

**PENINGKATAN KONSEP BILANGAN ANAK DENGAN PERMAINAN
MEMBENTUK KELOMPOK DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH PASAR BARU LAKITAN
KAB PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**IRMAI JUITA
NIM : 1107811/2011**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

Halaman Persetujuan Skripsi

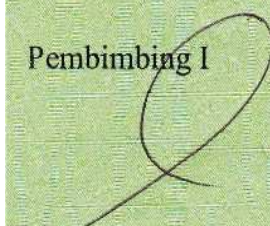
Judul : **Peningkatan Konsep Bilangan Anak dengan Permainan
Membentuk Kelompok di Taman Kanak-kanak Aisyiyah
Pasar Baru Lakitan Kabupaten Pesisir Selatan.**

Nama : Iрмаi Juita
Bp/Nim : 2011/1107811
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

Disetujui oleh :

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Drs. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
Nip. 19620730 198803 2 002

Ketua Jurusan


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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

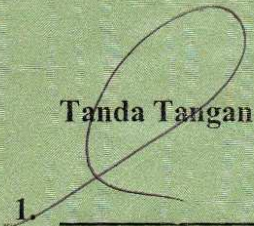
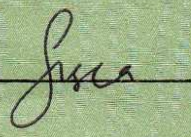
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Konsep Bilangan Anak dengan Permainan Membentuk Kelompok di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan

Nama : Iрмаi Juita
NIM : 1107811 / 2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	2. 
3. Anggota : Serli Marlina, M. Pd	3. 
4. Anggota : Dr. Dadan Suryana	4. 
5. Anggota : Rismareni Pransiska, M. Pd	5. 

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Sesungguhnya di dalam kesukaran ada kemudahan"

Hari ini kurasakan lagi Kebesaran dan Kekuasaan-Mu Ya Allah. Keberhasilan yang kuraih hari ini tidak terlepas dari ridha dan izin-Mu.

Disuatu perjalanan yang panjang penuh dengan cobaan, ujian dan rintangan, namun di tengah semua itu Engkau selalu hadir didekatku, memberi petunjuk disetiap langkahku hingga semua rintangan itu bisa kulewati satu demi satu.

Aku sadar perjuanganku belum berakhir, masih panjang perjalanan hidup ini yang akan aku tempuh tapi aku yakin Allah SWT tidak akan memberikan cobaan diluar kemampuan umatnya asal kita mau berusaha dan tetap bersyukur dengan apa yang sudah kita peroleh walaupun sebesar biji zarah.

Ku ingin persembahkan dengan setulus hati kebahagiaan ini atas usaha dan tetesan keringatku sebagai tanda baktiku untuk Almarhum Ayahanda tercinta, Syair S. Walau engkau tidak sempat melihat kebahagiaanku saat ini tapi aku yakin ayah pasti tersenyum di alam sana dan Ibuku tercinta Maimunah, Suamiku tercinta Erwan, anak-anakku tersayang M. Abdul Aviq dan Muhammad Adif serta keluargaku yang lain, terima kasih atas kasih sayang dan doa yang kalian berikan.

Semua pengorbanan yang telah mereka berikan tidak dapat kubalas dengan apapun, hanya cinta yang tersedia dan menunduk sujud serta tadahan tangan pada Yang Kuasa semoga selalu memberikan kebahagiaan kepada mereka selamanya. Amin ya Rabbal Alamin.

Terima kasih juga untuk guru-guruku (buk nel, buk riva, buk fit), semua murid-muridku TK Aisyiyah Pasar Baru Lakitan serta teman-teman Transfer Mandiri 2011. Hanya Allah yang bisa membalas setiap kebaikan yang kalian lakukan.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Iрмаi Juita
NIM/BP : 2011/1107811
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa:

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaedah penelitian ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuat oleh orang lain maka saya bersedia menerima sangsi yang diberikan akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Juli 2014

Yang menyatakan



Iрмаi Juita

ABSTRAK

Iрмаi Juita. 2014. Peningkatan Konsep Bilangan Anak dengan Permainan Membentuk Kelompok di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Lakitan Pesisir seLatan masih rendah, hal ini terlihat ketika anak membilang dengan benda-benda 1-20, tidak sesuai jumlah benda yang disebutkan anak dengan jumlah benda yang sebenarnya. Dalam mengenal lambang bilangan anak masih belum mengenal angka 1-20, guru menyebutkan atau menunjukan angka 12 anak menyebutkan angka 13. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan konsep bilangan anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah kelompok B2 TK Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan, yang berjumlah 20 orang, 9 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian tindakan kelas ini di setiap siklus peningkatan konsep bilangan anak dari kondisi awal pada umumnya kemampuan membilang anak masih rendah. Pada siklus I pencapaian nilai rata-rata kemampuan membilang anak meningkat, sedangkan pada siklus II peningkatan konsep bilangan anak meningkat dengan keberhasilan yang telah dicapai setiap aspek rata-rata tingkat keberhasilan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan 75 persen. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan membentuk kelompok dapat meningkatkan konsep bilangan anak di kelompok B2 TK Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Konsep Bilangan Anak dengan Permainan Membentuk Kelompok di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing II, sekaligus ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. H. Firman, MS. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
4. Bapak dan ibu Dosen PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang serta Staf tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia

Dini yang telah memberikan motivasi serta semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini

5. TK Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil.
6. Guru-guru TK Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan yang telah membantu penelitian dalam proses penelitian hingga selesai.
7. Riva Novka Putri selaku guru pendamping yang telah membantu proses penelitian hingga selesai.
8. Berserta anak didik TK Aisyiyah Pasar Baru Kabupaten Pesisir Selatan yang berperan penting dalam penyelesaian penelitian ini.
9. Kedua orang tua, suami tercinta, anak ku yang ikut serta menolong mama yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
PERNYATAAN	
ABSRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
c. Karakter Anak Usia Dini.....	9
2. Hakikat Kognitif Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Kognitif.....	10
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	11
c. Tujuan Perkembangan Kognitif	12
3. Berhitung Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Berhitung.....	13
b. Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini.....	14
c. Tahap Berhitung Anak Usia Dini.....	15
d. Tujuan Pembelajaran Berhitung.....	16
4. Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini	17
a. Konsep Bilangan Anak Usia Dini.....	17
b. Lambang Bilangan Anak Usia Dini	20
5. Hakikat Bermain	21
a. Pengertian Bermain.....	21
b. Karakteristik Bermain	23
c. Fungsi Bermain	24
6. Permainan Membentuk Kelompok.....	26

B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Tindakan	29

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	30
B. Subjek Penelitian	30
C. Prosedur Penelitian	31
D. Defenisi Operasional	57
E. Instrumentasi	58
F. Teknik Pengumpulan Data	58
G. Teknik Analisis Data	59
H. Indikator Keberhasilan	60

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	61
1. Deskripsi Siklus I	63
2. Deskripsi Siklus II	72
B. Analisis Data	82
C. Pembahasan	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
D. Implikasi	87
E. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	29
Bagan 2. Siklus Prosedur Penelitian Menurut Arikunto	32

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Model Format Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok.....	56
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	61
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Sikul I Pertemuan I.....	63
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Sikul I Pertemuan II	65
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Sikul I Pertemuan III	67
Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Siklus I Pertemuan I, II, dan III	69
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Siklus II Pertemuan I.....	73
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Siklus II Pertemuan II	75
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Siklus II Pertemuan III	77
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Siklus II Pertemuan I, II, dan III	80
Table 11 . Hasil Pengamatan Kemampuan Konsep bilangan anak Sangat Tinggi (ST).....	82
Tabel 12. Hasil Pengamatan Konsep Bilangan Anak Kategori Tinggi (T).....	83
Tabel 13. Hasil Pengamatan Konsep Bilangan Anak Kategori Rendah (R).....	83

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1.	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	62
Grafik 2.	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus I Pertemuan I	64
Grafik 3.	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus I Pertemuan II	66
Grafik 4.	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus I Pertemuan III.....	68
Grafik 5.	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus I Pertemuan I, II, Dan III	70
Grafik 6.	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus II Pertemuan I	74
Grafik 7.	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus II Pertemuan II.....	76
Grafik 8.	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus II Pertemuan III	78
Grafik 9.	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Dengan Permainan Membentuk Kelompok Pada Siklus II Pertemuan I, II, Dan III.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian

Lampiran 2. Data Mentah

Lampiran 3. Foto Penelitian

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Ketua Jurusan PG PAUD UNP

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari UPTD

Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 14 menyatakan 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.

Perkembangan anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia 0-8 tahun. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk membantu semua aspek perkembangan yang ada pada anak, termasuk perkembangan kepribadian psikomotor, kognitif, seni maupun sosial. Perkembangan anak usia dini haruslah didukung oleh lingkungan sekitarnya, dimana stimulasi sangat penting agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik. Hal ini dapat terwujud melalui pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori, maka implikasi pada penelitian ini adalah :

Upaya Taman Kanak-kanak adalah untuk mencerdaskan dan meningkatkan kualitas anak-anak Indonesia. Untuk itu pendidikan harus dirancang dengan tepat dan dilaksanakan secara benar. Pendidikan yang benar

diperuntukan bagi peserta didik semenjak usia dini akan memberikan efek positif bagi perkembangan anak itu sendiri.

Pola pendidikan yang diterapkan adalah pendidikan formal dengan memakai pola bermain, dimana anak-anak tidak dituntut untuk langsung mendapatkan hasil yang maksimal, namun anak-anak dibimbing untuk mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar. Melalui proses bermain sambil belajar dapat menggali dan mengasah setiap potensi diri yang dimiliki individu masing-masing peserta didik.

Rangsangan yang diberikan mengacu pada semua aspek perkembangan anak meliputi nilai moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik motorik.

Perkembangan kognitif yang dimiliki anak secara umum adalah pengetahuan umum dan sains dimana anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi. Menunjuk aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (mencoba sesuatu) seperti pencampuran warna, proses pertumbuhan tanaman, benda didekatkan dengan magnet, mengamati benda dengan kaca pembesar, mencium bau, mendengar bunyi, mencoba rasa dan lain-lain. Mengungkap sebab akibat, asal mulanya terjadinya sesuatu, menunjuk inisiatif dalam memilih permainan, memecahkan masalah sederhana. Bahagian lain dari perkembangan kognitif yaitu konsep bentuk warna, ukuran dan pola, diantaranya anak mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengklasifikasikan benda yang lebih

