

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
MELALUI PERMAINAN *BOWLING* ANGKA DI PENDIDIKAN ANAK
USIA DINI PERMATA BUNDA AIE ANGEK SUJUNJUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

KHAIRUNI
NIM. 2013/1309563

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Melalui Permainan *Bowling* Angka Di Pendidikan Anak
Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung

Nama : KHAIRUNI
NIM : 1309563 / 2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



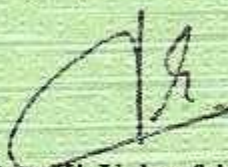
Dr. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Pembimbing II



Rismareni Pransiska, SS. M. Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Mengetahui
Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

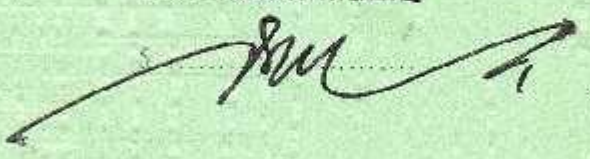
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan
Bowling Angka Di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek
Sijunjung

Nama : **KHAIRUNI**
NIM : 1309563 / 2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Riamareni Pransiska, SS. M. Pd	2. 
3. Anggota	: Serli Marlina, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **KHAIRUNI**

NIM : 1309563 / 2013

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa :

- a. Sesungguhnya Skripsi yaag saya susun ini merupakan hasi karya saya sendiri, adapapun bagian-bagian tertentu dalam Skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain telah saya tulis sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaedah penelitian ilmiah
- b. Jika dalam pembuatan Skripsi, baik Pembuatan program maupun Skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuat orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan akademik berupa pembatalan skripsi, dan mengulang penelitian serta mengajukan Judul baru.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Sijunjung, Januari 2017
Yang Menyatakan



KHAIRUNI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSEMBAHAN

*"Sesungguhnya jika kamu bersyukur atas nikmat-Ku
Pasti Aku akan menambahnya
Dan jika kamu mengingkari nikmat-Ku
Maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih"
(QS. Ibrahim : 7)*



*Ya Allah ... Tiada henti bibir ini mengucapkan Asma-Mu
Tiada lupa hati ini bertakbir pada-Mu
Dalam sujudku selalu mengadu
Karena Engkaulah sebaik-baiknya tempat mengadu
Dalam doaku mohon pada-Mu
„Tuk kabulkan cita-citaku
Demi bahagiakan Keluarga ku tercinta*

Sembah sujud serta syukur kepada Allah Swt. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliiku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Selawat dan salam selalu trrlimpahkan keharibaan Rasulullah SAW.

*Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasih dan kusayangi yang selalu memberikan dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang takkan terbalaskan olehku.
Ayah, Ibu... terima kasih atas semangat dan doa-doa yang selalu kalian berikan unukku.
Dan suamiku tercinta (Syahrul) pengorbananmu sungguh luar biasa untukku, kesabaran serta kerja kerasmu telah membuahkan hasil untuk kehidupan kita kelak,*

Untuk putra putriku Tori, Meilika, dan M. Lutfi terima kasih atas pengertiannya karena selama dalam menjalankan tugas akhir ini tanpa sengaja kalian sering terabaikan, maafkan Ibu... tapi semuanya sudah selesai.. berkatmu keluarga terbaikku...

*Keluarga ku tercinta
Kasih dan doa kalian begitu tulus
Keringatmu mengucur deras demi meraih asa dan cita-cita
Langkahmu pantang menyerah „tuk menyingkap debu-debu kehidupan
Tapi bibirmu selalu mengukir senyuman
Doa tulusmu diijabah Allah SWT...*

By k h a i r u n i

ABSTRAK

Khairuni. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan *Bowling* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini di latar belakang bahwa kemampuan konsep bilangan anak masih rendah, Anak tidak dapat mengurutkan angka dengan benar, Anak tidak dapat menghubungkan angka dengan benda dan tidak dapat membedakan angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan prosedur penelitian melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan perenungan. Subjek penelitian ini adalah Anak Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa melalui Permainan *Bowling* Angka mengenal konsep bilangan anak meningkat di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung. Hal ini terlihat bahwa siklus I Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak baru dengan kategori rendah ternyata pada siklus II meningkat dengan kategori sangat tinggi, dari hasil penelitian disimpulkan bahwa mengenal Konsep bilangan pada anak dapat meningkat dengan permainan *Bowling* Angka.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis persembahkan kepada kehadiran Allah SWT yang maha pengasih, pemurah dan penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selawat dan salam penulis kirimkan kepada rasul pilihan yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari alam kebodohan ke alam dunia pendidikan seperti saat ini.

