

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL KONSEP ANGKA
MELALUI PERMAINAN *JAREK PALAKUIK* DI RAUDHATUL
ATHFAL NURUL IMAN PADANG**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**RINA TEN FITRIZA
NIM / 57320**

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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

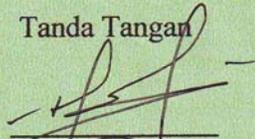
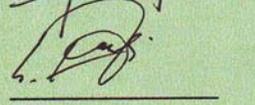
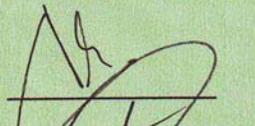
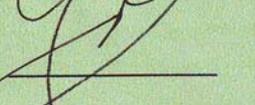
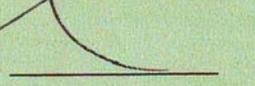
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka
Melalui Permainan *Jarek Palakuik* Di Raudhatul
Athfal Nurul Iman Padang**

Nama : RINA TEN FITRIZA
NIM : 57320 / 2010
Jurusan : PG - PAUD
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

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

ABSTRAK

Rina Ten Fitriza, 2013: Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan *Jarek Palakuik* Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang, anak masih banyak belum mengenal konsep angka, hal ini disebabkan kurangnya media dan metode bermain tentang konsep angka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, subjek penelitian adalah anak kelompok A dengan jumlah 13 orang anak, teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus setiap siklus tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak mengenal konsep angka dari siklus I yang pada umumnya masih rendah dengan nilai rata tiga puluh empat koma enam satu persen, setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan kemampuan anak mengalami konsep angka menjadi sembilan puluh koma tiga delapan persen. Kemampuan anak mengenal konsep angka mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan *jarek palakuik* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang dibuat dengan judul “**Peningkatan Kemampuan Konsep Angka Anak Melalui Permainan *Jarek Palakuik* Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang**”.

Skripsi ini mempunyai aspek-aspek yang yang dinilai untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka diantaranya anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui permainan *jarek palakuik*, anak mampu membilang 1-10 dengan memakai kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik*, anak mampu mencocok jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 memakai kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik*, anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan memakai kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik*

Dalam skripsi ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti menerima masukan untuk kesempurnaan dalam penyelesaiannya. Kepada pihak-pihak yang selalu membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini berupa materil dan moril, dengan hati peneliti yang tulus tidak mampu membalasnya selain mengucapkan terima kasih banyak dan peneliti mendo'akan semoga menjadi amal kebaikan.

Dalam penulisan skripsi, peneliti menyadari bahwa dalam perencar pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Sri Hartati, M Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Dadan Suryana yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Ibu Dr. Rakimahwati yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG-PAUD beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam skripsi ini.
7. Kedua orang tua, suami, serta teman-teman seperjuangan dan teman di sekolah Paud Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang tempat peneliti mengajar yang telah begitu banyak memberikan do'a dan bantuan moril maupun materil yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Karakteristik Anak Usia Dini	8
b. Perkembangan Anak Usia Dini	10
2. Konsep Kognitif	11
a. Hakikat Konsep Berhitung	12
b. Konsep Angka	14
3. Konsep Bermain	16
a. Pengertian Konsep Bermain	16
b. Tujuan Bermain	17
c. Manfaat Bermain	17
4. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Manfaat Media Pembelajaran	20
c. Alat Permainan	20
5. Permainan <i>Jarek Palakuik</i>	22
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesis Tindakan	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	28
D. Defenisi Operasional	29
E. Prosedur Penelitian	30
F. Instrumentasi	45
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisis Data	47
I. Indikator Keberhasilan	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	49
1. Kondisi Awal	49
2. Siklus I	51
3. Siklus II	64
B. Analisis Data	76
C. Pembahasan	80

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	85
B. Implikasi	86
C. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA**DAFTAR TABEL**

vii

Tabel	Hal
1. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang	45

2. Hasil Observasi Anak Mengenal Konsep Angka Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	50
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	52
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	57
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan)	60
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Siklus I Pertemuan I, 2, 3	62
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan)	66
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan)	70
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	72
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Siklus II Pertemuan I, 2, 3	74
11. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang (Kategori Sangat Tinggi)	77
12. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang (Kategori Tinggi)	78
13. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang (Kategori Rendah)	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Permainan <i>Jarek Palakuik</i>	22

