

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBILANGMELALUI PERMAINAN
BOLA PELANGI DI TAMAN KANAK-KANAK SATU ATAP SDN 15
MUARA PANAS KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**WHYESI MEIFARINA
NIM. 2010/57298**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membilang melalui
Permainan Bola Pelangi di Taman Kanak-kanak Satu
Atap SDN 15 Muara Panas Kabupaten Solok

Nama : **WHYESI MEIFARINA**

NIM : 2010/57298

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
NIP. 19620703 198803 2 002

Pembimbing II



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan PG-PAUD



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
NIP. 19620703 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Peningkatan Kemampuan Membilang melalui Permainan
Bola Pelangi di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 15
Muara Panas Kabupaten Solok
Nama : **WHYESI MEIFARINA**
NIM : 2010 / 57298
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	4.
5. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	5.

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Allah memberikan hikmah (ilmu yang berguna)
Kepada siapa yang dikehendaki-Nya
dan barang siapa yang diberi hikmah
sesungguhnya ia telah diberikan kebajikan yang banyak
dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran
melainkan orang-orang yang berakal (QS. Al-Baqarah: 206)*

*Jika Allah menolong kamu
maka tidak ada orang yang dapat mengalahkanmu,
jika Allah membiarkan maka siapakah gerangan
yang dapat menolongmu selain dari Allah sesudah itu?
Karena hendaklah kepada Allah saja
orang-orang mukmin bertawakal (Ali Imran: 168)*

Tuhan...

*Hari ini hamba bersimpuh di haribaan-Mu, mengucap syukur yang tiada
terkata*

Atas nama anugerah dan nikmat yang telah Engkau berikan

Jadikanlah hamba umat-Mu yang ta'at dan bermartabat

*Insan yang khilaf ini mohon ampun atas semua dosa yang terlanjur
terangkai*

*Ku persembahkan hadiah kecil ini tuk orang-orang yang ku sayangi, ku cintai,
serta orang yang juga menyayangi dan mencintaiku*

Buat Papi tersayang (Ayahanda Yose Rizal)

Terik mentari tak membuatmu lekang

Hujan lebat tak membuatmu menyerah

Tanpa pernah mengenal lelah, ragu, dan bimbang

Tanpa pernah hiraukan rasa letih dan gundah

Kau terus berjuang demi anak-anakmu

Buat Mami tercinta (Ibunda Dasmiar almarhumah)

Tiada kata yang mampu ku utarakan

Tiada ungkapan yang mampu ku persembahkan

Rasa bangga dan haru ini ananda sulam hanya untukmu

*Segala do'a dan segenap cinta kasih menyelimuti qalbu
Ku selalu berharap dan berdo'a agar mami di alam sana diberikan tempat yang
lapang oleh Allah SWT, amin ...*

*Teristimewa buat suami dan anak-anakku tercinta dan tersayang
Suamiku ... terimakasih atas segala perhatian dan dukungan selama ini
Yang selalu membantuku dalam setiap kesulitan ...
Selalu ada dalam suka, duka, sakit maupun senang
Dengan semua ini kesuksesan akhirnya dapat ku raih juga
Anakku Gilang Gustiano, Gisayu Rengganis dan Gistayu Gafisa
Kalian pelita hidup mama ...*

*Tiada kata yang bisa terucap selain kata "sayang"
Mama selalu berharap dan berdo'a semoga kalian menjadi anak-anak yang
sukses ...*

*Bingkisan mungil ini juga ku persembahkan untuk Kakanda tercinta
(Whyosa Pasane), kau adalah sosok yang senantiasa sabar mengayomi kami
Adiknda yang selalu ku sayangi (Whyosi Septrizola), terima kasih untuk
segala cinta kasih yang begitu indah. Tanpamu, tiada kebersamaan yang
bermakna selain cahaya terang yang terpancar di dalam hati kita.
Adiknda terkasih (Whyori Mariandika), yang telah mengiringiku dengan
senyummu.*

Pembimbing I ku Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.

Pembimbing II ku Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd.

Terima kasih atas bimbingan yang Ibu-ibu berikan selama ini.

*Tidak ada hal berharga yang dapat ku berikan... hanya untaian doa
Semoga Ibu-ibu senantiasa diberi Allah SWT kesehatan dan kekuatan dalam
menjalankan tugas mulia...*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2013