Kripsi penelitian tentang tindakan kelas yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan *Bowling* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung”** Skripsil ini disusun untuk dapat di lanjutkan serta di setujui untuk mendapat kangelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Sehubungan dengan itu seorang mahasiswa untuk dapat meningkatkan Kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan *Bowling* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung” kegiatan proses KBM dalam mengenal konsep bilangan mendapatkan hasil yang lebih baik dan sempurna.

Sesungguhnya peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini, karena keterbatasan yang di miliki penulis, oleh karena itu penulis berharap agar pembaca berkenan memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan serta kesempurnaan skripsi penelitian ini.

Semoga skripsi penelitian ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program sarjana pendidikan S1 Program Studi Pendidikan PG-PAUD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini pula dengan kerendahan hati penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Farida mayar, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan serta pengertian mulai dari awal sampai selesainya skripsi ini .
2. Ibu Rismareni Fransiska, SS. M. Pd selaku pembimbing II yang telah menyedikan waktu dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini
3. Kepada Ibu Dra. Hj Yulsyofrien, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD fakultas ilmu pendidikan beserta staf pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Serli Marlina, M. Pd, Bapak Dr. Dadan Suryana, Drs. Indra Jaya, selaku penguji yang telah banyak membrikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Kepada suamiku tercinta Syahrul, pengorbananmu yang tak terhingga yang selalu membantu baik tenaga, waktu dan pikiran dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada Ayahanda Khairullah dan Ibunda Aminah yang selalu mendoakan untuk penenyelesaian skripsi ini.

7. Anak-anakku tersayang Tori, Meilika, Lutfi penyemangat dalam penyelesaian kripsi ini.
8. Ibu Erni Susi Yenti selaku kepala sekolah PAUD Permata Bunda Aie Angek Sijunjung yang telah memberikan kesempatan dan waktu untuk penyelesaian penelitian ini.
9. Majelis guru PAUD Permata Bunda Pipi Syafitri, suwaibah yang banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Anak didik peneliti di kelas B PAUD Permata Bunda Aie Angek Sijunjung yang sangat baik dan bisa bekerja sama selama proses penelitian berlangsung.
11. Kartina Dahari sahabat terbaikku yang selalu sabar mendengarkan keluh kesahku.
8. Teman-teman Angkatan 2013 yang slalu berbagi baik suka maupun duka selama proses perkuliahan yang takkan pernah terlupakan.

Padang, Desember 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
c. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	11
d. Tujuan Pendidikan Anak usian Dini	14
e. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini	15
2. Kognitif Anak Usia Dini	16
a. Defenisi Kognitif	16
b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	16
c. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	20
3. Hakikat Kemampuan Matematika Anak Usia Dini	23
a. Pengertian Matematika	23
b. Tujuan Permainan Matematika	24
c. Prinsip-prinsip Permainan Matematika	25
d. Manfaat Permainan Matematika Anak Usia Dini	25
4. Konsep Bilangan	26
5. Permainan <i>Bowling</i> Angka	27
a. Pengertian Bermain	27
b. Manfaat Bermain	28
c. Tahapan Bermain Anak Usia Dini	31
d. Pengertian Bermain <i>Bowling</i> Angka	32
e. Karakteristik Permainan <i>Bowling</i> Angka	32
f. Manfaat Permainan <i>Bowling</i> Angka	33
g. Bahan dan Alat	34

h. Cara Bermain <i>Bowling</i> Angka	34
B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Berfikir	35
D. Hipotesis Tindakan	36
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat dan waktu Penelitian	38
C. Subjek Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian	39
E. Defenisi Operasional	56
F. Instrumentasi Penelitian.....	57
G. Teknik Pengumpulan Data	58
H. Teknik Analisis Data	59
I. Indikator Keberhasilan	60
BAB IV. HASIL PENELITIAN	61
A. Deskripsi Data	61
1.Deskripsi kondisi Awal	61
2.Deskripsi siklus I.....	64
3.Deskripsi Siklus II.....	78
B. Analisis Data.....	92
C. Pembahasan.....	96
BAB V. PENUTUP.....	99
A. Simpulan.....	99
B. Implikasi.....	100
C. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Format Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep	
Bilangan melalui permainan Bowling Angka	51
2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak	
Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	56
3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui	
Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	59
4. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui	
Permainan Bowling pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	62
5. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak	
Melalui Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus I Pertemuan Ketiga	
(Setelah Tindakan).....	65
6. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak dalam mengenal	
konsep Bilangan.....	68
7. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak	
Melalui Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus II Pertemuan I	
(Setelah Tindakan).....	72
8. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui	
Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	75
9. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak	
Melalui Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus II Pertemuan III	
(Setelah Tindakan).....	78
10. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	
Anak.....	81
11. Hasil Peningkatan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Anak	
Melalui Permainan Bowling angka (Kategori Sangat Tinggi).....	84
12. Hasil Peningkatan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan	
Anak Melalui Permainan <i>Bowling</i> angka (Kategori Tinggi).....	85
13. Hasil Peningkatan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Anak	
Melalui Permainan <i>Bowling</i> angka (Kategori Rendah).....	86

