

**PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP ANGKA ANAK MELALUI
PERMAINAN GANTUNGAN BALOK DI TAMAN
KANAK-KANAK SATU ATAP SDN 04
SUNGAI LIMAU**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**MIRA SULMA
99026/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

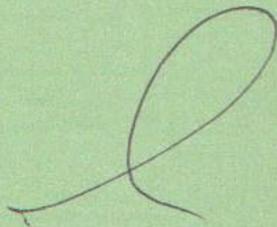
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 04 Sungai limau**
Nama : Mira Sulma
NIM : 2009/99026
Jurusan : Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2013

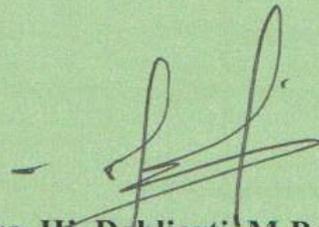
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



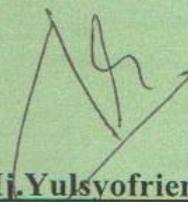
Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
Nip. 19580305 198003 2 003

Pembimbing II,



Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
Nip.19480128 197503 2 003

Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
Nip. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 04 Sungai limau

Nama : Mira Sulma
NIM : 2009/99026
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2013

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd
2. Sekretaris : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd
3. Anggota : Rismareni Pransiska, M. Pd
4. Anggota : Indra Yeni, M. Pd
5. Anggota : Dr. Dadan Suryana

1.
2.
3.
4.
5.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Dan seandainya semua yang ada di bumi di jadikan pena, dan sautan dijadikan tinta ditambah lagi tujuh sautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

(QS Al-Lukman 27)

Alhamdulillah... dengan ridha- Mu ya Allah,,,

Amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah, cinta telah ku gapai, namun itu bukan akhir dari perjalananku, melainkan Awal dari sebuah perjalanan

Amak.....ayah.....

Tiada cinta yang suci selain kasih sayang amak dan ayahku

Setulus hatimu amak, searah arahanmu ayah

Doamu hadirkan keridhaan untukku, petunjukmu tuntunan jalanku, pelukmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa masammu

Dan sebaht doa telah ku rangkul diriku, menuju hari yang cerah,

kini diriku telah selesai dalam studiku...

Dengan kerendahan hati, yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah.

Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termusia, ayahku... amakku... kakakku... dan adikku...

Terima kasih atas cintanya, semoga karya ini dapat melebihi beban kalian, walau hanya sejenak, semua jasa-jasa kalian tak dapat ku lupakan. Semoga Allah beserta kita semua.

Untuk tulusnya persahabatan yang telah terjalin, special buat sahabat-sahabatku...

Atas semua teman-teman mira, terima kasih ... semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi selamanya, bersama kalian warna indah dalam hidupku, suka duka berbaur dalam kasih, serta terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan batuan dan doa dari awal hingga akhir yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Kesuksesan bukan suatu kesenangan, bukan juga suatu kebanggaan,

Hanya suatu perjuangan dalam menggapai sebutir mutiara keberhasilan...

Semoga Allah memberikan rahmat dan Karunia-Nya..

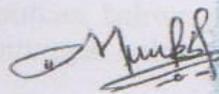
Amin...

By: Mira Susma 2013

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2013
Yang menyatakan



Mira Sulma
NIM/ BP : 99026/2009



ABSTRAK

MIRA SULMA, 2013: Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 04 Sungai Limau. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep angka masih rendah, hal ini terbukti pada saat peneliti meminta anak menyebutkan angka dari satu sampai dua puluh hanya sebagian anak yang mampu dan disaat ditanya bentuk dari lambang bilangannya anak banyak yang belum tahu dengan lambang bilangannya, Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan konsep angka anak melalui permainan gantungan balok.

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (*classroom action Researt*). Subjek penelitian ini adalah ini adalah kelompok B1 Prosedur penelitian ini dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian ini dapat di simpulkan bahwa peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan gantungan balok di Taman Kanak-kanak di SDN 04 Sungai Limau meningkat.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi. dengan judul **“Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 04 Sungai Limau “**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, dorongan, nasehat dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra.Hj. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing II yang penuh kesabaran dan ketulusan telah meluangkan waktunya dalam membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasiitas dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Prof. Dr. Firman M.S.Kons selaku dekan fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini

5. Seluruh dosen- dosen Jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
6. Kedua orang tua amak dan ayah, kakak, dan adikku yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
7. Ibu kepala sekolah dan majelis guru TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau yang telah memberikan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi penelitian ini
8. Anak didik TK satu Atap SDN 04 Sungai Limau yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas
9. Sahabat, dan teman – teman angkatan 2013 buat kebersamaan ini baik suka maupun duka selama masa- masa perkuliahan
- 10 Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf, saran dan kritikan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti demi kesempurnaan skripsi ini.