banyak kedalam kelompok yang sejenis dan pasangan yang lebih dari 2 variasi, mengenal pola ABCD, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling yang besar. Satu lagi pengembangan kognitif anak ada konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Salah satu aspek penting dalam pengembangan kognitif anak adalah berhitung, dalam pengenalan berhitung anak telah mengenal konsep diantaranya anak mampu membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20, anak mampu menunjuk lambang bilangan 1 sampai 20. Untuk mencapai itu semua perlu stimulus dari lingkungan baik lingkungan masyarakat, keluarga maupun lingkungan sekolah. Di Taman Kanak-kanak sudah disusun suatu program pengajaran mulai dari tahunan, semester. Mingguan sampai dengan harian. Namun semua itu butuh, cara dan metode yang tepat pelaksanaannya sehingga tujuan terhadap aspek perkembangan anak bisa dicapai secara optimal termasuk pengembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Banyak cara yang bisa dilakukan guru dalam meningkatkan konsep bilangan anak, salah satunya dengan metode bermain. Tidak akan berhasil seorang guru dalam membantu aspek perkembangan konsep bilangan dalam pembelajaran berorientasi pada pencapaian kurikulum saja tanpa memikirkan cara yang tepat dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Lakitan kabupaten Pesisir Selatan pada kelompok B2 dapat dilihat yaitu rendahnya kemampuan anak membilang dengan benda-

benda 1 sampai 20, anak rendahnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1 sampai 20, penerapan metode pembelajaran pengembangan konsep bilangan anak oleh tenaga pendidik kurang bervariasi, hanya memberikan kegiatan menghubungkan bilangan dengan konsep bilangan melalui kegiatan di majalah tanpa mengaplikasikan dalam kehidupan nyata sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar.

Terkait dengan fenomena di atas, maka peneliti tertarik memberikan solusi , peningkatan konsep bilangan anak yang sesuai dengan dunia anak, sehingga anak merasa senang, tanpa beban tanpa tugas dalam belajar dengan menggunakan metode bermain yang dibantu dengan media yang berbeda mulai dari yang dekat dengan anak, hingga yang jauh dari anak. Seperti metode bermain kelompok, dimana pada permainan ini anak akan mencari teman sesuai dengan angka yang ditunjukan guru dan jumlah, sehingga dengan petunjuk tersebut anak akan mencari akhirnya terbentuklah beberapa kelompok kecil atau pun besar. Proses permainan inilah yang akan membantu peningkatan konsep bilangan anak apalagi metode yang digunakan dekat menyenangkan, mudah, bervariasi, disenangi sehingga anak tidak merasa cepat bosan.

Dari latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik meneliti: “Peningkatan Konsep Bilangan Anak dengan Permainan Membentuk Kelompok di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Lakitan Kabupaten Pesisir Selatan“.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Lakitan Kabupaten Pesisir Selatan sebagai berikut :

1. Masih rendah kemampuan anak membilang dengan benda-benda 1 -20.
2. Masih rendah kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-20
3. Penerapan metode pembelajaran pengembangan konsep bilangan oleh tenaga pendidik kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi perkembangan konsep bilangan anak dan terbatasnya tenaga, waktu dan biaya yang tersedia maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: Masih banyaknya kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang belum mencapai tingkat perkembangannya sesuai dengan tingkatan umurnya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan: “Bagaimanakah permainan Membentuk Kelompok Dapat Meningkatkan Konsep Bilangan Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Lakitan Kabupaten Pesisir Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran konsep bilangan anak melalui permainan membentuk kelompok di TK Aisyiyah Pasar Baru Lakitan Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk Anak

- a. Memotivasi Anak untuk mengikuti pembelajaran mengenal konsep bilangan
- b. Meningkatkan konsep bilangan anak

2. Untuk Guru

Sebagai Bahan masukan dalam proses pembelajaran konsep bilangan anak

3. Untuk Peneliti

- a. Menuangkan ide-ide atau gagasan
- b. Menambah wawasan dan pengalaman

4. Untuk sekolah

Sebagai Masukan Untuk Meningkatkan Kualitas

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia dini semua potensi anak berkembang sangat cepat.

Menurut Sujiono (2009:6) Pengertian anak usia dini adalah sosok individu yang sedang berkembang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, yang berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun dengan pengasuhan dan pendidikan yang memberikan kesempatan pada anak memahami pengalaman belajar yang diperoleh melalui cara mengamati, meniru, yang berlangsung secara berulang-ulang dengan melibatkan seluruh potensi kecerdasan anak.

Menurut Aisyah dkk (2009:1.3) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, yang mencakup pendidikan Taman Penitipan Anak, kelompok bermain, TK, dan SD. Taman Kanak-kanak berada pada jenjang prasekolah, sedangkan KB dan TPA berada di jalur pendidikan luar sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang pada rentang usia 0-8 tahun yang merupakan periode anak yang paling penting untuk dikembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini tercapai secara optimal melalui jalur-jalur pendidikan baik formal, informal maupun nonformal.

b. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari kesuksesan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara bertahap dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun.

Menurut Ramli (2005:67) menyatakan perkembangan anak usia dini adalah bangsa dari keseluruhan perkembangan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional dan aspek kepribadian lainnya.

Sedangkan Caplan dalam Ramli (2005:67) menyatakan bahwa pada masa perkembangan anak berkembang kearah kemandirian dan koordinasi yang kaku kearah keterampilan yang luas. Dari bahasa tubuh kearah komunikasi verbal dari kesalahan kepada diri sendiri berkembang kearah perhatian pada orang lain.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil tentang perkembangan anak usia dini adalah pertumbuhan dan

perkembangan pada anak sangat cepat dan pesat sekali dari arah aspek perkembangan yang ada.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia yang unik yang memiliki karakteristik berbeda-beda satu sama lain dan itu harus dapat dipahami oleh seorang pendidik dalam memberikan bimbingan pada anak usia dini. Sedikit saja kesalahan akan berakibat fatal terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu seorang pendidik benar-benar harus memahami karakter masing-masing anak didiknya agar pelayanan dan bimbingan kita diberikan sesuai dengan kebutuhan anak didik itu sendiri.