.....	
2. Cangkir Permainan <i>Jarek Palakuik</i>	23
3. Kartu Permainan <i>Jarek Palakuik</i>	23
4. Siklus I Pertemuan Pertama	101
5. Pertemuan Pertama	101
6. Pertemuan Kedua	102
7. Pertemuan Kedua	102
8. Pertemuan Ketiga	103
9. Pertemuan Ketiga.....	103
10. Siklus II Pertemuan Pertama	104
11. Pertemuan Pertama	104
12. Pertemuan Kedua	105
13. Pertemuan Kedua	105
14. Pertemuan Ketiga	106
15. Pertemuan Ketiga	106

DAFTAR BAGAN

Bagan	Hal
1. Hubungan Media Dengan Pesan Dan Metode Pembelajaran	19

.....	
2. Kerangka Berpikir	27
3. Bagan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis Dan Mc Taggart	30

DAFTAR GRAFIK

Grafik

Hal

1. Hasil Observasi Anak Mengenal Konsep Angka Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	51
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	54
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	58
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhataul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan)	61
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan)	67
6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan)	70
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rincian Data Peserta Didik Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang	90
...	
2. Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	91
3. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	92
Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Kedua Siklus I (Setelah Tindakan)	93
Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan)	94
4. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan)	95
Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakan)	96
Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	97
5. Lembaran Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	98
6. Lembaran Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Siklus I (Setelah Tindakan)	99
7. Lembaran Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan <i>Jarek Palakuik</i> Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang Siklus II (Setelah Tindakan)	100
8. Foto Kegiatan Anak	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk yang istimewa karena manusia memiliki akal dan pikiran. Kedua hal inilah yang membedakan manusia dari makhluk ciptaan Allah SWT yang lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Dengan melalui akal dan pikiran yang ada di dalam diri manusia sudah seharusnya manusia dapat bertingkah laku sesuai dengan kodratnya sebagai individu (manusia). Dalam hal ini dapat diwujudkan lewat pikiran, tutur kata dan bahkan melalui perbuatan atau tindakan kita sendiri. Hendaknyalah semua itu, dapat menggambarkan siapa diri kita yang sesungguhnya sebagai ciptaan Allah SWT yang sempurna.

Secara klasik yang sering dilontarkan adalah “apakah semua manusia mampergunakan akal dan pikirannya dengan sebagaimana mestinya?”. Kita bisa memahami dan menunjukkan, bahwa masa-masa penting dari perkembangan manusia memang berada pada beberapa tahapan usia tertentu, dan salah satunya adalah pada masa kanak-kanak. Berbagai penelitian menunjukkan hal yang sama, yang mana pada masa tersebut sel otak sedang berkembang, dan anak mempelajari banyak hal dalam kehidupannya. Mulai dari belajar tengkurap, duduk, mengenali suara ibunya, mengenali bentuk, warna, suara, bahkan bau tubuh anggota keluarganya.

Usia masa kanak-kanak adalah usia pada masa yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan seseorang dimasa remaja dan dewasanya kelak. Perkembangan sel otaknya anak pada masa kanak-kanak dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain nutrisi makanan, perlakuan orang tua, keturunan, dan juga pengaruh lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, patutlah kiranya kita tegaskan pentingnya memahami perkembangan mental kecerdasan anak sejak usia dini. Masa usia dini juga merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 menerangkan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan wadah pendidikan khususnya bagi anak usia dini, untuk dapat mengembangkan seluruh aspek yang ada di dalam diri anak seperti psikomotor, kognitif, dan afektif. Masa anak usia TK salah satunya dikenal dengan masa bermain. Dengan bermain itulah anak TK tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya. Seorang anak secara tidak sadar akan mengembangkan kemampuan berfikir atau kognitifnya.

Kemampuan kognitif ini diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar melalui panca indra yang dimilikinya. Sebagai orang tua perlu untuk mengembangkan kemampuan intelegensi dan kognitifnya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga kedua yang baik bagi perkembangan anak setelah

keluarga. Di TK dan lembaga sejenisnya adalah tempat dan sekaligus bertujuan untuk pengembangan intelegensi dan kognitif anak.

Seorang anak memiliki keingintahuan tentang sesuatu itu sangat besar mulai dari umur 3 sampai 5 tahun. Di lingkungan sekitar mereka akan memperhatikannya dengan serius, bahkan mereka akan menanggapinya dengan melihat, menunjuk, dan mengeluarkan suara untuk menjelaskan pikiran mereka. Berhitung dan konsep angka merupakan sesuatu yang penting diajarkan kepada mereka.

Anak sering melihat disekitar lingkungannya mengenai angka atau bilangan misalnya angka pada jam dinding, angka tombol handphone, angka kalender dan dari iklan televisi yang dilihatnya mulai dari angka 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya. Mereka akan menunjuk, dan mengeluarkan suara sehingga mulailah anak ingin mengetahui apa yang ia lihat dan ia dengar. Keingintahuan tentang konsep angka dan berhitung, seorang anak akan melibatkan pemikiran mereka tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyaknya” termasuk menghitung, menjumlahkan, yang terpenting adalah mengerti konsep angka. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkannya. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang, sebuah angka mengerti apa arti sesungguhnya.

Cara belajar mengenai angka untuk mengidentifikasi angka, jumlah angka berupa berhitung dan simbol angka sangat diperlukan bagi anak. Di Taman Kanak-Kanak metode yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengembangkan konsep angka tersebut pada anak melalui tanya jawab dan bercakap-cakap. Guru akan tanya jawab kepada anak berupa angka 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya sampai 10 dan bercakap-cakap mengenai angka dan berhitung

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui pada anak di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang juga mengalami permasalahan mengenai konsep angka tersebut. Kemungkinan mereka kurang diajari mengenai berhitung dan konsep angka oleh orang tuanya di rumah. Permasalahan yang timbul dalam meningkatkan kemampuan konsep angka pada anak di Raudhatul Athfal diantaranya dikarenakan rendahnya kemampuan anak terhadap konsep angka, rendahnya kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan, rendahnya kemampuan anak membilang bilangan, rendahnya kemampuan anak mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, rendahnya kemampuan anak menyusun urutan bilangan, kurangnya metode bermain tentang konsep angka

Untuk itu peneliti berharap kepada guru atau pendidik dituntut untuk bersungguh-sungguh mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak supaya bisa memahami mengenai konsep angka. Tindakan yang perlu dilakukan oleh seorang guru adalah dengan permainan *jarek palakuik* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenai konsep angka

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian terhadap anak-anak yang ada di Raudhatul Athfal tempat peneliti mengajar. Penulis akan meneliti mengenai **“Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan *Jarek Palakuik* Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang”**. Untuk itu peneliti merancang pemecahan masalah peningkatan kemampuan anak mengenal konsep angka bisa ditingkatkan melalui permainan *jarek palakuik* di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang. Peneliti akan menjadikan permainan *jarek palakuik* ini bisa merangsang peneliti lain dalam pengenalan konsep angka pada anak usia dini

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam peningkatan kemampuan anak mengenal konsep angka melalui permainan *jarek palakuik* di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak terhadap konsep angka
2. Rendahnya kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan
3. Rendahnya kemampuan anak membilang bilangan
4. Rendahnya kemampuan anak mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan
5. Rendahnya kemampuan anak dalam menyusun urutan bilangan
6. Kurangnya metode bermain tentang konsep angka

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan, rendahnya kemampuan anak membilang bilangan, rendahnya kemampuan anak mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, rendahnya kemampuan anak menyusun urutan bilangan di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahannya yaitu bagaimanakah cara permainan *jarek palakuik* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat secara teoritis

Memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam pengenalan konsep angka pada anak

2. Manfaat secara praktis
 - a. Untuk pembelajaran pada anak dalam mengenal konsep angka
 - b. Sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan pengenalan konsep angka pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Pada kehidupan sehari-hari berbagai tingkat usia anak dapat kita amati ada bayi, balita, anak usia TK, sampai anak usia sekolah dasar. Semua kategori umur anak tersebut di kelompokkan sebagai fase anak usia dini

a. Karakter Anak Usia Dini

Anak dalam beragam usia dengan berbagai perilakunya biasanya menarik perhatian orang dewasa. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan hanya melihat pola mereka.

Aisyah (2008:1.3) mengatakan :

Ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Standar usia ini adalah acuan yang digunakan oleh *National Assosiation Education for Young Child* (NAECY). Menurut defenisi ini anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-ekonomi, kreativitas, bahasa dan komunikasi khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Sedangkan menurut Asmawati (2009:1.19) mengungkapkan:

Bahwa pada masa usia dini terdapat beberapa masa yang perlu diketahui oleh seorang pendidik sehingga ia dapat memberikan stimulasi dan rangsangan yang tepat pada anak didiknya. Masa-masa tersebut diantaranya masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa

bereksplorasi, masa pembangkangan.

Hartati dalam Aisyah (2008,1.4) mengemukakan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini antara lain: anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak mempunyai kepribadian yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa yang paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita perlu memahami hakikat anak yang berkaitan dengan mendidik anak usia dini yaitu kita perlu mengetahui cara mendidik anak usia dini dengan kata lain mengasuh, membimbing serta mengembangkan potensi (kemampuan). Di usia emas (*golden ege*), anak hendaknya diberikan asuhan, bimbingan, arahan dalam upaya mengembangkan potensi anak baik berupa kemampuan fisik, mental dan sosial anak serta pengalaman hidup yang baik, sehingga akan membentuk karakter anak yang baik pula untuk kehidupan selanjutnya.

Setiap karekteristik yang timbul dari anak hendaknya selalu diberikan respon yang baik, sehingga anak mengalami masa yang indah dalam hidupnya. Implikasi dari karakteristik ini bahwa kebutuhan fisik, sosial, dan emosional anak perlu diperhatikan oleh pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga anak mendapatkan kondisi terbaik untuk berkembang dan belajar.

b. Perkembangan Anak Usia Dini

David Shaffer dalam Asmawati (2009:1.16) mengatakan perkembangan diartikan sebagai perubahan yang kontinu dan sistematis dalam diri seseorang sejak tahap konsepsi sampai meninggal dunia.

Asmawati (2009:1.17) mengatakan aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari ;

1. Aspek Perkembangan Fisik, ciri-cirinya berupa sudah mulai dapat berjalan sendiri, berjinjit, dan melompat, mulai mencoba untuk naik turun tangga walaupun masih harus dibimbing, dapat mengayuh sepeda roda tiga, menedang bola, mulai memakai baju sendiri dengan bantuan dalam mengancingkan, mulai dapat memakai sepatu sendiri walaupun belum dapat menalikan, mulai makan dengan sendok garpu walaupun terkadang masih tumpah, mulai belajar buang air kecil dan buang air besar di kamar mandi
2. Aspek Perkembangan Kognitif, ciri-cirinya berupa ia mulai mengetahui namanya, berimajinasi, menggunakan kalimat sederhana, senang bernyanyi lagu sederhana, mengenali bunyi-bunyi yang sering didengar tanpa melihat bendanya, mendengar cerita sederhana dengan antusias, menyukai cerita yang dikenal dan dibacakan berulang-ulang, mulai mengenal arti sekarang, dan nanti tetapi tidak dapat menunggu
3. Aspek Perkembangan Sosial Emosional, ciri-cirinya berupa

mencari perhatian dan persetujuan orang dewasa, menerima arahan sederhana, menyukai kegiatan rumah tangga, dapat membuat pilihan dari dua alternatif, menyukai membuat orang lain tertawa, menyukai bermain sendiri tetapi dengan posisi dekat teman-teman sebaya, menyukai bermain peran dalam rumah tangga, mencari teman yang seusia atau sebaya dan lebih menyukai teman yang sejenis.

2. Konsep Kognitif

Terdapat pandangan yang bervariasi tentang pemahaman kognitif dari beberapa ahli psikologi dan pendidikan. Dengan mengetahui berbagai pandangan para ahli tentang pengembangan kognitif wawasan kita akan lebih luas. Dengan mengetahui perkembangan kognitif anak, itu akan sangat membantu membimbing kita untuk mencapai pengembangan kognitif secara optimal. Berikut akan dikemukakan beberapa pandangan dari para ahli tersebut

Carl Witherington dalam Sujiono (2008:1.16) mengemukakan :

Kognitif adalah pikiran, Kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan Perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.

Sedangkan menurut Patmodewono dalam Muis (2008:1.37) mengatakan bahwa:

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang

diperolehnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kognitif itu adalah suatu proses berfikir, 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.

Pada pembahasan kognitif, peneliti akan menguraikan berupa hakikat konsep berhitung dan hakikat angka. Untuk lebih lanjut penjelasannya akan diuraikan dibawah ini :

a. Hakikat Konsep Berhitung

Berhitung perlu diajarkan kepada anak untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematikanya. Seorang anak diajari bilangan 1, 2, 3, dan seterusnya sampai 10, urutan bilangan, lambang bilangan, berapa jumlahnya. Untuk itu anak usia dini memerlukan sekali permainan hitung

Depdiknas (2005:5) menyebutkan dasar teori tentang perlunya berhitung di TK adalah :

- 1) Tingkat perkembangan mental anak
- 2) Masa peka berhitung anak
- 3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya
- 4) Prinsip-prinsip permainan berhitung

Carol (2008:385) mengatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun yaitu berfikir tentang simbol/lambang, memahami kelestarian bilangan, berfikir secara simologis.

Untuk pembahasan dalam hakikat konsep berhitung, peneliti akan menguraikan berupa permainan hitung dan perkembangan berhitung.

1) Permainan Hitung

Musfiroh (2008:3.27) Permainan hitung merupakan permainan yang merangsang kemampuan membilang pada anak. Kegiatan dapat menggunakan berbagai macam benda seperti daun, balok, koin, gambar dan crayon. Permainan hitung merangsang anak senang menghitung dan memahami jumlah. Permainan hitung seyogianya ada di tiap lembaga pendidikan anak usia dini.

Segala kegiatan bermain hendaknya dikaitkan dengan kegiatan berhitung seperti menghitung benda-benda atau peralatan yang digunakan dalam setiap kegiatan. Dalam hal ini, berhitung merupakan kegiatan sampingan dari kegiatan bermain yang lain.

2) Perkembangan Berhitung

Seorang anak memiliki keingintahuannya tentang sesuatu itu sangat besar mulai dari umur 3 sampai 5 tahun. Di lingkungan sekitar mereka akan memperhatikannya dengan serius, bahkan mereka akan menanggapi dengan melihat, menunjuk, dan mengeluarkan suara untuk menjelaskan pikiran

mereka. Berhitung dan konsep angka merupakan sesuatu yang penting diajarkan kepada mereka.

Anak sering melihat disekitar lingkungannya mengenai angka atau bilangan misalnya angka pada jam dinding, angka tombol handphone, angka kalender dan dari iklan televisi yang dilihatnya mulai dari angka 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya. Mereka akan menunjuk, dan mengeluarkan suara sehingga mulailah anak ingin mengetahui apa yang ia lihat dan ia dengar. Keingintahuan tentang konsep angka dan berhitung, seorang anak akan melibatkan pemikiran mereka tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyaknya” termasuk menghitung, menjumlahkan, yang terpenting adalah mengerti konsep angka.

b. Konsep Angka

Konsep angka adalah objek matematika yang digunakan untuk menghitung dan mengukur.

Menurut Sujiono (2008) :

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu, yang terpenting adalah mengerti konsep angka. Menghitung merupakan cara belajar mengenai angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan simbol atau lambang.

Sedangkan menurut Wahyudi (2005:112) :

Angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dua adalah dua dan seterusnya. Pada awalnya anak memang harus dikenal satu persatu angka dasar yang harus dihafalnya. Guru dapat mengajarkan dengan nyanyian

mengenalkan angka 0 sampai 10 dengan menghitung jumlah jari-jarinya juga cukup membantu.

Sedangkan menurut Einon (2005:46) :

Belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak mulai menghitung mereka menganggap itu sebagai irama. Mungkin mereka mengerti apa arti 1, 2, 3, tetapi tidak dapat membayangkan arti 6, 7, 8

Berdasarkan pada penjelasan diatas disimpulkan bahwa anak belajar menunjukkan angka dengan berbagai cara diantaranya yaitu sering menyebutkannya, belajar mengenal lambang, belajar mengurutkannya, menulis kata. Anak memerlukan belajar lambang angka tetapi dapat untuk menulis atau mengenali angka dimana tidak sepenting memahami sesungguhnya.

Mutiah (2010:162) mengatakan manfaat konsep angka bagi anak diantaranya yaitu akan merangsang kesadaran anak terhadap angka, sehingga dipelajari sebagai bagian rutinitas. Maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkannya. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang, sebuah angka mengerti apa arti sesungguhnya.

Cara belajar mengenai angka untuk mengidentifikasi angka, jumlah angka berupa berhitung dan simbol angka sangat diperlukan bagi anak. Di Taman Kanak-Kanak metode yang dilakukan oleh

seorang guru untuk mengembangkan konsep angka tersebut pada anak melalui tanya jawab dan bercakap-cakap. Guru akan tanya jawab kepada anak berupa angka 1, 2, 3, 4, dan seterusnya sampai 10 dan bercakap-cakap mengenai angka dan berhitung

3. Konsep Bermain

a. Pengertian Konsep Bermain

Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan dalam kultur mana pun. Bagi anak-anak menurut para ahli bermain memiliki manfaat dan tujuan yang sangat penting. Bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Hurlock dalam Tadkiroatun (2005:2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar

Solehuddin dalam Masitoh (2007:9.3) mengatakan :

Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Bermain dikatakan sebagai kegiatan bersifat volunter atau sukarela karena bermain dilakukan atas dasar keinginan dan kemauan anak sendiri. ketika anak merasa ingin bermain, maka ia pun dapat bermain sesuai keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain.

Kegiatan bermain dikatakan spontan karena bermain dapat terjadi tanpa perencanaan sebelumnya. Selain itu, bermain juga mengarah pada proses. Hal ini mengandung arti bahwa yang menjadi penekan

adalah kegiatan bermain itu sendiri dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut, ciri selanjutnya adalah bermain dapat memberikan ganjaran yang bersifat intrinsik artinya bahwa kegiatan bermain secara tidak disadari merupakan penguatan yang bersifat positif.

b. Tujuan Bermain

Tujuan bermain bagi anak usia dini menurut Montolalu (2007:1.5) untuk menanamkan budi pekerti yang baik, melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik, melatih sikap ramah, suka bekerja sama, menunjukkan kepedulian, menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan, melatih anak untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan, melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, menjaga keamanan diri, melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, adil.

c. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhannya. Menurut Montolalu (2007:1.19) manfaat bermain adalah memicu kreativitas, mencerdaskan otak, mengulangi konflik, untuk melatih empati, mengasah panca indra, sebagai media terapi, melakukan penemuan.

4. Media Pembelajaran

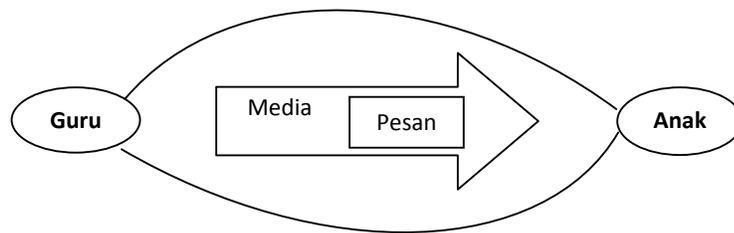
a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada umumnya guru sering menggunakan media pembelajaran dengan tujuan agar informasi atau bahan ajar tersebut dapat diterima dan diserap dengan baik oleh para murid.

Beberapa para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian media diantaranya :

- 1). Smaldino dalam Kusumaningrum (2007:4) mengatakan media merupakan suatu saluran komunikasi .
- 2). NEA dalam Kusumaningrum (2007:5) mengatakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 3). Heinich, Molenda, dan Russel dalam Eliyawati (2007:4.4) dan Indrati (2007:4) mengungkapkan media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Hubungan antara media dengan pesan (*messages*) dan metode (*methods*) dalam proses pembelajaran digambarkan oleh Heinich, dkk sebagai berikut .



Bagan 1.

Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran

Dalam situasi pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu medi dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Setelah mencermati hal diatas maka media pembelajaran itu ada dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak, sedangkan unsure perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, yang dapat merangsang anak untuk pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Eliyawati (2007:4.11) mengatakan manfaat media pembelajaran di TK yaitu :

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak

c. Alat Permainan

Di Taman Kanak-Kanak segala aktivitas dilakukan melalui bermain sambil belajar, oleh karena itu alat permainan dipersiapkan saat proses pembelajaran berlangsung, yang mempunyai tujuan memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap alat permainan yang tersedia, maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan variasi aktivitas yang mengasyikkan.

Menurut Eliyawati (2007:6.3) yang dimaksud alat permainan

adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Montolalu (2008:7.4) lebih lanjut menerangkan diantaranya :

- 1). Fungsi alat permainan antara lain :
 - a). Untuk melatih otot besar dan kecil
 - b). Untuk mengembangkan fantasi
 - c). Untuk melatih keterampilan
 - d). Untuk mengembangkan daya pikir
 - e). Untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak
 - f). Untuk mengembangkan kreativitas
 - g). Bermain untuk mengembangkan rasa keindahan.
- 2). Persyaratan alat permainan antara lain :
 - a). Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak
 - b). Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
 - c). Aman dan tidak berbahaya bagi anak
 - d). Menarik, baik warna maupun bentuknya
 - e). Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya
 - f). Murah dan mudah di peroleh
 - g). Jumlah hendaknya mencukupi kebutuhan anak
 - h). Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai bagian-bagian yang membahayakan bagi anak
 - i). Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan

penemuan-penemuan baru dan melakukan eksperimen.

Berdasarkan teori di atas tentang alat permainan, maka penulis mencoba membuat alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan konsep angka anak. Permainan ini akan menonjolkan pengembangan peningkatan kemampuan konsep angka anak dalam permainan *jarek palakuik*, anak akan dapat mengerjakan tugas yang disediakan oleh guru, sehingga anak dapat mengembangkan peningkatan kemampuan konsep angka dengan baik. Dalam kegiatan ini anak tidak lepas dari prinsip-prinsip belajar di Taman Kanak-Kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

5. Permainan *Jarek Palakuik*

a. Bentuk permainan *jarek palakuik*

Bentuk permainan *jarek palakuik*, peneliti menampilkan 3 gambar diantara gambar permainan, cangkir permainan, kartu permainan dan untuk lebih jelasnya bisa kita lihat dibawah ini :

Gambar 1.
Permainan *Jarek Palakuik*



Gambar 2.
Cangkir Permainan *Jarek Palakuik*



Gambar 3.
Kartu Permainan *Jarek Palakuik*



- b. Alat yang digunakan untuk membuat permainan *jarek palakuik*

Alat yang dipergunakan untuk membuat permainan *jarek palakuik* ini adalah : 1. Gergaji, 2. Ampelas, 3. Siku-siku, 4. Palu, 5. Ketam, 6 Pahat, 7. Pensil.

- c. Bahan yang digunakan untuk pembuatan permainan *jarek palakuik*

Bahan yang dipergunakan untuk membuat permainan *jarek palakuik* ini diantaranya : 1. Papan, 2. Paku, 3. Benang, 4. Besi Bulat/Batu, 5. Seng, 6. Cat Merah, Kuning, Biru, Hijau. 7. Engsel, 8. Spidol.

- d. Cara penyajian pelaksanaan permainan *jarek palakuik*

Cara penyajian pelaksanaan permainan *jarek palakuik* ini

diantaranya :

- 1) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan
 - 2) Peneliti memperlihatkan media permainan kepada anak.
 - 3) Peneliti menjelaskan cara pelaksanaan alat tersebut, serta memperagakan cara bermainnya.
 - 4) Peneliti menyuruh anak 4 orang untuk melaksanakannya.
 - 5) Peneliti mengamati anak selama bermain
 - 6) Peneliti memotivasi anak, agar lebih bersemangat dalam bermain
 - 7) Apabila anak tidak memainkannya, maka guru ikut serta membantu anak untuk melakukan kegiatan bersamanya.
- e. Sistematika pelaksanaan permainan *jarek palakuik*
- 1) Peneliti memilih anak sebanyak 4 orang (satu kelompok)
 - 2) Anak disilahkan memilih kartu angka yang disediakan
 - 3) Anak menepati posisinya yang telah ditentukan dibelakang pagar masing- masing
 - 4) Kartu angka itu dimasukkan ke dalam cangkir (sebanyak 4 cangkir)
 - 5) Anak memulai permainan dari warna merah, kemudian biru, kuning, dan hijau.
 - 6) Anak menuangkan kartu angka yang didalam cangkir kelantai. Angka yang terlentang itu yang harus dilompati oleh anak kedalam pagar. Kemudian selanjutnya sampai anak yang keempat.
 - 7) Diantara angka yang sepuluh itu masing-masing punya

kemungkinan kena angka jerat satu.

- 8) Bagi anak yang tidak mendapatkan angka jerat, itulah anak yang menang
- 9) Bagi anak yang mendapat angka jerat, itulah anak yang kalah.

B. Penelitian yang Relevan

Rusmaini (2010), dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Kartu Berjendela Di TK Teratai Pertiwi Kabupaten Padang Pariaman”, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu angka berjendela.

Revina (2012), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Melalui Permainan Papan Seluncur Kelereng di TK Fadhilah Amal 3 Padang” menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan anak tentang konsep angka dengan menggunakan alat permainan Papan Seluncur Kelereng di TK Fadhilah Amal 3 Padang.

Dari penelitian yang relevan diatas, peneliti menjadikannya sebagai masukan atau pendukung dalam penelitian yang peneliti lakukan. Dalam penelitian diatas, hasil yang dicapai terdapat peningkatan kemampuan anak mengenal konsep angka. Untuk penelitian dengan memakai permainan *Jarek Palakuik* Di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang diharapkan juga mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka khususnya di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang. Bedanya dengan penelitian yang relevan diatas adalah alat permainan yang dimainkan yang mana peneliti

memakai permainan *jarek palakuik* memakai kartu angka

C. Kerangka Berpikir

Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan simbol, lambang adalah mengerti konsep angka. Pada awalnya anak harus dikenalkan satu persatu angka dasar dan guru dapat mengajarkannya dengan mengenalkan angka tersebut. Langkah pertama dalam mengerti apa arti angka adalah anak diajarkan menghitung. Dalam mengenalkan konsep angka hendaknya guru dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan.

Permainan *jarek palakuik* memakai kartu angka dapat mempermudah menyampaikan konsep angka kepada anak. Pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tahapan peningkatan kemampuan konsep angka pada anak yang menggunakan potongan papan yang ditulis angka secara berurutan, khususnya anak kelompok A Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang. Alat permainan *jarek palakuik* memakai kartu angka yang dikenalkan menjadi permainan yang menarik bagi anak.

Kemampuan yang diharapkan dalam kegiatan atau permainan supaya dapat memahami konsep angka. Dengan permainan tersebut diharapkan anak kelompok A di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang dapat meningkatkan kemampuan konsep angkanya. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam menyediakan media untuk anak didik. Maka, kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Bagan 2.
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Permainan *jarek palakuik* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan :

- 1 Kemampuan anak mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang pada kondisi awal tanpa memakai alat permainan *jarek palakuik* terlihat rendah atau tidak ada, ini bisa diketahui pada kategori sangat tinggi untuk anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 jumlahnya nol (0), untuk anak mampu membilang 1-10 dengan menggunakan kartu angka bergambar binatang jumlahnya nol (0), untuk anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang jumlahnya nol (0), dan untuk anak mampu menyusun urutan bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang jumlahnya nol (0)
- 2 Kemampuan anak mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang dengan memakai alat permainan *jarek palakuik* yang dimulai dengan siklus I terjadi peningkatan. Peningkatan kemampuan anak bisa dilihat pada kategori sangat tinggi untuk anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 76,92 %, untuk anak mampu membilang 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 7,69 %, untuk anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang

bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 30,77, untuk anak mampu menyusun urutan bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 23,08.

- 3 Kemampuan anak mengenal konsep angka di Raudhatul Athfal Nurul Iman Padang dengan memakai alat permainan *jarek palakuik* pada siklus II terjadi peningkatan yang memuaskan. Peningkatan kemampuan anak bisa dilihat pada kategori sangat tinggi untuk anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 100%, untuk anak mampu membilang 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 92,31 %, untuk anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 76,92 %, untuk anak mampu menyusun urutan bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik* meningkat menjadi 92,31 %.

B. Implikasi

Penelitian telah dilakukan dilingkungan Raudhatul Athfal, maka kesimpulan yang diambil mempunyai implikasi dalam pendidikan dan penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasi hasil penelitian menyatakan bahwa permainan *jarek palakuik* dapat memberikan peningkatan kemampuan anak mengenal konsep angka yang ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan anak mengenal konsep angka.

Penerapan dari peningkatan kemampuan anak mengenal konsep angka melalui permainan *jarek palakuik*, dimana peneliti menilai kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui permainan *jarek palakuik*, membilang 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik*, mencocokkan bilangan 1-10 dengan lambang bilangan dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik*, dan menyusun urutan bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar binatang melalui permainan *jarek palakuik*

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Dalam pemilihan media pembelajaran seorang guru hendaknya harus pintar memilih agar pesan yang ingin disampaikan kepada anak terealisasi dengan baik dan tepat sasaran
2. Metode pembelajaran yang digunakan harus benar-benar relevan dengan materi
3. