka sangat penting untuk dilakukan semenjak dini. Karena dalam kehidupan sehari-hari anak tidak akan terlepas dari permasalahan yang berhubungan dengan angka. Untuk itu peneliti merasa mengenalkan angka sangat penting untuk dilakukan agar memudahkan anak dalam menjalani kehidupannya sehari-hari dan membekali anak untuk menempuh pendidikan dasar nantinya. Mengenalkan angka pada anak usia dini merupakan kegiatan mengenalkan angka 1-10 kepada anak usia dini melalui kegiatan permainan CD ajaib sehingga anak akan mampu menyebutkan angka 1-10, mampu untuk menghitung gambar sesuai tema, seperti gambar buah dan mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10, serta mampu mencocokkan angka 1-10 dengan gambar buah sesuai dengan jumlah angka tersebut.

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir dalam menggambarkan efektivitas permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka. dalam hal ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian kedua kelompok diberikan *pre- test* (tes awal). Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan CD Ajaib sedangkan kelas kontrol menggunakan kartu angka.



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Efektivitas Permainan CD Ajaib terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak di Taman Kanak Pelita Bunda Talang Babungo Kecamatan Hiliran Gumanti Kabupaten Solok.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nihil (H_0) tidak terdapat efektifitas yang signifikan dalam penggunaan permainan CD ajaib terhadap kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo pada taraf nyata 0,05.

Hipotesis Kerja (H_a) terdapat efektifitas yang signifikan dalam penggunaan permainan CD ajaib terhadap kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo pada taraf nyata 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) kemampuan mengenal angka anak dikelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sedangkan pada hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Yakni, kelompok eksperimen (B1) dengan nilai rata-rata (88,75), sedangkan kelompok kontrol (B2) dengan nilai rata-rata (76,25). Dengan demikian penggunaan permainan CD ajaib terbukti efektif terhadap kemampuan mengenal angka anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Talang Babungo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Permainan CD Ajaib diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan agar dapat memberikan motivasi dan permainan yang menarik yang sesuai dengan kemampuan anak di TK untuk mengembangkan berbagai

aspek perkembangan anak, khususnya kemampuan matematika yakni mengenal angka.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian ini pada aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ariawan, rezi .(2013). *Penerapan Pendekatan Visual Thinking Disertai Aktivitas Quick On The Draw untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung. (diakses tanggal 5 desember 2017).
- Devianti, Ayunita. (2013). *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Araska.
- Depdiknas. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : kemendiknas.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum Taman kanak-kanak*. Jakarta : Kemendiknas.
- Erni. A. (2012). Skripsi “ *Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan bintang ajaib di Taman Kanak- kanak Jamiatul Hujjad Payakumbuh*”. Padang: UNP.
- Gunarti, Winda dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Gambar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu*”. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (diakses tanggal 7 oktober 2017)
- Lila Yuli Yanti. (2013). Skripsi “ *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Permainan Pohon Burung di Taman Kanak- kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan*”. Padang: UNP.
- Istiqomah, Laelatul. (2016). *Dinamika Perubahan Kurikulum: Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Paud. Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* (No. 1 Tahun 2016), Vol 1 (diakses tanggal 10 oktober 2017)
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mariyana, Rita. Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mahyuddin, Nenny. (2008). *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.

- Mustofa, Bisri. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Parama Ilmu
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nurmainis. (2012). Skripsi “ *Peningkatan pengenalan konsep angka melalui permainan kalender di Taman Kanak- kanak Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman*”. Padang: UNP.
- Putra, Nusa dan Ninin Dwilestari. (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Permendikbud. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mendikbud.
- Rakimahwati. (2012). *Model Pembelajaran Sambil Bermain*. Padang. UNP Press.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyadi dan Dahlia. (2014). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*. Bandung: Remaja.
- Suyadi, Ulfah Maulidya. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Siswanto, Igea dan Lestari. (2012). *Panduan Bagi Orang Tua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Siswanto. (2008). *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAP.
- Sudono, Anggani. (2000). *Permainan Kreatif*. Jakarta: PT Penerbit Sarana Bobo.
- Sudono, Anggani. (2007). *Permainan Kreatif*. Jakarta: PT Penerbit Sarana Bobo.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syamsidah. (2015). *100 permainan PAUD dan TK di dalam dan di luar Kelas*. Jogjakarta: Diva Kids.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke 9). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. (2008). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Indeks.
- Syafril. (2010) *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini Kelas Awal SD/ MI*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset
- Yamin, Martinis. Jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Gaung Persada Press Group.