Yang menyatakan



WHYESI MEIFARINA
NIM. 57298

ABSTRAK

Whyesi Meifarina. 2013. Peningkatan Kemampuan Membilang melalui Permainan Bola Pelangi di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok. Sripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membilang anak dalam proses pembelajaran di TK, mengenal lambang bilangan, hal ini terlihat saat anak mengenal lambang bilangan karena metode dan media yang digunakan guru untuk pembelajaran membilang masih kurang optimal dan kurang menarik. Sehingga peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak melalui permainan bola pelangi di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kabupaten Solok.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelas B TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kabupaten Solok Tahun Ajaran 2012/2013 sebanyak 15 orang, 8 orang laki-laki, 7 orang perempuan melalui permainan bola pelangi data yang dilakukan dengan observasi dan dokumentasi, teknik yang digunakan teknik analisis data dengan persentase. Sehingga manfaat dari penelitian ini adalah sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan membilang anak untuk mempersiapkan melanjutkan pendidikan berikutnya.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus 3 kali pertemuan, pada siklus I kemampuan membilang anak masih rendah yaitu 23% sedangkan pada siklus II pertemuan III terjadi peningkatan yaitu kemampuan membilang anak sangat tinggi mencapai 92%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membilang anak melalui permainan bola pelangi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dan Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membilang melalui Permainan Bola Pelangi di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas.” Tujuan penyusunan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih, terutama kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing I dan sekaligus Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah dengan ikhlas, tulus dan sabar memberikan bimbingan, arahan dan semangat kepada peneliti untuk mencapai yang terbaik.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah dengan ikhlas, tulus dan sabar memberikan bimbingan, arahan dan semangat kepada peneliti untuk mencapai yang yang terbaik.
3. Bapak dan Ibu tim dosen dan pegawai tata usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Teman-teman kelas Transfer Non Reguler Bukittinggi Angkatan 2010, untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
6. Kepada suami dan anak-anak tercinta yang telah memberikan semangat dan dukungan, berkat merekalah peneliti bisa sanggup untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan semangat yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima adanya saran dan kritikan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Konsep Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
c. Prinsip-prinsip Perkembangan AUD.....	11
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Pendidikan AUD.....	12
b. Tujuan Pendidikan AUD.....	13
c. Karakteristik Pendidikan AUD.....	15
d. Konsep Taman Kanak-kanak.....	16
e. Karakteristik Pembelajaran di TK.....	17
3. Pengembangan Kognitif AUD.....	17
a. Kecerdasan Kognitif.....	17
b. Tujuan Pengembangan Kognitif AUD.....	18
c. Konsep Dasar Pengembangan Kognitif AUD	18
4. Membilang	19
a. Pengertian Membilang.....	19
b. Tahapan Kemampuan Membilang AUD.....	20
c. Metode Pengembangan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini	21

5.	Konsep Permainan Membilang Anak di TK.....	22
a.	Tujuan Permainan Membilang	22
b.	Manfaat Permainan Membilang.....	22
c.	Pengaruh Permainan Membilang Terhadap Kehidupan Anak.....	22
d.	Prinsip-prinsip Permainan Membilang.....	23
6.	Bermain.....	23
a.	Pengertian Bermain.....	23
b.	Karakteristik Bermain AUD.....	25
c.	Tujuan Bermain.....	26
d.	Manfaat Bermain.....	27
7.	Alat Permainan.....	28
a.	Pengertian Alat Permainan.....	28
b.	Tujuan Penggunaan Alat Permainan.....	28
c.	Karakteristik Alat Permainan.....	29
8.	Bola Pelangi.....	30
B.	Penelitian Relevan.....	31
C.	Kerangka Berpikir.....	31
D.	Hipotesis Tindakan.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	33
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
C.	Subjek Penelitian.....	34
D.	Prosedur Penelitian.....	34
E.	Definisi Operasional	53
F.	Instrument Penelitian.....	53
G.	Teknik Pengumpul Data.....	54
H.	Teknik Analisis Data.....	55
I.	Indikator Keberhasilan.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN		
A.	Deskripsi Data.....	57
1.	Kondisi Awal	57
2.	Siklus I	59
3.	Siklus II	69
B.	Analisis Data	79
C.	Pembahasan	84
BAB V PENUTUP		
A.	Simpulan	88
B.	Implikasi.....	89
C.	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Berpikir	32
2. Proses PTK	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	57
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan I.....	59
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan II	61
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan III.....	63
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan I, II, III.....	68
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus II Pertemuan I	70
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus II Pertemuan II.....	71
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus II Pertemuan III.....	74
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus II Pertemuan I, II, III.....	78
Tabel 10	Persentase Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada kategori sangat tinggi.....	81
Tabel 11	Persentase Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada kategori tinggi.....	82
Tabel 12	Persentase Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada kategori rendah	83

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Kondisi Awal (sebelum tindakan).....	58
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan I (setelah tindakan)	60
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan II (setelah tindakan)	63
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan III (setelah tindakan)	65
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan I, II, III.....	69
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan `` BolaPelangi pada Siklus II Pertemuan I (setelah tindakan)	71
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus II Pertemuan II (setelah tindakan)	73
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan BolaPelangi pada Siklus II Pertemuan III (setelah tindakan).....	75
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Siklus I Pertemuan I, II, III.....	79
Grafik 10 Persentase Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada kategori Sangat Tinggi	81
Grafik 11 Persentase Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Kategori Tinggi	82
Grafik 12 Persentase Peningkatan Kemampuan Membilang Anak melalui Permainan Bola Pelangi pada Kategori Rendah.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan III
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan III
- Lampiran 8 Hasil Observasi Kemampuan Membilang Anak Kondisi Awal
(sebelum tindakan)
- Lampiran 9 Hasil Observasi Kemampuan Membilang Anak Melalui Permainan
Bola Pelangi Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 10 Hasil Observasi Kemampuan Membilang Anak Melalui Permainan
Bola Pelangi Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 11 Hasil Observasi Kemampuan Membilang Anak Melalui Permainan
Bola Pelangi Siklus I Pertemuan III
- Lampiran 12 Hasil Observasi Kemampuan Membilang Anak Melalui Permainan
Bola Pelangi Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 13 Hasil Observasi Kemampuan Membilang Anak Melalui Permainan
Bola Pelangi Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 14 Hasil Observasi Kemampuan Membilang Anak Melalui Permainan
Bola Pelangi Siklus II Pertemuan III
- Lampiran 15 Foto Kegiatan Anak