Menurut Zaman dkk (2008:1.14-1.19) karakteristik anak usia dini di atasnya : a) Anak bersifat unik ; b) Anak bersifat egosentris ; c) Anak bersifat aktif dan enerjik ; d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap banyak hal ; e) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa penantang ; f) Anak mengeksplorasi perilakunya secara spontan ; g) Anak memiliki daya perhatian yang penuh ; h) Anak bergairah untuk belajar dan akan banyak belajar dari pengalaman ; i) Anak sendiri menunjukkan minat terhadap teman.

Aisyah (2009:1.4) mengemukakan karakteristik anak usia dini diantaranya : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar 2) Merupakan pribadi yang unik 3) Suka berprestasi dan berimajinasi

4) Masa paling potensial untuk belajar 5) Menunjukkan sikap egosentris. 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Pada masa dini merupakan masa yang sangat penting bagi anak dimana pada masa dini pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan sangat pesat. Sedemikian pentingnya hingga masa dini sering disebut masa emas (*Golden Age*).

Berdasarkan uraian di atas maka anak usia dini adalah anak yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda dari potensi yang berbeda pula yang dibawa sejak lahir. Potensi dan kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik melalui rangsangan atau stimulus agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulus yang diberikan berupa permainan dalam bentuk/mobela yang berbeda kreatif, menarik, menyenangkan bagi anak dan bisa membantu semua aspek perkembangan yang ada pada anak.

2. Hakikat Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Istilah kognitif sama pengertiannya dengan intelektual kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedang intelegensi lebih bersifat aktif.

Berbicara tentang pengertian kognitif menurut Sujiono (2008:1.3) mengemukakan pengertian kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan Intelegensi.

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefenisikan intelektual atau kognitif dalam Sujiono (2008:1.4) mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, mengkaitkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berpikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat dilihat saat seseorang mengeluarkan ide-ide kreatif pada suatu kegiatan atau aktivitas kapan dan dimanapun dia berada.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD

Menurut Soemanto dalam Sujiono (2008:2.8) mengemukakan pada umur 4-5 tahun merupakan masa belajar matematika anak sudah

bisa menyebutkan bilangan, menghitung bilangan dan penguasaan jumlah.

Menurut Sujiono (2008:2.7) mengemukakan bahwa tahap perkembangan kognitif anak usia 3-5 tahun merupakan tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol termasuk kata-kata.

Berdasarkan pendapat para ahli maka diantara karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-6 tahun adalah anak sudah mampu menyentuh dan menghitung benda-benda disekitar 4-7 benda. Anak juga bisa mengenali dan menghitung angka sampai 20 serta mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya perkembangan kognitif anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra sehingga dengan pengetahuan yang didapat anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Sujiono (2008:40) menyatakan perkembangan kognitif secara luas menjangkau kreatifitas, imajinasi dan ingatan. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Pendapat ini juga dijelaskan oleh Ramli (2005:52) bahwa proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan,

pikiran, simbol, penalaran, pemecahan masalah. Oleh sebab itu Piaget dalam Sujiono (2008:1.22) mengungkapkan tujuan dari perkembangan kognitif pada anak usia dini diantaranya : 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya terhadap suatu hal ; 2) Perkembangan kognitif anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa yang pernah ia alami dalam hidupnya ; 3) Dengan perkembangan kognitif juga anak mampu menghubungkan peristiwa yang satu dengan peristiwa lainnya ; 4) Agar anak mampu memahami berbagai simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak punya kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan yang dihadapi dalam hidupnya, baik dari persoalan yang kecil maupun yang besar sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

3. Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Menurut Sujiono dkk (2007:11.11) berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkannya.

Menurut Hildayani dkk (2007:9.39-9.40) menjelaskan berhitung adalah mengajarkan konsep-konsep dasar angka dengan

menyebutkan semua angka secara berurutan dan selalu mengulang angka terakhir atau jumlah benda yang dihitung.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas kegiatan berhitung merupakan proses pekerjaannya pikiran yang dilakukan melalui penglihatan terhadap banyak benda untuk memperoleh pengetahuan tentang konsep jumlah. Hal ini merupakan karunia Allah SWT paling tinggi terhadap manusia dibanding makhluk lainnya. Ketangkasan berhitung sangat mempengaruhi keterampilan berpikir, karena berhitung merupakan kegiatan paling penting dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan berhitung memang cocok kita tanamkan sejak dini karena pada usia dini keterkaitan anak dalam mengembangkan kemampuan matematikanya sudah muncul. Sebagaimana kita meningkatkan kemampuan berhitung. Selain dari mengembangkan kemampuan kognitif agar bisa mendukung perkembangan kemampuan lain seperti perkembangan motorik dll.

b. Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

Pembelajaran berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematis.

Pembelajaran di TK merupakan bermain. Menurut Depdiknas (2007:117) bermain berhitung di Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan melalui tiga tahapan yaitu : penguasaan konsep, masa transisi dan penguasaan lambang.