Pariaman, Mei 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik anak usia dini.....	8
2. Pendidikan anak usia dini	9
3. Tujuan dan fungsi pendidikan anak usia dini.....	10
4. Pengertian konsep angka	11
5. Manfaat konsep angka.....	13
6. Hakikat Bermain	13
a. Pengertian bermain	14
b. Tujuan bermain	14
c. Manfaaat bermain bagi anak.....	16
d. Karakteristik bermain.....	17
7. Permainan gantungan balok	18
B. Penelitian Yang Relevan.....	20
C. Kerangka berpikir	21
D. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek Penelitian	23
D. Prosedur Penelitian	24
E. Defenisi operasional.....	37
F. Insrumentasi.....	37

G. Teknik Pengumpulan Data.....	38
H. Teknik Analisis Data	39
I. Indikator Keberhasilan.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil obersvasi penelitian	42
1. Kondisi awal	42
2. Siklus I.....	44
3. Siklus II.....	55
B. Analisis data.....	65
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	72
B. Implikasi	72
C. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format observasi peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan gantungan balok.	38
2. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	42
3. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus I Pertemuan I	44
4. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus I Pertemuan II	47
5. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus I Pertemuan III	49
6. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Pada Siklus I Pertemuan I, II, III	52
7. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus II Pertemuan I	55
8. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus II Pertemuan II	57
9. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus II Pertemuan III	60
10. Hasil Rekapitulasi Perbandingan Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Pada Siklus II Pertemuan I, II, III	62
11. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok (Kategori Sangat Tinggi)	65
12. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok (Kategori Tinggi)	67
13. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok (Kategori Rendah)	68

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	43
2. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus I Pertemuan I	46
3. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus I Pertemuan II.....	48
4. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus I Pertemuan III	50
5. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Pada Siklus I Pertemuan I, II, III	53
6. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus II Pertemuan I	56
7. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus II Pertemuan II	59
8. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Siklus II Pertemuan III	61
9. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok Pada Siklus II Pertemuan I, II, III	63
10. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok (Kategori Sangat Tinggi)	66
11. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok (Kategori Tinggi)	67
12. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok (Kategori Rendah)	68

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	22
2. Prosedur Penelitian Tindakan.....	25

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan AUD terdiri dari 2 jalur, jalur informal dan formal. Jalur informal berbentuk KB (kelompok bermain) dan TPA (Taman Penitipan Anak), sedangkan formal berbentuk TK (Taman Kanak-kanak).

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang melayani anak 4 -6 Tahun. Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 program pembelajaran di TK disesuaikan dengan aspek- aspek perkembangan anak yang dipadukan dalam dua bidang pengembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan pembiasaan perilaku dan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak yang mencakup: moral, agama, emosional, mandiri dan sosial. Sedangkan bidang kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, fisik

motorik, seni dan konsep angka (Samsudin, 2008). Di TK kegiatan belajar anak dilakukan dengan cara bermain sambil belajar belajar, seraya bermain, dengan melalui permainan. Melalui bermain anak mendapat pengalaman dari dirinya sendiri, pelajaran yang diberikan pada anak usia dini harus berupa pembelajaran yang berpusat pada diri anak. Supaya bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh anak, sebagai bekal untuk menghadapi masa yang akan datang, pelajaran yang diberikan kepada anak harus bermamfaat dan berguna. Berbagai aktivitas sangat perlu dilakukan oleh anak agar tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai, untuk menunjang aktivitas itu diperlukan berbagai alat permainan dan metode pembelajaran yang relevan serta dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak

Berdasarkan hal tersebut, guru Taman Kanak-kanak dituntut untuk menciptakan suasana yang dapat menarik minat anak sekaligus dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas dan pengetahuan anak, karena sasaran pengembangan pra sekolah mencakup intelektual, sosial, emosi, kepribadian, bahasa, dan motorik anak .

Lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak dapat mengembangkan kemampuan kemampuan yang ada pada diri anak secara optimal. Salah satu kemampuan dasar pada anak yang harus dikembangkan adalah kemampuan kognitif, salah satu kemampuan kognitif adalah konsep angka. Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak, termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan. Menurut Depdiknas (2000 : 1) menyatakan bahwa : “ kemampuan anak terhadap angka umumnya

sangat besar“. Disekitar lingkungan kehidupan anak seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya pada jam dinding, uang, dan lain- lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa: angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali mengenal konsep angka atau matematika dasar kepada anak. Pengenalan konsep angka sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit. Dalam pengenalan konsep angka yang diberikan kepada anak bertujuan agar seorang anak dapat lebih memahami konsep dari angka tersebut dan dapat mengaplikasikan di lingkungan sekitar ataupun dalam kehidupan sehari- hari sehingga aspek perkembangan anak berkembang dengan baik.

Guru sebagai fasilitator hendaknya menyediakan kegiatan-kegiatan yang dapat dijadikan pengalaman oleh anak melalui permainan gantungan balok akan memberikan pengalaman belajar yang disukai anak. Dengan demikian diharapkan kemampuan daya pikir anak dapat berkembang. (Sujiono, 2005: 2).

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran di TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau, diperoleh data bahwa kebanyakan anak belum mengenal konsep angka, anak juga tidak dapat membedakan angka 3 dan 5, dan angka 6 dan 9, lingkungan yang kurang kondusif, kurangnya sarana dan prasarana dalam mengembangkan konsep angka anak sehingga belum tercapai kemampuan konsep angka anak secara optimal karena anak langsung dihadapkan dengan kegiatan belajar menulis tanpa merangsang perkembangannya terlebih dahulu.

Upaya pemecahan masalah tersebut, penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok di TK Satu Atap SDN 04 Sungai limau yang dilaksanakan di TK Satu Atap SDN 04 Sungai limau untuk meningkatkan pengenalan konsep angka Anak usia dini melalui Gantungan Balok

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka dapat didefenisikan masalahnya antara lain:

1. Anak belum mengenal konsep angka
2. Anak tidak dapat membedakan angka 3 dan 5, angka 6 dan 9
3. Lingkungan belajar yang kurang kondusif
4. Kurangnya sarana dan prasarana yang mengembangkan kemampuan konsep angka anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah tentang “anak belum mengenal konsep angka di TK Satu Atap SDN 04 Sungai limau “.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas maka perumusan dari permasalahan ini adalah : “Bagaimanakah permainan Gantungan Balok dapat meningkatkan pengenalan konsep angka anak di TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau ”.