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kerangka Berpikir	35
2. Prosedur Penelitian	39

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	57
2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bowling pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	60
3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	63
4. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....	66
5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan <i>Bowling</i> Angka Pada Siklus I (Pertemuan I, II, III).....	69
6. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	73
7. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bowling pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	76
8. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan <i>Bowling</i> pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	79
9. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan <i>Bowling</i> Angka Pada Siklus II (Pertemuan I, II, III).....	82
10. Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan <i>Bowling</i> Angka (Kategori Sangat Tinggi).....	84
11. Hasil Peningkatan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bowling angka (Kategori Tinggi).....	86

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rincian data peserta Didik PAUD Permata Bunda Aie Angek Kec. Sijunjung....	96
2. Rencana Kegiatan Harian	97
3. Lembaran Pengamatan.....	104
4. Dokumentasi.....	111

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini terdapat dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bahwa, pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap, mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Berdasarkan undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada bab I Pasal I ayat 14 berbunyi : “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam Pasal 28 ayat 3 undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK).

Pendidikan usia dini memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian

anak. anak yang berusia 4-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut *golden age* (masa emas). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi anak sejak usia dini. Potensi yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan kecerdasan anak yaitu pengembangan kognitif.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 4-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan dan pengasuhan dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diperolehnya dari lingkungan tersebut. Hal ini bisa didapati anak melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik TK adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di TK meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep matematika sederhana.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman nyata. Guru dapat menggunakan permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal.

Penggunaan permainan pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah, pada umumnya anak bisa menyebutkan angka 1 - 10 tetapi tidak mampu mengidentifikasi angka 1 dengan kata satu tersebut. kemudian anak tidak bisa menyusun angka

sesuai dengan urutannya dan juga tidak memahami hubungan angka dengan benda. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak. Selain itu metode yang digunakan guru juga kurang bervariasi.

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan di atas, Peneliti tertarik untuk meneliti dan merancang suatu permainan untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak yaitu melalui permainan *Bowling* Angka agar dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung.

Permainan ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas, karena dalam proses pembelajaran alat bantu atau Permainan tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Selanjutnya untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul “ **Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan *Bowling* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang di hadapi dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda sebagai berikut:

1. Anak tidak mengetahui konsep bilangan 1-10.
2. Anak tidak dapat membedakan angka
3. Anak tidak dapat mengurutkan angka sesuai dengan urutannya.
4. Anak tidak dapat menghubungkan angka dengan benda
5. Kurangnya perencanaan guru dalam menciptakan suatu permainan dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu rendahnya Kemampuan anak dalam Mengenal Konsep Bilangan.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimanakah melalui Permainan *Bowling* Angka dapat meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam Mengenal Konsep Bilangan dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbol angka melalui Permainan *Bowling* Angka.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik bagi anak ataupun guru dalam meningkatkan serta memperbaiki proses pembelajaran Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan.

a. Bagi anak

Manfaat penelitian bagi anak yaitu dapat meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep bilangan dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah angka dan simbolnya dengan menggunakan permainan yang menyenangkan.

b. Bagi guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu menambah pengetahuan serta mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kreatif dan lebih baik.

c. Bagi sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan metode dan permainan yang tepat dan optimal sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah-sekolah yang lain.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama pada permainan *Bowling Angka*.

e. Bagi Jurusan PG-PAUD

Sebagai bahan referensi penelitian mahasiswa PG-PAUD

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak usia dini

Suryana (2013:25) mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Sedangkan menurut Yulsyofriend (2013:1) anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Selanjutnya Hafit dkk, (2013:178-179) dalam UU N0.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Menegaskan pada pasal 1 ayat 14 bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat

menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini adalah waktu yang sangat tepat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan pemberian rangsangan melalui stimulasi- stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Suryana, (2013:31-33) anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Anak bersifat egosentris.

Dia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal ini bisa diamati ketika anak saling berebutan mainan dan menangis ketika menginginkan sesuatu.

2. Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*)

Bisa dilihat dari tingkah laku Anak mulai dari bayi, Anak mulai tertarik dengan lingkungan atau benda yang ada disekitarnya, dan suka sekali bertanya tentang apa yang dia dengar, lihat, rasa, dan raba sampai mereka mengetahui apa jawabannya, Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasarkan rasa ingin tahu yang tinggi daya pikir anak akan semakin kaya.