Sedangkan menurut Adityasari (2013) pembelajaran berhitung akan lebih lama tertanam atau tersimpan di memory anak apa bila dilakukan dengan cara bermain dan berhadapan langsung dengan benda-benda dan pengalaman nyata.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung anak usia dini berada pada tahap praoperasional kongkrit dimana anak mampu mempertimbangkan besar bentuk hubungan benda-benda didasarkan pada pengalaman yang didapat.

c. Tahap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Kemampuan berhitung banyak menjadi perhatian bagi pendidik, orang tua dan pemerintah. Hal ini disebabkan karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung ini merupakan kemampuan yang dipelajari dan diperoleh secara otomatis dan dalam periode masa kanak-kanak.

Menurut Brener dan Musfirah (2008:195) anak usia 5-6 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama penjumlahan. Mereka menunjukkan penglihatan dalam memahami konsep-konsep angka dan waktu.

Pengalaman dan kesempatan untuk belajar akan memberikan konteks kepada anak untuk mengembangkan pertanda yang mereka perlukan untuk pemikiran matematika yang lebih rumit.

Menurut Musfiroh (2008:195) anak usia 5 tahun menunjukkan kemampuan a) Dapat mengurutkan angka b) Dapat mengelompokkan benda c) Dapat Membedakan antara persepsi dan realita d) Mulai tertarik pada angka e) Dapat mengikuti tiga perintah yang tidak berkaitan f) Beberapa anak mulai berminat pada penjumlahan.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak umur 5 tahun, anak sudah berminat terhadap angka dan penjumlahan. Untuk itu perlu memberikan latihan dan stimulus-stimulus agar kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang menjadi lebih baik. Berdasarkan metode-metode yang sesuai dengan dunia anak dan perkembangan anak yaitu dari cara yang sederhana hingga sulit, dari yang dekat anak hingga yang jauh dengan menggunakan media yang konkrit sehingga mudah dipahami anak, dan pembelajaran benar-benar memberi kebebasan dan menyenangkan bagi anak.

d. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Secara umum tujuan permainan berhitung di TK yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih komplit.

Menurut Depdiknas (2007:2) secara khusus tujuan pembelajaran berhitung di TK Adalah : a) Agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda, gambar-gambar, ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak : b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas pembelajaran berhitung sangat penting untuk anak usia dini. Oleh karena itu kecintaan anak terhadap berhitung perlu diutamakan. Ini dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran berhitung yang menyenangkan, dengan media yang menarik bagi anak dan situasi dengan tahap perkembangan anak usia dini.

4. Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini

a. Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Anak usia dini sangat menyadari konsep bilangan dan matematika yang ada dalam lingkungannya. Pada masa awal konsep pemahaman pada anak mengikuti pola umum dalam perkembangan fisiknya. Dari berhitung sampai bilangan hitungan rasional, dari pengulangan bunyi angka sampai pemahaman arti dan pengenalan konsep bilangan. Anak memerlukan lingkungan pendidikan terencana

secara baik untuk membimbing perkembangan konsep matematikanya.

Menurut Sodono (2000:21) menjelaskan konsep biangan adalah pemahaman atau pengertian tentang suatu bilangan yang termasuk di dalamnya berhitung atau membilang. Menurut para ahli dalam Sojiono (2008:2.9) menjelaskan anak umur 5-6 tahun sudah mampu membilang dengan benda-benda 1-20. Pendapat ini diperkuat oleh Soemanto dalam Sujiono (2008:2.8) menyatakan anak umur 4-5 tahun merupakan masa belajar matematika, dalam tahap ini anak sudah bisa menyebut bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan jumlah kecil dari jumlah benda.

Menurut Brener dalam Suyanto (2005:107) belajar dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka dan dalam belajar berhitung anak dilatih menghitung benda-benda nyata.

Dapat disimpulkan bahwa pada usia 4 sampai 6 tahun anak sudah mengenal konsep jumlah dari benda-benda yang diperoleh baik dari diri sendiri maupun rangsangan dari luar.

Menurut Burns dalam Sudono (2000:22) tahap pengenalan konsep pada anak usia dini adalah :

1. Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep yaitu pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda atau peristiwa kongkrit seperti pengenalan warna, bentuk, berhitung.

2. Penguasaan Masa Transisi

Penguasaann masa transisi adalah proses berpikir yang pemahaman masa peralihan dan penguasaan kongkrit. Menuju penguasaan lambang abstrak, dimana benda kongkrit ini masih ada dan mulai dikenal bentuk lambangnya.

Hal ini harus dilakukan oleh guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda-beda. Sebagai contoh ketika seorang guru menjelaskan konsep angka 1 dengan menggunakan benda (satu pensil) maka anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama sekaligus mengenal bentuk lambang bilangan dari angka satu.

3. Penguasaan Lambang

Penguasaan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan, merah melambangkan konsep warna, besar melambangkan konsep ruang persegi melambangkan konsep bentuk.

Bilangan yang mulai dipelajari anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas artinya bilangan itu menunjukkan besar kecil kumpulan benda.

Misalnya :

Satu ----- 0

Dua----- 00

Tiga----- 000

Dapat disimpulkan bahwa sebelum memahami konsep bilangan terlebih dahulu anak melihat benda yang sesuai dengan lambang bilangan dengan demikian anak dapat dapat berpikir dan memahami konsep bilangan tersebut.

b. Lambang Bilangan Anak Usia Dini

Menurut Depdikbud (1997:20) lambang bilangan adalah suatu simbol yang digunakan untuk memasangkan angka dengan kumpulan gambar atau benda langsung sesuai jumlahnya.

Menurut Ismael dalam Patmodewo (2003:40) hal yang perlu diperhatikan dalam pengenalan konsep angka adalah : a) Nama bilangan ; b) Lambang bilangan ; c) Menulis bilangan ; d) Konsep suatu ukuran ; e) Perbanyak latihan.

Menurut para ahli dalam Sujiono (2008.2.9) menjelaskan anak umur 5-6 tahun sudah mampu mengenal angka 1-20. Dalam mengenalkan bilangan kepada anak terlebih dahulu memperlihatkan angka dan menyebutkannya serta memperlihatkan benda tersebut sesuai dengan lambang bilangan yang ada.

Menurut Sujiono (2008:11.7) menjelaskan konsep angka atau lambang bilangan melibatkan pikiran tentang berapa jumlahnya atau banyaknya termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka atau lambang bilangan, kemudian menggunakan nama angka atau lambang bilangan tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Dapat disimpulkan bahwa sebelum memahami konsep bilangan terlebih dahulu anak mengenal lambang bilangan berupa angka setelah itu baru melihat benda yang sesuai dengan lambang bilangan dan dengan demikian anak dapat berpikir dan memahami konsep bilangan tersebut. Pengenalan lambang bilangan dapat dimulai dari diri sendiri dan rangsangan dari luar.

5. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak berulang-ulang semata-mata dari kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya. Bermain dapat dilakukan tanpa alat, dimana saja dan kapan saja.

Menurut Hildayani (2007:43) bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena ini akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap yang positif tanpa paksaan.

Sedangkan Latif (2013:77) berpendapat secara bahasa bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan lain dan benda-benda disekitarnya yang dilakukan dengan senang (gembira) atas inisiatif sendiri menggunakan daya khayal (imajinasi) panca indra dan seluruh anggota tubuhnya.

Bermain bagi anak dilakukan dalam bentuk individu dan kelompok. Pada umur 4-5 tahun anak lebih senang bermain dalam bentuk kelompok. Dan akan lebih baik guru/pendidik yang menggunakan metode bermain kelompok anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada anak seperti sosial, emosional, kongkrit, bahasa, fisik motorik dll.

Sedang menurut Arroks JB dan DM Elliot dalam Latif (2013:77) mengartikan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkannya hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sendiri dan tiada ada paksaan atau takaran dari luar.

Bermain merupakan wahana yang bisa membantu anak tumbuh dan berkembang dengan bermain anak akan belajar menemukan sesuatu yang baru untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Bermain secara langsung mempengaruhi keseluruhan aspek perkembangan anak termasuk kognitifnya. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang dirinya, mengasah kecerdasan, termasuk kecerdasan dalam berbaur dengan orang lain dan lingkungannya.

Bermain di Taman Kanak-kanak pun mengandung nilai yang bisa membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal namun dibutuhkan dibantu melalui bimbingan dan pembelajaran dari guru berdasarkan program yang sudah ada baik dirancang pemerintah maupun sekolah itu sendiri.

Berdasarkan hal di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan datang secara spontan dari diri sendiri tanpa paksaan. Namun bisa membantu anak tumbuh dan berkembang termasuk perkembangan bahasa, kognitif, emosi, klasikal dan sercara optimal. Apalagi bila dibantu dengan stimulus-stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

b. Karakteristik Bermain

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Montololu (2005:12) mengemukakan karekteristik bermain yaitu : a) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan kcuali anak membuat aturan mereka sendiri ; b) Bermain dilakukan seperti dalam kehidupan nyata ; c) Bermain lebih memfokuskan pada proses ; d) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak.

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Hartarti (2007:91) berpendapat ada beberapa karekteristik kegiatan bermain pada anak yaitu sebagai berikut : 1) Bermain dilakukan karena suka rela paham paksaan ; 2) Bermain merupakan kegiatan untuk

dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikan dan menggairahkan ; 3) Bermain lebih mengutamakan aksi fisik dari pada tujuan karena tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri ; 4) Bermain membuat partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis ; 5) Bermain itu bebas bahkan tidak harus sama dengan elengan kenyataan. Anak bebas membuat catatan sendiri dan mengoperasikan potensinya ; 6) Bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu. Bermain itu alamiah dan spontanitas. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas.

Melalui bermain anak akan belajar mengenal diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.

Berdasarkan uraian di atas tentang karekteristik bermain, maka dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, menggairahkan tanpa paksaan. Sehingga arah bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna dan memberi kesan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki anak secara optimal.

c. Fungsi Bermain

Fungsi bermain atau manfaat bermain merupakan hal yang sangat penting sekali untuk diketahui sebagai seorang pendidik karena dunia anak adalah bermain maka segala bentuk kegiatan bermain yang dirancang guru atau pendidik harus mengandung nilai yang bisa membantu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat

kebutuhan anak itu sendiri. Sehingga dengan prinsip bermain sambil belajar tersebut benar-benar mampu memberikan bantuan untuk anak bisa tumbuh dan berkembang.

Hartarti (2007:4) mengemukakan manfaat yang positif bagi anak diantaranya : 1) Bagi perkembangan kognisi ; 2) Bagi perkembangan alat pengindraan (penglihatan, Pendengaran, penciuman, perabaan) mengembangkan ketrampilan olah raga dan menari ; 3) Sebagai media intervensi dan dapat melatih konsentrasi ; 4) Bagi perkembangan aspek fisik dan melibatkan gerakan tubuh; 5) Bagi perkembangan motorik halus dan kasar ; 6) Perkembangan aspek emosi dan kepribadian.

Vigostky dalam Montololu (2005:13) membenarkan adanya hubungan bermain dengan perkembangan kognitif. Dimana anak belajar bereksplorasi, memetik, mencoba hingga anak memperoleh pengalaman atau pengetahuan yang berguna untuk hidupnya.

Berdasarkan fungsi bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan semangat yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis demi kreativitas anak dan dapat mengembangkan cara berfikir anak, sehingga dalam melakukan suatu permainan anak akan memperoleh keuntungan dalam mengembangkan kecerdasan dasar yang dimiliki anak sejak lahir secara optimal.

6. Permainan Membentuk Kelompok

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh anak diusia dini. Dengan bermain anak akan memperoleh suatu pengalaman. Pada masa dini bermain dilakukan anak bisa berbentuk individu dan bisa berbentuk kelompok namun semua itu merupakan dunianya anak-anak. Bawey dalam Sujiono (2008:27) menyatakan bahwa pendidik harus member kesempatan pada setiap anak untuk melakukan sesuatu baik secara individu maupun kelompok.

Untuk itu peneliti mencoba menciptakan sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan bersama media dan metoda terutama pada anak kelas B_2 Taman Kanak-kanak Aisyyah Pasar Baru Lakitan Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. Media sumber belajar dan metoda dalam penyajian punya peranan penting dalam proses pembelajaran.

Zaman (2008:223) mengemukakan sumber belajar yang paling penting adalah lingkungan (setting). Lingkungan sebagai sumber belajar maksudnya adalah situasi dimana pesan disalurkan atau disampaikan. Yang termasuk sumber belajar lingkungan ini antara lain gunung meletus, pustaka, kebun binatang dan alam sekitar lain termasuk manusia.

Permainan membentuk kelompok ini merupakan permainan yang mengasah kemampuan kognitif anak, juga sosial dan emosional dimana pada permainan ini anak membutuhkan orang lain. Nugraha (2008:1.27)

menjelaskan diperlukan tiga proses sosialisasi untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat yaitu berperilaku baik dan mengembangkan sosial emosional. Pada permainan ini anak akan mencari teman sesuai aba-aba atau lambang yang ditunjukkan guru, sehingga terbentuk beberapa kelompok anak-anak akan diminta untuk menghitung jumlah teman yang diperoleh dalam satu kelompok dan disesuaikan dengan lambang yang ditunjukkan oleh pemimpin permainan dan anak merupakan media langsung sebagai konsep bilangan dalam permainan ini. Permainan itu sangat membantu dalam pengembangan semua aspek yang ada pada anak tergantung pada kemampuan guru menyajikannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka permainan membentuk kelompok ini dapat merangsang kemampuan kognitif anak yaitu mengenal lambang dan konsep bilangan.

B. Penelitian Relevan

1. Rina Eka Putri (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan mengenal konsep bilangan melalui permainan basket angka” di Raudhatul Adhfal Insani Padang menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dalam mengenal jumlah bilangan dan mengenal angka dengan menggunakan alat permainan basket angka di Raudhatul Adhfal Insani Padang.

Persamaan dengan permainan membentuk kelompok ini adalah sama-sama meningkatkan konsep bilangan dan lambang bilangan, namun nama dan bentuk permainan saja yang berbeda.

2. Rika Yuli Musfika (2012) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “peningkatan konsep bilangan melalui permainan tabung pintar” di TK Negeri Tebing Lubuk Basung menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dalam membilang (mengenal) jumlah bilangan dan lambang bilangan dengan permainan tabung pintar di TK Negeri Tebing Lubuk Basung.

Persamaan dengan permainan membentuk kelompok ini adalah sama-sama meningkatkan konsep bilangan dan lambang bilangan, namun nama dan bentuk permainan saja yang berbeda.

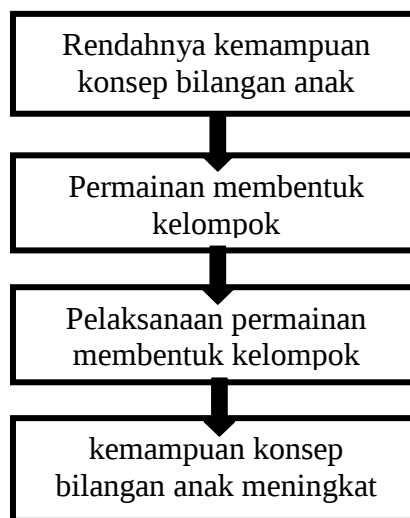
Berdasarkan uraian di atas tentang penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang mereka laksanakan bersamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meningkatkan konsep bilangan anak dan penelitian yang mereka lakukan telah membuktikan adanya peningkatan terhadap pengembangan konsep bilangan anak berdasarkan metode dan media yang diciptakan sendiri.

Oleh sebab itu peneliti mencoba pula melakukan penelitian di kelas B_2 Taman Kanak-kanak Aisyyah Pasar Baru Lakitan Kabupaten Pesisir Selatan yaitu Peningkatan Kognitif Anak Tentang Konsep Bilangan namun media dan metode yang peneliti gunakan berbeda dengan mereka gunakan.

Jelas disini bahwa kita sama-sama melakukan penelitian tentang peningkatan konsep bilangan anak namun metode dan media yang kami gunakan sangatlah berbeda.

C. Kerangka Berfikir

Peneliti dapat menjelaskan bahwa mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama mengenal konsep bilangan dimulai sejak dini karena membutuhkan tahap dan proses. Hal ini sangat baik pada usia dini. Karena usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Namun begitu peningkatan kemampuan ini harus dilakukan secara terencana dan sistematis. Untuk lebih jelasnya maka peneliti membuat bagan kerangka berfikir.



Bagan I :**Kerangka Berfikir**

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui permainan membentuk kelompok dari Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasar Baru Lakitan Pesisir Selatan.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan bilangan dengan benda-benda 1-20 dan mengenal lambang bilangan 1-20 dapat menghambat konsep bilangan anak dan permainan membentuk kelompok dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan konsep bilangan anak di TK Asyiah Pasar Baru Lakitan Pesisir Selatan.
2. Permainan membentuk kelompok dapat meningkatkan konsep bilangan anak terlihat pada siklus I konsep bilangan anak masih rendah, ternyata pada siklus II dapat meningkatkan konsep bilangan anak. Hal ini terlihat bahwa pada siklus pertama kemampuan konsep bilangan anak masih rendah, ternyata pada siklus kedua meningkat menjadi sangat tinggi dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75%. Di TK Asyiah Pasar Baru Lakitan Pesisir Selatan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori, maka implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Peningkatan konsep bilangan anak dapat diterapkan dengan permainan membentuk kelompok

2. Dengan permainan membentuk kelompok ini memudahkan guru dalam meningkatkan konsep bilangan anak.

C. Saran

1. Permainan membentuk kelompok dapat dijadikan salah satu bentuk permainan alternatif untuk meningkatkan konsep bilangan anak, baik dilakukan guru di sekolah, orang tua di rumah, anak bersama teman-teman bermainnya, maupun lembaga pendidikan lainnya
2. Supaya pembelajaran lebih menarik bagi anak dan mampu membantu meningkatkan aspek yang ada pada anak. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran disajikan dulu dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mengandung nilai belajar
3. Kepada pihak TK Aisyiyah Pasar Baru Lakitan Kabupaten Pesisir Selatan hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk meningkatkan konsep bilangan anak
4. Bagi anak didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga menjadi anak yang dibanggakan orang tua
5. Bagi pendidik selanjutnya diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk meningkatkan konsep bilangan anak dengan metode serta media pembelajaran yang bervariasi
6. Para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityasari, Anggraini. 2013. *Main MAtematika Yuk*. Jakarta.: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Aisyah, Siti. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Riniha Cipta.
- Aunurrahman. 2012 *belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabet
- Depdikbud. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Center and Circle Time (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Earmansyah. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang. Suka Bina Press
- Hartarti, Sofia. 2007. *Perekembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Haryadi., Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta. Prestasi Pustaka Raya.
- Hildayani, Rini dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Latief dkk 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Montololu BEF dkk. 2005. *Pemain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Musfika, Rika Yuli. 2012. *Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Ngerei Tebing Lubuk Basung (Skripsi)*. Padang: UNP.
- Musfiroh, Takdiroantum. 2008. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Nugraha, Ali 2008. *Metode Pengembangan Sosial dan Emosional*. Jakarta. Universitas Terbuka

Permen RI No. 58 th 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Padmonodewo. 2003. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta. Depdiknas.

Putri, Rina Eka. 2011. *Upaya Peningkatan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Basket Angka di Raudhatul Insani (Skripsi)*. Padang: UNP.

Ramli M. 2005. *Pendamping Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Dikrektorat Pembinaan Pendidikan Tinggi.

Sudono, Anggani. 2000. *Alat permainan dan sumber belajar di TK*. Jakarta: PT Grafindo

_____, 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat

Sanjaya, Wina 2009. *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: kencana

UU RI No 20. 2002. *Sistim Pendidikan Nasional Jakarta*. Depdiknas.

Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zaman, Badru. 2008. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.

_____, 2007. *Media Dan Sumber Belajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: UT

HASIL PENELITIAN



Gambar 1 Siklus 1: Guru dan Anak berdoa sebelum melaksanakan kegiatan



Gambar 2 siklus 1 : Guru memperkenalkan angka 1-20 kepada anak



Gambar 3 Siklus 1 : Guru memperkenalkan konsep bilangan 1-20 dengan menggunakan anak sebagai media



Gambar 4 siklus 1 : Anak Bergaya Seperti Kereta Api



Gambar 5 Siklus 1 : Anak mencari teman sesuai angka yang ditunjukkan Guru



Gambar 6 Siklus 1 : Anak mampu mengambil dengan benda-benda 1-20 dengan menghitung anggota dalam kelompoknya



Gambar 7 Siklus 1 : Anak mengenal lambang bilangan 1-20 dengan menyebutkan angka yang ditunjukkan guru

HASIL PENELITIAN SIKLUS II



Gambar 1 Siklus 2 : Guru memperkenalkan lambang bilangan dengan Menggunakan kartu angka



Gambar 2 Siklus 2 : Guru memasangkan kartu angka didada anak



Gambar 3 Siklus 2 : Anak diminta bergaya seperti guru yang sedang menari



Gambar 4 Siklus 2 : Anak mencari teman sesuai dengan jumlah yang disebutkan guru



Gambar 5 Siklus 2 : Anak mampu membilang dengan benda-benda 1-20 dengan menghitung anggota kelompoknya



Gambar 6 Siklus 2 : Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-20 dengan permainan membentuk kelompok dengan menyebutkan angka yang termasuk dalam kelompoknya.



Gambar 7 Siklus 2 : Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-20 dengan menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah anggota kelompoknya.