E. Rancangan pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka rancangan pemecahan masalah melalui Gantungan Balok angka TK Satu atap SDN 04 Sungai Limau Pasir Baru dapat meningkatkan pengenalan konsep angka anak khususnya di kelompok B1.

F. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang diharapkan dari peneliti ini adalah : meningkatkan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Gantungan Balok di TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau.

G. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi anak
 - a. Meningkatkan hasil evaluasi anak
 - b. Meningkatkan minat anak serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.
 - c. Meningkatkan ketuntasan pengembangan konsep angka pada akhir semester.
2. Manfaat bagi Guru,
 - a. Meningkatkan kinerja guru dalam KBM
 - b. Meningkatkan rasa percaya diri dan mengembangkan pengetahuan
 - c. Meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran
 - d. Untuk memudahkan guru dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.

3. Manfaat bagi Sekolah

- a. Sebagai pedoman sekolah dalam kebijaksanaan pendidikan
- b. Menambah koleksi perpustakaan
- c. Memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran bagi semua aspek perkembangan

4. Bagi masyarakat

Untuk memberikan pemahaman orang tua dalam meningkatkan konsep angka anak

5. Manfaat bagi peneliti

dapat membantu guru dalam mengatasi masalah dalam kecerdasan konsep angka

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini(AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Berdasarkan Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini yang berbunyi:

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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 (UU No 20 Sisdiknas, bab Pasal 1 ayat 14 Tahun 2003

Anak adalah subjek didik dalam pendidikan taman kanak-kanak artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan. Mengenal angka dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik, demikian pula bagi para ahli memiliki pandangan tentang anak yang berubah dari waktu ke waktu. Hal yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap anak biasanya latar belakang pendidikan, sosial, budaya, dan kepentingan.

Anak suatu misteri yang bersifat rahasia yang menimbulkan keinginan untuk tumbuh kembangnya anak sebagai rujukan untuk

memahami anak. Anak dilahirkan membawa potensi yang akan berkembang dan akan menjadi penentu kehidupan yang dipengaruhi oleh interaksi antara anak dan lingkungan.

Anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik, tumbuh kembang secara bertahap dan berkesinambungan. Pertumbuhan harus tercapai sebelum berlanjut ketahap berikutnya, apabila terhambat akan member pengaruh yang cukup besar pada tahap berikutnya. Pendidikan Anak Usia Dini dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak ditahap kehidupan selanjutnya., maka penanganan pendidikan anak usia dini harus dilakukan secara cermat, terencana, dan menyeluruh dengan pertimbangan kebutuhan, karakteristik, perkembangan, potensi yang dimiliki anak, kondisi dan nilai lingkungan dimana anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seorang anak sudah memiliki pembawaan yang baik semenjak lahir dan saling berkesinambungan dengan proses pertumbuhannya dan memiliki pengaruh yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan dalam menghadapi pembelajaran secara optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti dikemukakan oleh Richard D. Kellough (dalam Hartati, 2005) adalah sebagai berikut : 1) anak itu bersifat egosentris; 2) Anak memiliki rasa

ingin tahu yang besar; 3) Anak adalah makhluk sosial; 4) Anak bersifat unik; 5) Anak umumnya kaya dengan fantasi; 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek; 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial. Suyanto (2005:6) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah setiap anak unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang bersifat egosentris, terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, yang merupakan makhluk sosial dan memiliki kelebihan yang bersifat unik, juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2. Pendidikan anak usia dini

Syaodih (2008:83) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah segenap upaya yang dilakukan guru atau pendamping dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak melalui penyediaan berbagai pengalaman dan rangsangan yang bersifat mengembangkan, menyeluruh sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

Asmawati dkk (2008:2.23) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dalam kehidupan seseorang anak dan pendidikan dimasa ini sangat menentukan keberlangsungan anak itu sendiri juga suatu bangsa .

Sesuai dengan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak uisa dini adalah merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dan suatu upaya pembinaan yang dilakukan pada anak untuk memberikan rangsangan menyeluruh sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

3. Tujuan dan fungsi pendidikan anak usia dini

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar [anak](#) memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Umur rata-rata minimal kanak-kanak mula dapat belajar di sebuah taman kanak-kanak berkisar 4-5 tahun sedangkan umur rata-rata untuk lulus dari TK berkisar 6-7 tahun. Setelah lulus dari TK, atau [pendidikan sekolah](#) dan [pendidikan luar sekolah](#) lainnya yang sederajat, murid kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi di atasnya, yaitu [Sekolah](#)

Dasar atau yang sederajat. Dalam masa usia dini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan dua bidang kemampuan anak oleh sebab itu di butuhkan kondisi untuk stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pendidikan selain untuk mengembangkan sikap prilaku melalui pembiasaan, juga mengembangkan kemampuan dasar anak yang salah satunya adalah kemampuan daya pikir yang dikenal istilah pengembangan konsep angka.

4. Pengertian Konsep Angka

Pengenalan konsep angka pada anak TK dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Menurut Sujiono (2005 :11.7) tentang kosep angka.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang: ”berapa jumlahnya atau berapa banyak ”termasuk menghitung ,mengelompokkan dan membandingkan ,menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Angka merupakan bagian dari konsep bilangan karena angka merupakan lambang atau nama dari konsep bilangan sebagai mana pendapat Wahyudi, dkk (2005 : 112) angka dalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dan

dua adalah dua, dan seterusnya. Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka-angka melalui kegiatan sehari-hari. Anak akan mulai berkembang ketika anak sedang bermain, karena mengenal konsep angka sedang bertebaran disekitar anak seperti ukuran, umur, kancing baju, tanggal, dan jumlah buah-buahan.