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah yang paling tepat untuk mengembangkan potensi. Pendidikan merupakan proses sosialisasi menuju kedewasaan intelektual, sosial, emosi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Melalui pendidikan semua potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan dengan baik, sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003: pasal 1 butir 1 menjelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

BAB II pasal 3 dijelaskan 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 jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28, bahwa: Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan/ atau

informal, pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak, Raudhatul Atfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang dimasuki anak. Saat memasuki TK merupakan pengalaman pertama anak keluar dari lingkungan keluarga dan bertemu dengan orang-orang yang asing bagi mereka, situasi ini menuntut perhatian yang khusus dari guru agar anak senang melakukan segala aktivitas di sekolah.

Depdiknas (2004 :5) menjelaskan bahwa TK merupakan arena bagi anak untuk bermain dan belajar, bersosialisasi dengan lingkungan serta wahana untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan TK diadakan dengan tujuan menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini serta dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena itu dibutuhkan lingkungan perkembangan yang kondusif untuk berkembang dan teraktualisasinya potensi yang dimiliki anak sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Melalui pendidikan di TK, anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya (kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni) memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan perilaku yang diharapkan. Anak dapat menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan dasar dan kreativitas sesuai dengan kebutuhan.

Pendidikan yang diberikan di TK merupakan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Selama bermain anak mendapatkan pengalaman untuk mengembangkan aspek-aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Pembiasaan dan pembentukan karakter yang baik seperti tanggung jawab, kemandirian, sopan santun, dan lainnya ditanamkan melalui cara yang menyenangkan.

Aktivitas bermain bagi anak TK merupakan aktivitas yang paling penting dalam proses perkembangannya. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan karena dengan bermain anak berkesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, sehingga anak bisa mendapatkan berbagai pengetahuan yang diperlukan untuk pengembangan diri anak. Untuk mendukung pengembangan diri anak tersebut, diperlukan sarana dan prasarana yang berupa alat permainan..

Segala bentuk kegiatan yang menggunakan alat permainan akan menjadi suatu kegiatan yang menarik bagi anak. Anak akan lebih berminat dan tertarik untuk memperhatikannya. Dengan dilakukannya kegiatan ini, anak dapat lebih mudah untuk menguasai pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kegiatan bermain yang disiapkan guru hendaknya menggunakan strategi, metode, dan materi yang tepat. Guru mengajak anak untuk mengenal, memahami, mencermati sesuatu melalui permainan. Dalam permainan guru harus menggunakan media-media yang menarik dan bervariasi sehingga anak berminat atau tertarik untuk memperhatikan. Tanpa adanya media, apa yang diajarkan guru akan kurang berhasil dengan baik, karena anak tidak melihat

bagaimana bentuk nyata dari apa yang dijelaskan guru. Kegiatan yang dilakukan guru hendaknya menggunakan strategi.

Lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, dapat memacu anak menemukan ide-ide dan menggunakan kemampuan berpikir, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Bermain dan kemampuan membilang saling berkaitan karena bermain mengandalkan kemampuan anak untuk memahami dan menggunakan simbol-simbol. Melalui permainan akan lebih memudahkan bagi anak untuk mengaplikasikan cara membilang anak, karena tanpa disadarinya anak sudah melakukan kegiatan membilang. Melalui permainan membilang anak dapat mengenal angka dan dapat menumbuhkembangkan keterampilan membilang yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Permainan membilang di TK sangat berguna bagi anak terutama dalam mengenal dan memahami lambang bilangan yang menjadi dasar perkembangan matematika anak lebih lanjut.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan matematika di jalur membilang, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan membilang diberikan melalui permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan kenyataan di lapangan, peneliti menemukan berbagai fenomena bahwa, anak belum bisa membilang dengan benda, anak hanya bisamembilang dengan ucapan, anak belum bisa membilang dengan bilangan, anak hanya membilang tanpa melihat konsep bilangan, anak belum mengenal bilangan.

Metode dan media yang diaplikasikan guru untuk pengenalan konsep membilang kepada anak masih belum optimal dan kurang menarik. Guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, dibutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan bentuk-bentuk kegiatan yang tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan membilang anak, namun juga sekaligus aspek-aspek perkembangan anak yang lainnya.

Sehubungan dengan hal diatas dapat dilihat bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan. Agar segala aspek perkembangan anak terfasilitasi dengan seimbang, maka perlu suatu upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan, salah satunya dengan menggunakan bolapelangi untuk peningkatan membilang anak.

Berdasarkan latar belakang maka dalam rangka peningkatan kemampuan membilang anak, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membilang melalui Permainan Bola Pelangi di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada konsep membilang anak dalam permainan bola pelangi sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan membilang anak dalam mengenal bilangan.
2. Anak belum mampu mengurutkan bilangan dengan benar.
3. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan.
4. Metode yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan membilang anak kurang menarik.
5. Media yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan membilang anak kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi, maka dapat diambil batasan masalah yaitu: kurangnya kemampuan membilang anak dalam mengenal bilangan di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat begitu rendahnya pemahaman anak terhadap kemampuan membilang anak dalam belajar sehari-hari. Maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana permainan bola pelangi dapat meningkatkan kemampuan membilang anak di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kabupaten Solok?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan dengan perumusan masalah maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan dengan media alat peraga berupa bola pelangi untuk meningkatkan kemampuan membilang anak di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kabupaten Solok.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan perumusan masalah yang akan menjadi tujuan pada penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membilang anak melalui permainan bola pelangi di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kabupaten Solok.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait di bawah ini:

1. Bagi anak

Meningkatkan kemampuan membilang dan mengenal bilangan.