3. Anak bersifat unik

Setiap Anak memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama antara 1 dengan yang lainnya. Pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lainnya.

4. Anak kaya imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang dewasa. Dia bertanya tentang sesuatu yang tidak bisa dijawab orang dewasa. Anak suka sekali berdusta hayal.

5. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya senang.

Sedangkan menurut Mustafa dalam Nugraha, (2005:55) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan semua indera untuk menjelajahi benda.
2. Rentang perhatiannya masih pendek.
3. Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan.
4. Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang yang pendek.
5. Menempatkan diri sebagai pusat dunia sendiri.
6. Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak.
7. Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar disekitarnya.

Berdasarkan teori diatas dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang penuh dengan keunikan, energik, egosentris, kaya dengan fantasi dan mempunyai rentang perhatian sangat pendek yang perlu kita pahami.

c. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.

Menurut Susanto, (2011:33-45) aspek-aspek perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Aspek Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik adalah hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya. Perkembangan fisik anak ditandai dengan perkembangan motorik halus dan motorik kasar.

2. Perkembangan Intelligensi

Intelligensi bukanlah suatu yang bersifat kebendaan, melainkan suatu fiksi ilmiah untuk mendeskripsikan perilaku individu yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Deskripsi perkembangan fungsi-fungsi kognitif secara kuantitatif dapat dikembangkan berdasarkan hasil laporan berbagai studi pengukuran dengan menggunakan tes intelegensi sebagai alat ukurnya.

3. **Aspek Perkembangan Bahasa**

Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat dimanamereka tinggal.

Ada tiga faktor yang paling dominan yang mempengaruhi anak dalam berbahasa, yaitu faktor biologis, faktor kognitif,dan faktor lingkungan. Tiga faktor diatas saling mendukunguntuk menghasilkan kemampuan berbahasa.

4. **Aspek Perkembangan Sosial**

Perkemangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari.

5. **Perkembangan moral.**

Moral berasal dari kata latin *mos (moris)*, yang berarti adat istiadat, kebiasaan,peraturan/nilai,atau tata cara kehidupan. Adapun moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai dan prinsip moral. Nilai-nilai moral ini seperti

seruan untuk berbuat baik kepada orang lain, memelihara ketertiban dan keamanan, memelihara kebersihan dan memelihara hak orang lain. Seseorang dapat dikatakan bermoral, apabila tingkah laku orang ini sesuai dengan nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi oleh kelompok sosialnya.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan nasional no 58 tahun 2009, bahwa aspek-aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari pembentukan perilaku, nilai moral agama, sosial emosional. Bidang kemampuan dasar bahasa yang dibagi menjadi menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Bidang kognitif terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Sedangkan di bidang fisik dibagi atas motorik halus, motorik kasar dan kesehatan fisik. kemendiknas, (2010)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap aspek perkembangan anak akan bisa berkembang sesuai dengan tahapannya melalui rangsangan pendidikan yang diberikan secara terus menerus dan kontinuu.

d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan Pendidikan anak usia dini menurut Syarifudin, (2013:11) dalam arti luas pendidikan berlangsung bagi siapapun, kapanpun dan dimanapun. Pendidikan tidak terbatas pada persekolahan (*schooling*) saja, bahkan pendidikan sejak lahir hingga akhir hayat dan pendidikan berlangsung didalam keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Menurut Siti, (2015:29) pendidikan anak usia dini mempunyai dua tujuan; yaitu tujuan utama dan tujuan penyerta. Tujuan utama adalah untuk membentuk anak indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasanya. Adapun tujuan penyerta(*Naturing goal*) pendidikan anak usia dini membantu menyiapkan anak kesiapan belajar (Akademik) disekolah.

Menurut Peneliti tujuan pendidikan anak usia dini adalah suatu proses belajar mengajar dengan cara memberikan stimulasi atau ransangan pendidikan yang diberikan kepada anak yang berusia dini dengan cara meningkatkan perkembangan yang ada dilembaga PAUD atau TK, dengan bentuk belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar demi membentuk karakter anak agar bermoral, kreatif dan inovatif.

e. Tahap-tahap perkembangan anak usia dini

Menurut Montessori (1999), pendidikan dimulai sejak bayi lahir. Oleh karena itu, bayi pun harus dikenalkan pada benda-benda, orang-orang, suara yang ada di sekitarnya. Bahkan, bayi juga harus diajak untuk bercakap-cakap dan bercanda agar bayi dapat berkembang secara sehat dan normal. Menurut Montessori, ada beberapa tahap perkembangan, yaitu:

1. Lahir - 3 tahun

Anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang telah mampu menyerap pengalaman-pengalaman melalui sensorisnya.

2. 1½ - 3 tahun

Memiliki kepekaan bahasa sehingga sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara-bercakap-cakap)

3. 2 - 4 tahun

Gerakan otot dapat dikoordinasi dengan baik (untuk hal yang rutin maupun semi rutin), berminat pada benda-benda kecil, menyadari urutan waktu (pagi, siang, dan malam).

4. 3 - 6 tahun

Peka untuk meneguhkan sensorisnya, memiliki kepekaan indrawi. Khusus pada usia 3-4 tahun lebih peka untuk menulis dan usia 4-6 tahun memiliki kepekaan untuk membaca.

2. Kognitif Anak Usia Dini

a. Definisi Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Patmonodewo (2008:27) kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan. Menurut Gagne dalam Susanto, (2011:55) kognitif adalah kemampuan membedakan (diskriminasi) konseptual yang *riil* membuat definisi-definisi, merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil.

Dapat Peneliti disimpulkan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget dalam Simandjuntak, (1984:77-79) adalah- sebagai berikut :

a. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa 2 kehidupan anak berinteraksi dengan dunia di sekitar terutama melalui aktivitas sensori (melihat, mencium, meraba dan mendengar). Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan gerakan reflek yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun.

Pada masa ini, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungan melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungan dimana benda itu berada.

Selanjutnya ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti bahwa anak telah mulai membangun pemahaman terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotornya.

Pada akhir 2 tahun anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkan (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya.

Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

b. Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada Tahap praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahaman tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan *sensorimotor* akan tetapi juga dapat

dilakukan melalui kegiatan yang bersifat *simbolik*. Kegiatan simbolik ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu dengan kegiatan simbolik lainnya.

Tahap ini memberikan andil yang besar bagi perkembangankognitif anak. Pada fase praoperasional anak tidak berpikir secara praoperasional yaitu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu cara baik. Fase praoperasional dapat dibagi menjadi tiga sub fase yaitu sub fase fungsi simbolik, sub fase egosentris dan intuitif.

Sub fase fungsi simbolik terjadi pada usia 2-4 tahun. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk menggambar suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah, menyusun puzzle dan kegiatan lainnya. Pada masa ini anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana

Sub fase berpikir secara egosentris terjadi dalam usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami prespektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak

benar bagi anak pada fase ini ditentukan oleh cara pandangan sendiri yang disebut dengan istilah *egosentris*.

Sub fase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4-7 tahun. Masa ini disebut fase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah, akan tetapi pada hakekatnya ia tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Tahap operasional konkret (7-12 tahun)

Pada Tahap operasi konkret kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkrit. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

d. Tahap Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Tahap operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir kongkrit ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu

mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut.

c. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan Awal anak menentukan perkembangan dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama berhitung untuk anak usia dini. Menurut Hurlock (1993) dalam Depdiknas (2007:5) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Menurut Piaget (1972) dalam Suyanto (2005:56) mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya.

Sejalan dengan teori yang telah dikemukakan di atas, permainan matematika anak usia dini seyogyanya dilakukan melalui tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

a. Tingkat Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung benda/ bilangan.

b. Masa transisi

Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk ,menggambarkan konsep ruang, dan sebagainya.

d. Bilangan

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

e. Penggolongan

Penggolongan (klasifikasi) adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Supaya anak mampu menggolongkan atau menyortir benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang “saling memiliki kesamaan”, “keserupaan”, “kesamaan” dan “perbedaan”. Kegiatan yang dapat mendukung kemampuan klasifikasi anak adalah

f. Membandingkan

Adalah proses dimana anak membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan atribut tertentu. Anak usia dini sering membuat perbedaan, terutama bila perbandingan itu melibatkan mereka secara pribadi.

g. Menyusun

Menyusun atau menata adalah tingkat lebih tinggi dari perbandingan. Menyusun melibatkan perbandingan benda-benda yang lebih banyak, menempatkan benda-benda dalam satu urutan. Kegiatan menyusun dapat dilakukan didalam maupun luar kelas, misalnya menyusun buku yang diatur dari yang paling tebal, mengatur barisan dari anak yang paling tinggi/pendek dan lain-lain.

h. Pola-pola

Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat atribut-atribut yang

sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda. Anak-anak senang membuat pola di lingkungan mereka.

i. Geometri

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak seperti di bawah, di atas, kiri, kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

j. Pengukuran

Ketika anak mempunyai kesempatan untuk pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang dan membandingkan ukuran benda-benda, mereka belajar konsep pengukuran. Melalui pengalaman ini anak mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep-konsep pengukuran.

3. Hakikat kemampuan matematika anak usia dini

a. Pengertian Matematika

Burns dalam Sudono (2000:6-22) Mengatakan adalah kelompok matematika yang sudah dapat dikenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok bilangan aritmatika, berhitung, pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi dan pemecahan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia mengatakan Matematika adalah sebagai ilmu tentang bilangan,

hubungannya antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

Permainan matematika adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.

Matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung, pengenalan balok, geometri, puzzle, pengukuran, volume yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika, maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif.

b. Tujuan permainan matematika

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitarnya
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat
3. Dapat memahami konsep ruang dan waktu
4. Dapat melakukan sesuatu aktifitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi

5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

c. Prinsip-prinsip Permainan Matematika

1. Permainan matematika diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongrit yang dialami melalui pengamatan alam sekitar
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya
3. Permainan matematika akan berhasil, jika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri
4. Permainan matematika membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak
5. Bahasa yang digunakan bahasa yang sederhana.
6. Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu konsep masa-masa transisi dan lambang
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus di mulai dari awal sampai akhir kegiatan.

d. Manfaat Permainan matematika Anak Usia Dini

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar
2. Menghindari ketakutan matematika yang besar

3. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

4. Konsep Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.(Wiki pedia bahasa indonesia)

Menurut Sudono, (2000:25) ketika anak menghitung ada keserasian antara ucapan dan jumlah bilangan yang diucapkan selalu sesuai. Ketika anak sudah mencapai proses ini, barulah guru boleh melangkah ketahap berikutnya

Sedangkan menurut Netti Hartati dalam Jurnal Online tanggal 8 Januari 2013, bilangan pada hakekatnya tanda atau simbol-simbol yang dinyatakan dengan angka-angka itu bersifat abstrak jika dibandingkan dengan benda kongkrit

Seperti yang dikemukakan oleh Fatimah (2011:14) dalam penelitian Nurtini pada Artikel (*Online*) pada tanggal 17 Desember 2013 yaitu anak-anak akan belajar membedakan arti bilangan berdasarkan penggunaan yaitu:

1. bilangan kardinal menunjukkan kuantitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok.
2. bilangan ordinal, digunakan untuk menandai urutan dari sebuah benda, contoh juara kesatu, dering telepon, ke lima kalinya, hari kartini hari ke 21 di bulan April, dan lain-lain.

3. bilangan nominal, digunakan untuk memberi nama benda, contoh: nomor rumah, kode pos, nomor lantai/ruang di gedung, jam, uang, dll. Bilangan memiliki beberapa bentuk/ tampilan (representasi) yang saling berkaitan diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan, simbol (angka atau kata).

Peneliti menyimpulkan dari kedua pendapat diatas, bahwa dalam mengenalkan bilangan pada anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda yang sedang dihitung.

5. Permainan *bowling* angka

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Jika kita benar-benar memahaminya maka pemahaman tersebut akan berdampak positif pada cara kita membantu proses belajar anak. Triharso(2013:1)

Menurut Andang (2012:12) bermain merupakan dunianya anak-anak, dimana dan dengan siapa mereka berkumpul, disitu pula akan muncul permainan. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupan, juga dapat melatih keberanian dan

menumbuhkan kepercayaan diri, baik mempergunakan alat, maupun tidak memakai alat (peraga).

Menurut Tejasaputra, (2001:11) menyatakan bermain selain menyenangkan juga membantu anak untuk mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara ilmiah. Karena itu keberhasilan dalam meningkatkan Mengenal Konsep Bilangan anak kemungkinan dipicu oleh suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan bermain bagi anak tidak dapat dipisahkan. Dorongan alamiah anak adalah bermain. Beberapa manfaat diperoleh dari kegiatan bermain yaitu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Tahapan bermain anak, dapat dijadikan acuan dalam perkembangan anak,

Ketika pentingnya bermain dapat dipahami oleh pendidik, maka pendidik dapat mengupayakan kegiatan bermain menjadi lebih utama dalam kegiatan belajar untuk anak. Upaya lain yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan merancang lingkungan yang kondusif untuk anak bermain dan menjadi fasilitator serta motivator untuk anak, ketika anak sedang bermain.

b. Manfaat bermain bagi anak usia dini

Bermain merupakan aktifitas yang penting dilakukan anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan,

anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial

Sujiono,Sujiono(2010:36) mengungkapkan beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini :

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus dan motorik kasar, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b. Dapat mengembangkan ketrampilan emosi anak, percaya diri pada orang lain,kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif.
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektual anak karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya.
- d. Dapat mengembangkan kemandirian anak, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial serta anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Sedangkan menurut triharso, (2013:10) bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak.

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh maka tubuh anak menjadi sehat.

2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi.

Bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi atau “pengobatan” terhadap anak karena selama bermain perilaku anak terlihat lebih bebas.

3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak.

Saat bermain anak merasa bahwa dia bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang lain. Hal tersebut akan memberikan perasaan puas kepada anak.

4. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran.

Ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran juga sangat perlu untuk dikembangkan. Kedua indera tersebut membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk belajar membaca dan menulis dikemudian hari.

5. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.

Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur. Dengan bermain anak menjadi senang, kreativitas anak akan meningkat.

6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak

Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar terpisah dengan pengasuh dan ibunya.

7. Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Dengan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dia miliki.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi anak, karena dengan bermain segala kebutuhan anak akan terpenuhi sehingga akan mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada dalam dirinya.

c. Tahapan Bermain Anak Usia Dini

Menurut *Dockett* dan *Fleer*, dalam *Sujiono* (2010:41-43) tahap perkembangan bermain ini terbagi menjadi enam tahap perkembangan yaitu:

1. Tahap tidak menetap
2. Tahap pengamat
3. Tahap bermain sendiri
4. Tahap kegiatan paralel
5. Tahap bermain dengan teman
6. Bekerja sama dalam bermain atau dengan aturan

Berdasarkan tahapan bermain diatas peneliti menyimpulkan bahwa dalam mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi dan berintegrasi dengan orang lain, anak juga memiliki kemampuan berbeda dalam kesehariannya, karena akan dilihat sesuai rentang usia tiap kegiatan-kegiatan keseharian anak

d. Pengertian Permainan *Bowling* Angka

Bowling adalah suatu jenis olah raga atau permainan yang dimainkan dengan mengelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan Pandi (2011/11).

Bowling (bola gelinding) adalah olah raga di dalam ruangan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola khusus pada sebuah jalur untuk merobohkan pin (gada) yang berderet-deret (dalam ensiklopedia, 2005:93).

e. Karakteristik Permainan *Bowling* Angka

Pengertian *bowling* secara umum, secara garis besar perlengkapan *bowling* terdiri dari 3 unsur yaitu bola, jalur dan gada. Bola yang digunakan biasanya digunakan dalam kompetisi memiliki diameter 21,6 cm dan bobot 3,6-7,2 kg. Panjang jalur bowling adalah 18,3 m, dan lebarnya sekitar 1m. Di sebelah kanan dan kiri terdapat jalur rendah (*channel* atau *gutters*) yang lebarnya 24,1 cm. Semua bola tangan termasuk channel atau scratch (mendapat nilai 0) Adapun pin umumnya terbuat dari kayu atau plastik bobot pin sekitar 1,5 kg sedangkan tingginya sekitar 38 cm. Permainan *bowling* aritmatika terdiri dari 10 frame untuk satu frame dengan angka tertinggi 10 setelah melakukan lemparan kedua menghasilkan angka. Seandainya pada lemparan pertama yang jatuh adalah frame no. 5 dan lemparan kedua yang jatuh adalah frame no. 4 maka hasil yang akan dicapai adalah $4 + 5$ adalah 9. Angka sembilan itu merupakan penjumlahan dari angka

4 ditambah angka 5 maka hasilnya adalah angka 9. Anak diberikan lemparan dengan 2 kali kesempatan melempar. Adapun contoh permainan bowling terdiri dari 10 frame apabila bola dapat menjatuhkan semua pin maka akan diulangi atau mengulang melempar atau tidak akan diberi nilai dan apabila dalam melempar maka pin yang jatuh satu atau dua maka pin yang jatuh tersebut akan dijumlahkan. Seandainya pin yang jatuh satu dan itu angkanya dilihat berapa jumlahnya maka pada lemparan kedua harus berhasil menjatuhkan pin satu lagi setelah menulis angka dan berhasil menjumlahkan maka akan mendapatkan lingkaran penuh satu dalam permainan ini.

f. Manfaat Permainan *Bowling* Angka

Permainan *bowling* angka adalah suatu permainan yang bervariasi. Cara memainkannya yaitu dengan menggelindingkan bola plastik dengan menggunakan tangan merobohkan jumlah pin yang ada. Dengan adanya model permainan *bowling* angka ini diharapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak tidak membosankan. dengan adanya permainan ini dalam belajar mengenal konsep bilangan di Pendidikan anak usia dini Permata bunda lebih menyenangkan atau anak lebih cepat bisa, karena permainan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan mengenal konsep bilangan.

g. Bahan dan Alat

1. Bola yang terbuat dari kertas sisa.
2. pin dari Kaleng Bekas (Plastik atau Alumenium) dengan berbagai ukuran
- 3.kertas origami, cat untuk hiasan pin bowling
3. Kapur/ cat untuk penggaris

h. Cara Bermain *Bowling* Angka adalah :

1. Susun sampai 10 kaleng dengan bentuk Piramida, seakan-akan kaleng tersebut adalah pin *bowling*
2. Anak secara bergantian menggulingkan atau mengelindingkan bola kearah pin *bowling* yang sudah disusun, dengan jarak ± 3 Meter.
3. Dari Pin yang Jatuh anak bisa menghitung berapa pin yang dijatuhkan.
4. Anak bermain secara bergiliran

B. Penelitian Yang Relevan

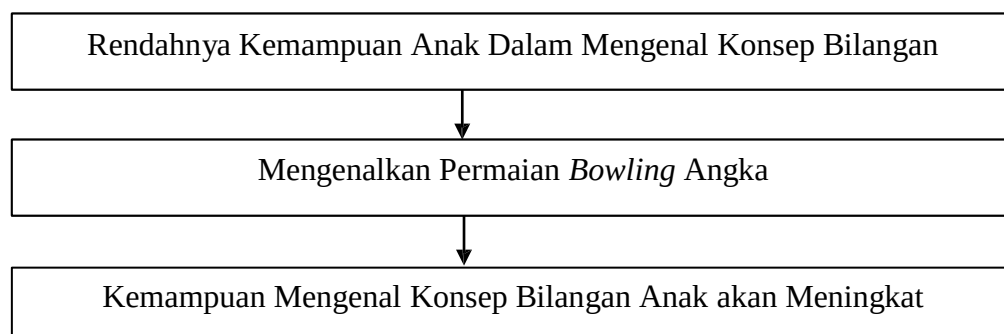
Penelitian yang relevan dilakukan oleh wasni (2011) “ Peningkatan Konsep Bilangan Anak melalui Permainan Melempar Simpai di Kelompok B TK Aisyiyah Pandam gadang” Persamaannya dari penelitian tersebut sama sama peningkatan konsep bilangan pada anak dengan permainan yang berbeda.”, serta penelitian yang relevan dilakukan oleh Maryulisti (2007) dengan judul “Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Bilangan dengan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman”. Persamaan dengan penelitian ini sama sama peningkatan konsep angka dan bilangan pada anak tetepi memiliki perbedaan kegiatan serta media yang digunakan.

Dari kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan terhadap Kemampuan Mengenal konsep bilangan. Disini peneliti akan meneliti tentang Kemampuan Mengenal konsep bilangan Anak Usia Dini dengan cara yang berbeda. Adapun cara yang peneliti lakukan dalam Mengenal Konsep Bilangan yaitu melalui Permainan *Bowling* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Nagari Aie Angek Sijunjung

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada anak perlu dikembangkan sejak dini, karena ini sangat berpengaruh terhadap kepribadiannya dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang sosial, emosiaonal, kretivitas, fisik, dan juga intelektual, anak akan lebih percaya diri dan berfikir secara kreatif. Dengan adanya sikap positif tersebut, kegiatan permainan mengenal konsep bilangan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya yang akan menjadikan anak tumbuh dan berkembang dengan normal, akhirnya anak menjadi manusia cerdas.

Uraian diatas dapat digambarkan dengan bagan dibawah ini :



D. Hipotesis Tindakan

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada anak dapat di kembangkan melalui permainan *bowling* angka, sehingga dengan permainan ini secara tidak langsung kemampuan anak meningkat karena anak belajar dari pengetahuannya atau pengalaman apa yang ia lakukan, di lihat dan di cobanya.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dalam skripsi ini tentang peningkatan kemampuan anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan *Bowling* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung, maka dapat disimpulkan.

1. Melalui permainan *Bowling* Angka Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak meningkat di Pendidikan Anak Usia Dini Permata Bunda Aie Angek Sijunjung.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat ditandai Pada siklus I kemampuan anak 29% menjadi 80%, sesuai dengan indikator Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10, Anak dapat membedakan angka 1-10, dan Anak dapat mengurutkan angka 1-10, pada Permainan *Bowling* Angka.
3. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak baru pada kategori rendah, ternyata pada siklus II meningkat dengan kategori sangat tinggi, hal ini berarti Permainan *Bowling* Angka dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan permainan *bowling* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dengan demikian guru harus merancang berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak, dengan demikian pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan anak antusias dalam belajar.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan Permainan Bowling Angka dalam memberikan pemahaman belajar kepada anak usia dini, terutama menanamkan konsep bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan pada anak dengan baik dan penuh semangat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang.

1. Bagi guru diharapkan untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan *Bowling* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

2. Kepada pengelola PAUD Permata Bunda Aie Angek Sijunjung hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak dapat lebih ditingkatkan lagi
3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian, agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasikan lebih mendalam tentang Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.