Dharma Wanita Persatuan Mandiri, demokratis dan berwawasan (2009:2) hal hal yang perlu di perhatikan untuk mengenalkan konsep angka :

a. Nama Bilangan dapat diperkenalkan kepada anak sejak masa bayi, b. Lambang Bilangan, lambang bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan terpusat pada angka 1,2 dan 3, c. Menulis Bilangan, menulis bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara menuliskan dengan jari di tanah, dipasir, dikaca berembun dan sebagainya, d. Konsep Ruang, konsep letak ruang sudah lebih baik, pada usia tiga tahun. Oleh Karna Itu konsep ruang ini dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak bebas dan bereksplorasi dalam ruangan.

Dengan demikian pemahaman konsep angka dapat dilakukan dengan cara bermain baik dengan angka, maupun dengan benda- benda yang menarik sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik. Menurut sujiono (2005 :117) tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak, termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, menggunakan angka, dan mengidentifikasi jumlah benda.

5. Manfaat Konsep Angka

Pembelajaran angka bersifat hirarkis, dengan demikian kegiatan pengembangan kemampuan konsep angka di TK juga perlu dilakukan secara bertahap. Hal ini mencoba menunjukka pentingnya konsep angka ini mulai diperkenalkan pada anak usia 4-5 tahun. Pengembangan yang biasanya yang disebut sebagai stimulasi konsep angka permulaan di TK. Menurut (2010 : 162) : manfaat angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka- angka. Sehingga jika angka - angka dipelajari sebagai bagian - bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain”. Sedangkan menurut Sujiono dalam wijaya (2010 :12) menjelaskan manfaat angka mengetahui berapa banyak, termasuk menghitung merupakan cara belajar mengenai angkadan mengidentifikasi jumlah benda.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa konsep angka bagi anak adalah jika anak selalu bermain dengan konsep angka maka anak akan terbiasa hitung menghitung serta mengelompokkan dan membandingkan jumlah benda.

6. Hakikat Bermain

Cara mendidik anak yang efektif adalah melalui bermain, karena bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik..

a. Pengertian bermain.

Menurut Mulyadi (2004:53) menjelaskan bahwa bermain adalah

”suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan”.

Sedangkan Musfiroh (2005 :1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan, dalam kultur mana pun .

Dilihat dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kebutuhan manusia melalui kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, daya pikir, motorik, emosi, kreativitas dan sosial pada anak.

b. Tujuan Bermain

secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan motorik halus nya, dengan bermain anak juga dapat bereksprimen dan menemukan hal hal yang baru baginya.

Tujuan bermain menurut Diknas (2002:26). 1) Dapat mengembangkan daya pikir (konsep angka) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang sudah diperoleh nya. 2) Melatih kemampuan

berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisa dengan lingkungan. 3) Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dalam berolah tangan. 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan. 6) Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinal.

Berdasarkan pendapat diatas bermain bertujuan untuk mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pada diri anak anak dapat termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan secara spontan anak mampu untuk mengembangkan kemampuan moral dan nilai agama, bahasa, fisik motorik, emosional, sosial dan kepribadian .

Menurut Mont Lazarus menjelaskan bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bergerak atau melakukan sesuatu. Sedangkan grous, seorang filosof menguraikan bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang diperlukan untuk kelangsungan hidup anak dimasa yang akan datang .

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak mengambil keputusan, memilih mencoba, menentukan, berusaha, dan memperkuat insting yang diperlukan untuk kelangsungan hidup anak dimasa yang akan datang.

c. Manfaat Bermain bagi anak

Bermain sangat bermamfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya, menurut pedoman sarana bermain Depdiknas (2001:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut :1) Meningkatkan keterampilan ,kemampuan anak. 2) Mengaktifkan panca indera anak.3)Mningkatkan kemandirian anak. 4) Memenuhi keingintahuan. 5) Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah 6) memberikan motivasi dan rangsangan anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksprimen (mengadakan percobaan). 7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak

Mulyadi (2004 :61) manfaat bermain adalah sebagai berikut: 1) Manfaat fisik Sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan berkembangnya semakin besar. 2) Manfaat terapi, membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaanya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya. 3) Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat dapat mempelajari hal-hal yang baru yang berhubungan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. 4) Manfaat kreatif, memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kratifitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak. 5) Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat memperbandingksn kemampuannya dengan orang lain. 6) Manfaat sosial, bermain dengan

teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Menurut Moeslichatoen (2004: 28) karakteristik dalam kegiatan bermain yaitu 1) Memotivasi instinstik yaitu bermain dimotivasi dari dalam diri anak. 2) Pengaruh positif yaitu bermain itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan. 3) Bukan dikerjakan sambil lalu maksudnya tidak mengikuti pola atau yang sebenarnya melainkan lebih bersifat berpura- pura. 4) Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. 5) Kelenturan yaitu bermain itu perilaku lentur.