2. Bagi guru

a. Sebagai media yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengenal konsep membilang dan mengenal bilangan.

b. Dapat meningkatkan profesional guru dalam menggunakan alat peraga

c. Sebagai masukan dalam meningkatkan keterampilan mengajar.

3. Bagi peneliti

- a. Sebagai hasil karya inovasi yang mengintegrasikan antara teori dan praktek selama menjadi guru.
- b. Bahan masukan bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi landasan berpijak dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.

4. Bagi masyarakat

Anak merupakan warga masyarakat, semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan di aplikasikan dalam kehidupan masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

NAEYC (National Association For Education Young Children)

dalam Santi (2009:1) menyatakan bahwa anak usia dini adalah Anak yang berada pada usia 0-8 tahun atau sejak lahir hingga kurang lebih delapan tahun.

Menurut Hartati (2007:10)

Pengertian Anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Sudut yang digunakan ini bermacam-macam ada orang yang berpendapat bahwa anak usia dini adalah manusia dewasa yang mini. Pemikiran ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia 0-8 tahun, di mana pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi dengan pesat sehingga membutuhkan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak usia dini merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran di TK. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik tersebut akan memberikan kontribusi terhadap

pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

Menurut Hartati (2007: 11)

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Eliyawati (2005: 2) menyatakan karakteristik anak usia dini sebagai berikut: 1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi/ daya khayal, 8) Anak masih mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki sifat yang unik, egois, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu, eksploratif dan berjiwa petualang, berperilaku spontan, imajinasi yang tinggi, mudah frustrasi, memiliki daya perhatian yang pendek, mempunyai sifat sosial dan dalam diri anak terdapat potensi-potensi yang bisa dikembangkan melalui

kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya, dalam diri anak ada potensi-potensi yang baik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Cara anak usia dini berkembang memiliki ciri-ciri tersendiri. Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp, S dan Copple, C dalam Hartati (2007: 17) yaitu: 1) Aspek – aspek perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. 2) Perkembangan anak terjadi dalam suatu urutan. 3) Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi. 4) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. 5) Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi, dan terinternalisasi yang lebih meningkat. 6) Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk. 7) Anak adalah pembelajar aktif. 8) Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. 9) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan juga merefleksikan perkembangan anak. 10) Perkembangan akan mengalami percepatan apabila anak berkesempatan untuk mempraktekkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih mampu dari hal-hal yang telah dikuasainya. 11) Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda

serta cara yang berbeda pula dalam merepresentasikan apa yang mereka tahu.

12) Anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan dirasa aman secara psikologis.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai 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.

Maimunah dalam Mashitoh (2005:16) menyatakan pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya memberikan pembinaan dan rangsangan agar aspek-aspek perkembangan anak berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan serta keunikan masing-masing anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Sumantri dalam Sujiono (2008:8) pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak (*student skill*) agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Menurut Sujiono (2008:42-43) tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus adalah: 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesama, 2) Agar anak mampu mengelola

keterampilan tubuhnya termasuk gerakan membilang dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik, 3) Anak mampu menggunakan bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar, 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial dan budaya serta ,mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri, 6) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat, 7) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Pendidikan anak usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, fisik (motorik halus dan kasar), sosial, dan emosional.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya serta memberikan rangsangan agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, menggunakan bahasa yang baik mampu berpikir logis,kritis, dapat mengenal lingkungannya dan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik fisik dan psikis sesuai dengan tingkat perkembangannya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Agar pembelajaran bagi anak usia dini dapat berjalan secara maksimal, perlu diketahui karakteristik pendidikan anak usia dini itu sendiri. Hal ini dapat membantu guru dalam menetapkan kegiatan yang akan di berikan kepada anak.

Menurut Bredekamp dan Rosegrant dalam Solehuddin (2002: 20) menjelaskan karakteristik belajar anak usia dini sebagai berikut: 1) Anak merasa aman secara psikologis serta kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi, 2) Anak mengkonstruksi pengetahuan, 3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, 4) Kegiatan belajar mencerminkan suatu lingkaran yang tak pernah putus yang mulai dengan kesadaran kemudian beralih kepada eksplorasi, pencarian , dan akhirnya penggunaan, 5) Anak belajar melalui bermain, 7) Minat dan kebutuhan anak untuk mengetahui terpenuhi, 7) Unsur variasi anak diperhatikan.

Musthafa dalam Solehuddin (2002:45), mengemukakan karakteristik pendidikan anak usia dini sebagai berikut: 1) Berangkat dari yang dibawa anak-anak, 2) Aktifitas belajar harus menantang anak dari waktu ke waktu, 3) Guru menyodorkan persoalan yang relevansinya tengah dirasakan oleh anak, 5) Guru membangun unit-unit pembelajaran seputar konsep-konsep pokok dan tema-tema besar.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan, pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik bermain sambil belajar, berinteraksi dengan

temanlainnya, dan belajar penuh rasa senang dan gembira. Sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan optimal.

d. Konsep Taman Kanak-kanak

Taman Kanak-kanak (TK) dalam Direktorat Paud (2012: 2) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Indonesia nomor 27 tahun 1990 Tentang Pendidikan Prasekolah, Bab I Pasal 1 ayat [1] dan [2] Pendidikan Prasekolah adalah: Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki Pendidikan Dasar.

Sehubungan dengan hal di atas, menurut Kemendiknas 2010 tentang bahwa fungsi pendidikan TK adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak, serta dapat membantu anak untuk mengetahui sesuatu secara mendalam dan membantu anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

f. Karakteristik Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Bermain adalah ciri khas belajar anak usia TK yang juga merupakan ciri aktivitas anak TK. Bermain bagi anak TK merupakan cara mereka belajar tentang banyak hal. Menurut Masitoh (2005: 4) Pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini (TK) adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dengan pendekatan yang berorientasi bermain. Moeslichatoen dalam Aisyah (2010: 1.4) berpendapat bahwa pembelajaran di TK adalah : 1) Sebaiknya memberikan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman dan menyenangkan kepada anak., 2) Dapat berbentuk kegiatan belajar yang dapat membentuk anak untuk berperilaku yang baik, melalui pembiasaan, 3) Merupakan pengembangan berbagai kemampuan dasar anak. Pengetahuan terhadap dunia sekitar merupakan alat yang dipilih guru untuk pengembangan kemampuan dasar anak TK.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, suasana belajar yang aman, belajar melalui pembiasaan, dan pengalaman langsung.

3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Kecerdasan Kognitif

Menurut Minnet dan Santrock perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (mind) dalam Gunarti (2010: 2.24). Kognitif

dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Dodge dalam Gunarti (2010: 2.26) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif anak usia prasekolah (termasuk di dalamnya anak 3-4 tahun) adalah sebagai berikut: 1) Belajar dan pemecahan masalah, (2) Berpikir Logis, (3) Berpikir menggunakan simbol.

c. Konsep Dasar Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Janice J. Beaty dalam Aisyah (2011: 5.33) Telah mengorganisasi sejumlah pengembangan konsep yang muncul secara sistematis melalui beberapa program pengembangan kognitif pada anak usia dini, yaitu sebagai berikut: 1) Bentuk, anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk lebih dulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya, 2) Warna, konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu-persatu kepada anak dan menawarkan beragam permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna, 3) Ukuran, salah satu yang diperhatikan anak secara khusus, d) Pengelompokkan, anak mengklasifikasikan

sesuatu dalam berbagai cara, menurut ukuran, bentuk dan warna, e) Pengurutan, kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut aturan tertentu.

Menurut teori Piaget dalam Aisyah (2011: 5.34) adalah kemampuan untuk mengonsepan ciri-ciri benda berbeda dengan kemampuan mengonsepan angka, yaitu abstraksi empiris (mengabstrakkan hal yang nyata) mengacu pada konsep kategori sementara abstraksi reflektif mengacu pada konsep angka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dasar pengembangan anak usia dini yaitu bentuk, warna, ukuran, pengelompokkan, pengurutan dan kemampuan mengonsepan angka.

4. Membilang

a. Pengertian Membilang

Membilang di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Membilang atau mengira ialah suatu kaedah matematika yang selalunya digunakan untuk mengetahui jumlah bilangan atau suatu objek. ([http://www.membilang anak usia dini.wikipedia.org](http://www.membilanganakusia dini.wikipedia.org) *online* tgl 27 Juni 2012).

Menurut Seefeldt (2008: 392) Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia tiga, empat dan lima tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan.

Bilangan adalah sesuatu yang abstrak dan secara sederhana tidak mudah untuk didefinisikan/ sesuatu yang penting di dalam

matematika. Sedangkan lambang bilangan adalah penulisan sebuah bilangan dengan cara memberi lambang atau simbol yang disebut lambang bilangan. (<http://www.membilang-anak-usia-dini-sort-popular-writing-and-speaking-presenting.com> tgl 12 Desember 2012).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal bilangan merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini.

b. Tahapan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011: 99) Setelah anak sampai usia lima tahun, anak berada pada tahap membilang permulaan, yaitu anak membilang dengan benda-benda sekitarnya. Tahap membilang pada anak usia dini adalah: 1) Tahap konsep/ pengertian, 2) Tahap transmisi/ peralihan, 3) Tahap lambang.

Keterampilan anak membilang mengalami beberapa tahapan perkembangan berikut ini adalah beberapa tahap cara anak membilang yang umumnya di temukan pada anak usia 5 – 6 tahun menurut Herman (2010: 14):

(1) Membilang dengan menunjuk (*point counting*). Anak pada tahap ini dapat melakukan membilang dengan menunjuk objek yang dihitung dan menyebutkan bilangan yang benar setelah menunjuk objeknya, namun penunjukan yang dilakukan keliru karena lebih dari satu objek. Pada tahap ini anak dapat membilang karena ia sudah hafal. Ia melakukannya tanpa pemikiran atau pemahaman tentang bilangan. Pada tahap ini anak belum bisa memasangkan banyaknya objek yang dibilang dengan bilangan yang disebutnya.

- (2) Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia TK, akan lebih mudah memberi pemahaman arti angka, maksud angka tersebut baik secara abstrak maupun kongkrit.
- (3) Mengenal bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.

(http://www.membilang.anak.usia.dini.repository.upi.edu/operator/upload/s-a0651_0603881.

Chapter 2.pdf.18 Desember 2012).

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa setelah anak usia lima tahun anak sudah masuk dalam tahapan membilang permulaan yang dimulai dari benda-benda disekitar anak.

c. Metode Pengembangan Kemampuan Membilang Anak Usia Dini

Menurut Renew dalam Susanto (2011: 103) Metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan membilang anak dilakukan dengan permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Pratt dalam Seefeldt (2008: 388) pengalaman langsung anak-anak dengan bahan-bahan yang berkaitan dengan membilang mempunyai banyak manfaat.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membilang dimulai dari pengalaman langsung yang diperoleh anak dari lingkungan terdekatnya serta melalui permainan dan suasana belajar yang menyenangkan.

5. Konsep Permainan Membilang Anak di TK

a. Tujuan Permainan Membilang

Menurut Sujiono (2005: 11.3) Permainan membilang di TK bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan, yaitu: 1) Anak dapat berpikir logis dan sistematis, 2) Anak dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan membilang, 3) Anak dapat memahami konsep ruang dan waktu, 4) Anak mempunyai daya abstraksi, apresiasi, serta ketelitian yang tinggi, 5) Anak dapat berkreaitivitas dan berimajinasi.

b. Manfaat Permainan Membilang

Menurut Sujiono (2005: 11.4) Permainan membilang pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain untuk: 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep membilang anak, menarik dan menyenangkan, 2) Menghindari ketakutan terhadap membilang sejak awal, 3) Membantu anak belajar membilang secara alami melalui kegiatan bermain.

c. Pengaruh Permainan Membilang Terhadap Kehidupan Anak

Melalui kegiatan belajar sambil menerapkan permainan membilang, secara tidak langsung anak akan belajar mengenal banyak hal, melalui membilang anak akan memiliki keterampilan berpikir secara sistematis.

Menurut Sujiono (2005: 11.8) Pengaruh permainan membilang dalam kehidupan sehari-hari anak, antara lain adalah: 1) Perkembangan sosial dan emosional, 2) Perkembangan kretivitas, 3) Perkembangan fisik, 4) Perkembangan visual dan spatial, 5) Perkembangan kognitif.

d. Prinsip-prinsip Permainan Membilang

Permainan membilang di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar, adapun prinsip-prinsip dalam permainan membilang di TK menurut Depdiknas (2000: 8) adalah: 1) Diberikan secara bertahap dengan menghitung benda yang ada di sekitar, 2) Diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, 3) Memberikan kesempatan berpartisipasi, 4) Memberikan suasana menyenangkan, rasa aman, kebebasan serta alat peraga yang menarik dan tidak membahayakan, 5) Menggunakan bahasa yang sederhana, 6) Anak dikelompokkan sesuai tahap penguasaan, 7) Mengevaluasi.

6. Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

Menurut Gallahue dalam Hartati (2007: 56) Bermain adalah suatu aktivitas yang berlangsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Hurlock (1993: 320)Bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain anak merasa nyaman, tidak ada beban. Anak selalu aktif, tidak pernah kehabisan energi, dalam bermain anak berkesempatan menemukan sendiri dan terjadi secara spontan. Anak bebas berimajinasi, berpikir, tumbuh, dan muncul secara spontan. Bagi anak, bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan, sehingga bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

Bermain adalah aktifitas yang menggembirakan, menyenangkan, dan menimbulkan kenikmatan bagi anak usia dini. Melalui bermain anak memperoleh suatu cara untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan orang lain dan dirinya sendiri.

Sudono (1995:1) menyatakan bahwa bermain adalah : “Suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan atau mengembangkan imajinasi pada anak.”

Sementara itu, Montolalu (2005:1.3) Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan, pengalaman, menyatakan “bermain mempunyai arti bahwa anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemauannya serta minat kebutuhannya” bermain memberi peluang kepada anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui lebih dalam lagi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain anak merasa nyaman, tidak ada beban. Anak selalu aktif, tidak pernah kehabisan energi. Dalam bermain anak berkesempatan menemukan sendiri dan terjadi secara spontan. Anak bebas berimajinasi, kreatif, tumbuh dan muncul tanpa disengaja. Bagi anak, bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Sehingga bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

b. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Pada dasarnya, anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, secara alamiah bermain memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri, anak mengalami kesenangan yang selalu memberikan kepuasan baginya.

Menurut Montolalu (2005:1.2) Karakteristik bermain anak usia dini terdiri dari: 1) Bermain sukarela, 2) Bermain adalah pilihan anak, 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, 4) Bermain adalah simbolik, 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan.

Menurut Hartati (2007: 64) Karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu: 1) Dilakukan karena kesukarelaan, 2) Kegiatan untuk dinikmati, 3) Tanpa iming-iming, 4) Aktivitas lebih penting daripada tujuan, 5) Partisipasi

aktif, 6) Bebas, 7) Spontan, 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain itu alamiah dan spontan. Anak tidak diajarkan bermain. Bermain bisa menggunakan benda apa saja. Melalui bermain anak memiliki pengalaman emosi, melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungannya. Kegiatan bermain yang dipentingkan bukan jenis kegiatan apa yang dilakukan, akan tetapi lebih pada bagaimana sikap individu (si anak) sendiri dalam melakukannya.

c. Tujuan bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan kebutuhan perkembangan bagi anak TK, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999:32) adalah untuk meningkatkan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi atau sosial. Dalam kegiatan bermain hasil yang optimal dapat diperoleh bila kegiatan itu dirancang dengan seksama tidak secara kebetulan.

Jadi dalam kegiatan bermain itu terlebih dahulu dikomunikasikan kepada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreatifitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan- kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Dalam Patmonadewo (2002:110) Bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan

kegiatan bermain bagi murid-muridnya, karena anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu sebagai alat permainan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah agar anak bisa bersosialisasi dengan lingkungan, bermain juga mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak, disamping itu bermain tersebut memberikan kepuasan bagi anak.

d. Manfaat Bermain

Melalui bermain anak dapat mengembangkan dirinya menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreatifitas dan imajinasinya.

Montolalu (2005: 1.15) mengungkapkan manfaat besar bermain bagi perkembangan anak sebagai berikut: 1) Bermain memicu kreatifitas, 2) Bermain mencerdaskan otak anak, 3) Bermain menanggulangi konflik, 4) Bermain untuk melatih empati, 5) Bermain mengasah panca indra, 6) Bermain sebagai media terapi, 7) Bermain dapat melakukan penemuan atau ciptaan baru.

Menurut Sugianto dalam Sudono (1995: 2) dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa dipaksakan.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa bermain dalam bentuk sesederhana apapun, ternyata memberikan manfaat yang sangat besar terhadap perkembangan anak yang berarti bermain sangat penting bagi tumbuh kembang anak.

7. Alat permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan merupakan benda-benda yang digunakan anak saat bermain. Alat permainan bisa berupa benda tiruan, seperti mobil-mobilan, boneka binatang, atau benda-benda sebenarnya seperti bola, daun-daunan dan sebagainya. Alat permainan berperan penting karena menambah makna permainan tersebut bagi anak. Selain itu, dengan menggunakan alat permainan, anak semakin tertarik untuk bermain.

Menurut Sudono (1995:7) Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Mendukung pernyataan di atas menurut menurut Eliyawati (2005:62) pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa semua alat permainan yang digunakan anak dapat memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

b. Tujuan Penggunaan Alat Permainan

Menurut Sudono (1995:7) Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan dan untuk mengembangkan diri anak yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Suyadi (2009:115) Alat permainan merupakan segala bentuk permainan yang bertujuan memberikan kemampuan dan pengetahuan kepada anak.

Dapat kita simpulkan bahwa penggunaan alat permainan adalah untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan memberikan kemampuan serta pengetahuan kepada anak.

c. Karakteristik Alat Permainan

Montolalu (2005:7.3) Alat permainan memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Setiap alat permainan menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak, 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak, 4) Menarik baik warna maupun bentuknya, 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya, 6) Murah dan mudah diperoleh, 8) Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak, 9) Kualitas juga harus diperhatikan dan tidak membahayakan bagi anak, 10) Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan dan melakukan berbagai eksperimen.

Karakteristik alat permainan anak TK menurut Fartimah (2010: 5) adalah: 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya, 2) Dapat menjelaskan suatu konsep tertentu, 3) Mendorong kreativitas, 4) Memenuhi unsur kebenaran, ketelitian dan kejelasan, 5) Aman, 6) Menarik, 7) Indah dalam hal bentuk atau warna dan rapi, 8) Dapat digunakan dengan baik.

Dengan demikian, karakteristik permainan anak usia dini adalah dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, dan menarik bagi anak.

8. Bola pelangi

Bola pelangi ini adalah bola-bola plastik berukuran kecil yang berwarna-warni seperti warna pelangi. Kelebihan permainan bola pelangi ini adalah: permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membilang anak dan dapat untuk pengembangan motorik anak.

Bahan yang diperlukan:

1. Bola warna-warni
2. Kartu bergambar
3. Kartu angka
4. Kotak berwarna
5. Kotak ber-angka

Kegiatan permainan Bola pelangi :

1. Anak-anak berkumpul di lapangan.
2. Anak – anak membentuk lingkaran, ibu guru berdiri di tengah lingkaran.
3. Ibu guru menyerakkan bola.
4. Anak mengambil bola sebanyak-banyaknya.
5. Anak membilang bola.
6. Anak menyebutkan jumlah bola yang telah didapat.
7. Anak mengambil kartu bergambar yang sesuai dengan jumlah bola yang didapat.
8. Anak mengambil kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola yang didapat.
9. Anak memasukkan bola ke dalam tabung ber-angka.

B. Penelitian Relevan

Untuk mendukung penelitian yang penulis lakukan maka diperlukan penelitian terlebih dahulu yang serupa yang telah dilakukan sebelumnya, agar dapat dilihat dan diketahui penelitian ini berpengaruh dan mendukung atau tidaknya dengan penelitian sebelumnya. Septia Mayona (2010) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ranting Pohon di Taman Kanak-kanak Pembina kota Pariaman. Hasil penelitian menjelaskan terjadinya peningkatan. Ratina (2010) dengan judul Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak melalui Permainan Hanger Jepitan di Taman Kanak-kanak Masyithah III Simpang Empat. Hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan.

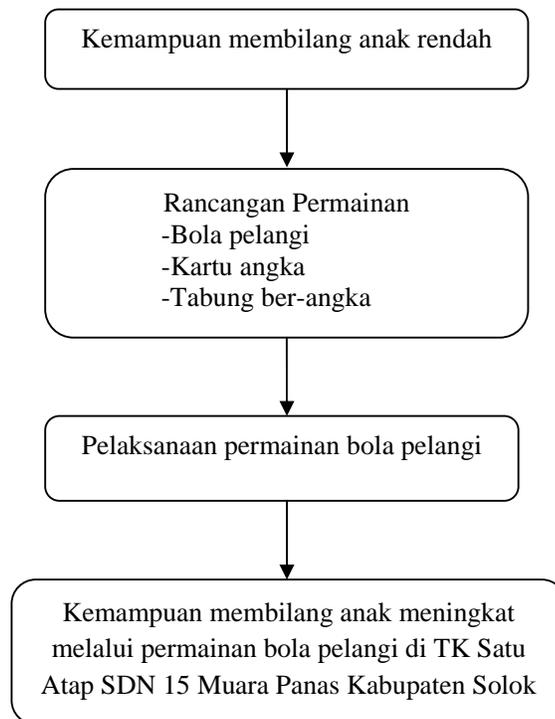
Guna penelitian ini agar penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan membilang anak di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 15 Muara Panas. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan anak dalam membilang dan mengenal angka, sedangkan perbedaannya adalah permainan dan media yang digunakan berbeda dengan tujuan yang sama.

C. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini akan bermakna apabila dilaksanakan oleh anak dengan perasaan senang. Dalam permainan Bola pelangi guru harus menguasai tahap-tahap yang akan dipelajari.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan permainan akan lebih menarik, menyenangkan dan dapat menyampaikan unsur-unsur pendidikan. Permainan

“Bola Pelangi” merupakan permainan yang mengasyikkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membilang anak yaitu anak dapat memahami tentang membilang benda, menyebut urutan bilangan, dan mengenal lambang bilangan.



Bagan 1 : Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan bola pelangi dapat meningkatkan kemampuan anak di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas dalam hal mengenal lambang bilangan, membilang benda, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebut urutan bilangan.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan siklus I dan II hasil analisis data maka pada bagian ini dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Hasil observasi pada siklus II, pada aspek membilang dengan benda, memasangkan benda dengan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebut urutan bilangan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75%.
2. Karena pada siklus II pertemuan III keempat aspek sudah terjadi peningkatan kemampuan membilang anak melalui permainan bola pelangi, maka penelitian dihentikan walaupun ada 5 orang anak yang belum mencapai KKM yaitu 76%, nilai yang diperoleh mereka hanya mencapai 75%, disebabkan oleh faktor kondisi diri anak yang kurang mampu dalam menerima pembelajaran, dan dalam proses kegiatan pembelajaran sering tidak hadir di sekolah.
3. Hasil yang dicapai dalam peningkatan kemampuan membilang anak melalui permainan bola pelangi dengan persentase 92% yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Anak tertarik dalam kegiatan permainan bola pelangi serta anak mengerti dan paham dengan permainan ini.
5. Dalam pembelajaran bola pelangi aktifitas anak, inisiatif dan kreativitas terpancing untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

B. Implikasi

Permainan bola pelangi ini telah berhasil meningkatkan kemampuan membilang anak, sehingga telah berhasil di setiap indikatornya terutama pada anak dalam membilang dengan benda, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan menyebut urutan bilangan.

C. Saran

Pentingnya pengembangan kemampuan membilang dapat dilakukan dengan menggunakan media bola pelangi, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas yang berhasil dengan sangat baik. Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Dalam memberikan setiap pembelajaran kepada anak sebaiknya guru merencanakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan.
2. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru bisa mengkreasikan media pembelajaran agar suasana pembelajaran menyenangkan.
3. Metode dan tujuan pembelajaran hendaknya bervariasi dan jelas agar pembelajaran tercapai.
4. Sehubungan dengan menggunakan permainan bola pelangi dapat meningkatkan kemampuan membilang anak, sebaiknya guru TK Satu Atap SDN 15 Muara Panas Kabupaten Solok perlu memahami strategi pembelajaran secara lebih optimal sehingga dapat memahami kebutuhan-kebutuhan anak dalam pembelajaran.

5. Bagi anak hendaknya aplikasi permainan bola pelangi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang dan mengenal lambang bilangan. Melalui media bola pelangi, kemampuan membilang anak akan berkembang karena dalam pembelajaran membilang ini anak bermain bola pelangi sambil membilang dan mengenal lambang bilangan.
6. Bagi sekolah sebagai sarana untuk menambah koleksi media atau alat peraga dalam pembelajaran.
7. Bagi peneliti agar dapat melanjutkan penelitian dengan kemampuan yang lebih baik dengan cara berbeda.
8. Bagi pembaca agar skripsi ini dapat menjadi masukan dalam kegiatan pembelajaran.