Sedangkan menurut Hartati (2005:91) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah: 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, dan memggairahkan. 3) bermain dilakukan tanpa iming – iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan. 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan. 5) Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara spikis. 6) Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan ,anak bebas membuat atuarn sendiri dan mengoperaikan

fantasinya.7) Bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang di inginkan saat itu. 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Dilihat dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlibat secara langsung baik secara fisik maupun spikis yang dilakukan tanpa iming – iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak

7. Permainan Gantungan Balok

Permainan Gantungan Balok suatu permainan yang dapat meningkatkan konsep angka anak, permainan ini berupa balok –balok yang terbuat dari karton yang diberi alat penggantung yang terbuat dari triplek. Permainan Gantungan Balok merupakan media yang sangat cocok di gunakan dalam pengembangan konsep angka. Menurut gagne, media adalah berbagai jenis komkhponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar, media berasal dari bahasa latin yang artinya “antara” pengertian tersebut menggambarkan suatu peranara, dalam menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima dalam perjalanan ini waktu telah semakin banyak bukti bahwa hasil yang positif dalam belajar akan didapat apabila media direncanakan dengan baik dalam penggunaan di kelas. Oleh karena itulah penelitian mencoba menghadirkan Permainan gantungan balok melalui bermain sambil belajar yang

diharapkan mampu mengembangkan potensi anak secara optimal dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih optimal. Salah satu tujuan pendidikan kita adalah kita adalah mengoptimalkan kemampuan anak dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna secara fisik, Intelektual dan emosional. Oleh karena itu peneliti menganggap sangatlah cocok anak menggunakan permainan gantungan balok. Anak akan menggunakan daya pikirnya untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

Pengembangan konsep angka (matematika) merupakan salah satu cara dalam melatih anak untuk berpikir dengan cara yang logis dan sistematis. Ada beberapa hal yang dapat membantu perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak secara alami yaitu: 1. lingkungan yang baik dan mendukung 2. Tersedianya bahan – bahan untuk mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain matematika 3. Terbentuknya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas.



Tempat Gantungan



balok

B. Penelitian yang relevan

Herlina (2011) melakukan penelitian tentang Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju di TK Daharmawanita Persatuan Payakumbuh. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan Kognitif Anak dalam mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju. Sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh 19% anak mampu, setelah tindakan mengalami peningkatan menjadi 85%.

Jusmiati (2009) melakukan penelitian tentang peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan dore angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping. Dengan menggunakan permainan dore angka dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam konsep angka yaitu adanya peningkatan persentase dari kondisi awal ke siklus I dan meningkat ke siklus II

Persamaan dari kedua peneliti diatas dengan peneliti adalah sama-sama meningkatkan kemampuan konsep angka anak, perbedaannya adalah permainannya, peneliti meningkatkan kemampuan konsep angka anak melalui permainan gantungan balok di TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau.

C. Kerangka Berpikir

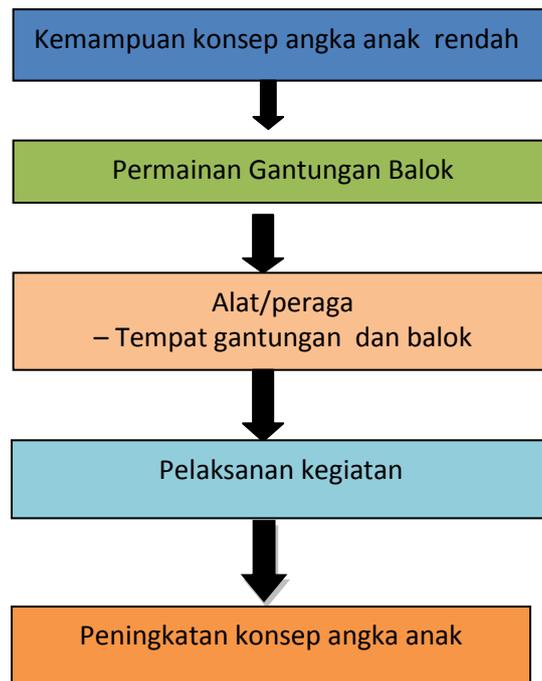
Mengembangkan konsep angka anak sangat berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seorang anak terhadap minat yang ditujukan pada proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi terhadap perkembangan seorang anak.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsep angka anak terhadap pengenalan konsep angka melalui permainan gantungan balok. Melalui permainan ini anak dapat memahami langsung angka, dalam hal ini dapat meningkatkan kemampuan konsep angka anak.

Kegiatan pembelajaran dapat di jembatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak Gantungan Balok, balok angka yang akan digunakan pada kegiatan ini dapat meningkatkan konsep angka anak terhadap pengenalan angka.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan konsep angka anak terhadap angka dengan menggunakan permainan Gantungan Balok Di TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan Gantungan Balok yang dilaksanakan di TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau dapat meningkatkan konsep angka anak.



Bagan 1 kerangka konseptual

D. Hipotesis tindakan

Hipotesis tindakan adalah “Melalui permainan gantungan balok dapat meningkatkan pengenalan konsep angka anak ”

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian peningkatan pengenalan konsep angka anak, maka kesimpulan yang dapat dijabarkan adalah :

- 1) Mengenalkan anak tentang konsep angka menggunakan permainan gantungan balok dapat menumbuhkan rasa ingintahu anak dan dapat merangsang anak agar lebih cepat untuk mengenal angka.
- 2) Permainan gantungan balok dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka di TK satu atap SDN 04 sungai limau dengan adanya peningkatan pada siklus I ke siklus II.
- 3) Pemahaman anak tentang konsep angka di TK Satu Atap SDN 04 Sungai Limau kelompok B menunjukkan hasil yang sangat tinggi. Dengan bertambahnya kemampuan konsep angka anak mengenal angka, maka kognitif anak akan berkembang.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Pengenalan Konsep Angka anak dapat ditingkatkan melalui permainan gantungan balok
2. Permainan gantungan balok bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan pengenalan konsep angka anak usia 4-6 tahun

C. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini maka diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan dari penelitian ini untuk masa yang akan datang yaitu :

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan Pengenalan Konsep Angka anak melalui berbagai cara yang menyenangkan bagi anak
2. Kepada guru TK hendaknya dapat memanfaatkan media atau alat peraga yang ada disekitar anak dan media itu merupakan benda asli sehingga anak bisa mengetahui bentuk asli dari media tersebut.
3. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak disekolah.
4. Agar anak lebih memahami pembelajaran yang diberikan kepada anak maka guru hendaknya dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan bagi anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksar
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di LPTK*. Padang. UNP
- Azhar, Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas.2003. *pedoman pembelajaran TK*. Jakarta: Depdiknas
- _____ 2005. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Diah Ayuningsih. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Larasati.
- Hartati, Sofia. 2005. *perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Grasindo
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jaya.
- Masitoh. 2005. *Pendekatan belajar aktif di taman kanak-kanak*. Jakarta:Depdiknas
- Mayjke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain,mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo
- Musfiroh. Tadkirotun. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Mulyadi, Selu. 1997. *Bermain itu indah*. Jakarta: Gramedia
- Montolalu B.E.F, dkk. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichotoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – kanak*. Jakarta : Renika Cipta
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departement pendidikan Nasional.
- Pupuh. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditima.
- Rahim, Farida.2007.*Pengajaran Membaca Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdikbud

- Sadirman.1986. *Pendidikan Anak Uia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Roestiyah. 2001. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Alat Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdikbud
- Sujiono. Nurani yuliani. 2009. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: indeks
- _____ 2007. *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: universitas terbuka
- _____ 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Undang- undang RI No 20.2003. *system Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dirjen DIKdasmen
- Wahyudi, dkk. 2005. *Program Pendidikan untuk anak usia dini di prasekolah islam*. Jakarta: PT Gramedia

Siklus I Pertemuan 1

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : B
 Semester/ Minggu: 2 /
 Tema/ Sub Tema: Alat Komunikasi / Macam- macam alat komunikasi di lihat dan didengar
 Hari/ Tanggal : Selasa 2 April 2013

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber bahan	Penilaian	
			Alat	Hasil
*Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	I. Kegiatan Awal ± 30 menit Salam, ikrar, nyanyi, Do'a, surat al-fatihah, ayat-ayat pendek	Guru Anak	Observasi	
Menjawab pertanyaan tentang keterangan/imformasi	percakapan pagi	Anak,guru	Percakapan	
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan benda	II. Kegiatan Inti ± 60 menit - Area matematika Menyebutkan angka dengan kartu angka	Kartu angka	Unjuk kerja,	
Menggambar bebas dengan berbagai media	- Area seni Menggambar bebas	Pensil,krayon		
	III. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan, do'a sebelum dan sesudah makan		Observasi	
		Air,lap, makanan	Observasi	
Sabar menunggu giliran	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit - Kesimpulan - Do'a - Nyanyi - Salam - Pulang	Guru Anak	Observasi	

Pariaman, 02 April 2013

Mengetahui
Kepala sekolah

Peneliti

ERNI, S.Pd
Nip : 19600502 198403 2003

MIRA SULMA

Siklus I Pertemuan 2

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : B
 Semester/ Minggu: 2 /
 Tema/ Sub Tema : Alat komunikasi/ Televisi
 Hari/ Tanggal : Kamis/ 04 April 2013

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber bahan	Penilaian	
			Alat	Hasil
Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan Menceritakan tentang pengalaman/kejadian secara sederhana menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan benda menghubungkan/menyebutkan tulisan sederhana dengan simbo yang melambangkannya	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Salam, ikrar, nyanyi - Do'a, surat al-naas, ayat-ayat pendek -Pembicaraan pagi Tanya jawab tentang alat komunikasi	Anak dan guru Anak	Observasi percakapan	
	II. Kegiatan Inti ± 60 menit - Area matematika Menghitung balok - Area bahasa Menghubungkan tulisan televisi	Balok Pensil penghapus	Observasi Observasi	
	III. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan, do'a sebelum dan sesudah makan	Air, lap, makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit - Kesimpulan - Do'a - Nyanyi - Salam - Pulang	Guru Anak	Observasi	

Pariaman, 04 April 2013

Mengetahui
 Kepala sekolah

Peneliti

ERNI, S.Pd
 Nip : 19600502 198403 2003

MIRA SULMA

Siklus I Pertemuan III

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : B
 Semester/ Minggu: 2 /
 Tema/ Sub Tema : Alat Komunikasi/ Telepon
 Hari/ Tanggal : Sabtu / 06 April 2013

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber bahan	Penilaian	
			Alat	Hasil
Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan Berani bertanya secara sederhana Menghubungkan/memasangkan Lambang bilangan dengan benda-benda Menggambar bebas dengan media	I. Kegiatan Awal \pm 30 menit - Salam, ikrar, nyanyi - Do'a, surat al-falaq, ayat-ayat pendek - Pembicaraan pagi Cerita pagi tentang tema pada hari ini	Anak	Observasi	
		Anak, media guru	Percakapan	
	II. Kegiatan Inti \pm 60 menit Area matematika Menghubungkan balok ke gantungan sesuai dengan lambang bilangan	Air, makanan	Unjuk kerja,	
	III. Istirahat \pm 30 menit Bermain, cuci tangan, do'a sebelum dan sesudah makan	Guru Anak	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir \pm 30 menit - Kesimpulan - Do'a - Nyanyi - Salam - Pulang		Observasi	

Pariaman, 06 April 2013

Mengetahui
Kepala sekolah

Peneliti

ERNI, S.Pd
Nip : 19600502 198403 2003

MIRA SULMA

Siklus II Pertemuan 1

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : B1
 Semester/ Minggu : 2 /
 Tema/ Sub Tema : Alat Komunikasi / Majalah/ Koran
 Hari/ Tanggal : Selasa/ 16 April 2013

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber bahan	Penilaian	
			Alat	Hasil
Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Salam, ikrar, nyanyi - Do'a, surat al-fatihah, ayat-ayat pendek	Anak ,guru	Observasi	
Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya,jenisnya, Persamaannya.(kbwup 3.11)	praktek langsung permainan tebak angka	Katu angka	Unjuk kerja,	
menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan benda	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area matematika Menyebutkan angka 1-10 dengan benda	Anak	Observasi	
membuat mainan denga teknik melipat,menggunting dan menempel	Area seni Membuat majalah/ Koran	Lem, Koran bekas dan guntingan	Hasil karya	
membersihkan peralatan makanan sendiri	III. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan, do'a sebelum dan sesudah makan	Air,lap makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit - Kesimpulan - Do'a - Nyanyi - Salam - Pulang	Guru Anak	Observas	

Pariaman, 16 April 2013

Mengetahui
Kepala sekolah

Peneliti

ERNI, S.Pd
Nip : 19600502 198403 2003

MIRA SULMA

Siklus II Pertemuan 2

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : B1
 Semester/ Minggu : 2 /
 Tema/ Sub Tema : Alat Komunikasi/ Benda- benda pos
 Hari/ Tanggal : Kamis/ 18 April 2013

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber bahan	Penilaian	
			Alat	Hasil
Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Salam, ikrar, nyanyi - Do'a, surat al-fatihah, ayat-ayat pendek	Anak,guru	Observasi	
Menceritakan pengalaman/kejadian sederhana	- Pembicaraan pagi Bercerita tentang pengalaman anak	Media, anak.	Observasi	
Membilang urutan bilangan 1-10 dengan balok	II. Kegiatan Inti ± 60 menit - Area matematika Menghitung jumlah balok	Balok	Unjuk kerja,	
Membuat mainan dengan teknik melipat(mh3.2.4)	-area seni Melipat amplop	Kertas lipat	Hasil karya	
Senang bermain dengan teman	III. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan, do'a sebelum dan sesudah makan	Air, mainan makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit - Kesimpulan - Do'a - Nyanyi, salam dan Pulang	Guru Anak	Observasi	

Pariaman, 18 April 2013

Mengetahui
Kepala sekolah

Peneliti

ERNI, S.Pd
Nip : 19600502 198403 2003

MIRA SULMA

Siklus II Pertemuan 3

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : B
 Semester/ Minggu : 2 /
 Tema/ Sub Tema : Alat Komunikasi/ Guna alat komunikasi
 Hari/ Tanggal : Sabtu 20 April 2013

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber bahan	Penilaian	
			Alat	Hasil
Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Salam, ikrar, nyanyi - Do'a, surat al-fatihah, ayat-ayat pendek		Observasi	
Bercerita pagi	- Pembicaraan pagi Cerita pagi tentang guna alat komunikasi	Anak	Observasi	
Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area matematika Menghubungkan balok ke gantungan sesuai dengan angka yang tertulis	Balok, gantungan	Unjuk kerja,	
Mau berbagi dengan teman	III. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan, do'a sebelum dan sesudah makan	Air, makanan	Observasi	
	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit - Kesimpulan - Do'a - Nyanyi - Salam - Pulang	Guru Anak	Observasi	

Pariaman, 20 April 2013

Mengetahui
Kepala sekolah

Peneliti

ERNI, S.Pd
Nip : 19600502 198403 2003

MIRA SULMA

Lembaran Pengamatan
Hasil Observasi peningkatan pengenalan konsep angka Anak melalui Permainan
gantungan balok Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Wildan	ST	ST	ST
2.	tsabita	ST	ST	T
3.	Fani	T	R	R
4.	Halil	T	T	R
5.	Farid	R	R	R
6.	Salsa	T	T	T
7.	Hikmah	R	R	R
8.	Ilham	R	R	R
9.	Sindi	R	R	R
10.	Ifa	ST	T	T
11.	Rizki	R	R	R
12.	Jingga	R	R	R
13.	Aqsa	ST	T	T
14.	Ranti	T	T	R
15.	fazia	T	R	R

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan angka 1-10
2. Anak dapat membilang 1-10 dengan balok
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

1. Sangat Tinggi (ST)
 - Bekerja mandiri
 - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
 - Bekerja mandiri
 - Masih ada sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
 - Bekerja masih perlu bimbingan
 - Masih terdapat banyak kesalahan

Lembaran Pengamatan
Hasil Observasi peningkatan pengenalan konsep angka Anak melalui
Permainan gantungan balok Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Wildan	ST	ST	ST
2.	tsabita	ST	ST	ST
3.	Fani	T	T	R
4.	Halil	T	T	R
5.	Farid	T	R	T
6.	Salsa	T	T	ST
7.	Hikmah	R	T	R
8.	Ilham	R	R	R
9.	Sindi	R	R	R
10.	Ifa	ST	ST	ST
11.	Rizki	R	R	R
12.	Jingga	R	R	T
13.	Aqsa	ST	T	ST
14.	Ranti	T	T	R
15.	fazia	T	R	R

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan 1-10
2. Anak Membilang 1- 10 Dengan Balok
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

1. Sangat Tinggi (ST)
 - Bekerja mandiri
 - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
 - Bekerja mandiri
 - Masih ada sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
 - Bekerja masih perlu bimbingan
 - Masih terdapat banyak kesalahan

Lembaran Pengamatan
Hasil Observasi peningkatan pengenalan konsep angka Anak melalui
Permainan gantungan balok Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Wildan	ST	ST	ST
2.	tsabita	ST	ST	ST
3.	Fani	ST	ST	R
4.	Halil	ST	ST	R
5.	Farid	T	T	T
6.	Salsa	ST	ST	ST
7.	Hikmah	ST	ST	R
8.	Ilham	R	R	ST
9.	Sindi	R	R	R
10.	Ifa	ST	ST	ST
11.	Rizki	T	R	ST
12.	Jingga	R	R	T
13.	Aqsa	ST	ST	ST
14.	Ranti	ST	T	T
15.	fazia	R	R	T

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu Menyebut angka 1-10
2. Anak dapat membilang 1-10 dengan balok
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

1. Sangat Tinggi (ST)
 - Bekerja mandiri
 - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
 - Bekerja mandiri
 - Masih ada sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
 - Bekerja masih perlu bimbingan
 - Masih terdapat banyak kesalahan

Lembaran Pengamatan
Hasil Observasi peningkatan pengenalan konsep angka Anak melalui
Permainan gantungan balok Siklus I Pertemuan III

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Wildan	ST	ST	ST
2.	tsabita	ST	ST	ST
3.	Fani	ST	ST	T
4.	Halil	ST	ST	T
5.	Farid	T	T	T
6.	Salsa	ST	ST	ST
7.	Hikmah	ST	ST	ST
8.	Ilham	R	R	R
9.	Sindi	ST	T	R
10.	Ifa	ST	ST	ST
11.	Rizki	T	T	ST
12.	Jingga	R	ST	T
13.	Aqsa	ST	ST	ST
14.	Ranti	ST	T	ST
15.	fazia	T	ST	T

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu Menyebut 1-10 dengan Benda
2. Anak Dapat membilang 110 dengan balok
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

1. Sangat Tinggi (ST)
 - Bekerja mandiri
 - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
 - Bekerja mandiri
 - Masih ada sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
 - Bekerja masih perlu bimbingan
 - Masih terdapat banyak kesalahan

Lembaran Pengamatan
Hasil Observasi peningkatan pengenalan konsep angka Anak melalui
Permainan gantungan balok Siklus II Pertemuan I

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Wildan	ST	ST	ST
2.	tsabita	ST	ST	ST
3.	Fani	ST	ST	ST
4.	Halil	ST	ST	ST
5.	Farid	ST	ST	T
6.	Salsa	ST	ST	ST
7.	Hikmah	ST	ST	ST
8.	Ilham	R	T	R
9.	Sindi	ST	ST	R
10.	Ifa	ST	ST	ST
11.	Rizki	T	R	ST
12.	Jingga	T	ST	T
13.	Aqsa	ST	ST	ST
14.	Ranti	ST	T	ST
15.	fazia	T	R	T

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu Menyebutkan Angka 1-10
2. Anak mampu membilang 1-10 dengan balok
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

1. Sangat Tinggi (ST)
 - Bekerja mandiri
 - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
 - Bekerja mandiri
 - Masih ada sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
 - Bekerja masih perlu bimbingan
 - Masih terdapat banyak kesalahan

Lembaran Pengamatan
Hasil Observasi peningkatan pengenalan konsep angka Anak melalui
Permainan gantungan balok Siklus II Pertemuan II

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Wildan	ST	ST	ST
2.	tsabita	ST	ST	ST
3.	Fani	ST	ST	ST
4.	Halil	ST	ST	ST
5.	Farid	ST	ST	ST
6.	Salsa	ST	ST	ST
7.	Hikmah	ST	ST	ST
8.	Ilham	R	R	R
9.	Sindi	ST	ST	R
10.	Ifa	ST	ST	ST
11.	Rizki	ST	T	ST
12.	Jingga	T	ST	T
13.	Aqsa	ST	ST	ST
14.	Ranti	ST	T	ST
15.	fazia	ST	ST	T

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu Menyebutkan Angka 1-10 dengan benda
2. Anak dapat membilang 1-10 dengan balok
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

1. Sangat Tinggi (ST)
 - Bekerja mandiri
 - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
 - Bekerja mandiri
 - Masih ada sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
 - Bekerja masih perlu bimbingan
 - Masih terdapat banyak kesalahan

Lembaran Pengamatan
Hasil Observasi peningkatan pengenalan konsep angka Anak melalui
Permainan gantungan balok Siklus II Pertemuan III

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai		
		1	2	3
1.	Wildan	ST	ST	ST
2.	tsabita	ST	ST	ST
3.	Fani	ST	ST	ST
4.	Halil	ST	ST	ST
5.	Farid	ST	ST	ST
6.	Salsa	ST	ST	ST
7.	Hikmah	ST	ST	ST
8.	Ilham	T	T	T
9.	Sindi	ST	ST	T
10.	Ifa	ST	ST	ST
11.	Rizki	ST	T	ST
12.	Jingga	ST	ST	ST
13.	Aqsa	ST	ST	ST
14.	Ranti	ST	ST	ST
15.	fazia	ST	ST	ST

Keterangan:

Aspek yang dinilai:

1. Anak mampu menyebutkan angka 1-10
2. Anak dapat membilang 1-10 dengan balok
3. Anak mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

Kriteria Penilaian:

1. Sangat Tinggi (ST)
 - Bekerja mandiri
 - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
 - Bekerja mandiri
 - Masih ada sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
 - Bekerja masih perlu bimbingan
 - Masih terdapat banyak kesalahan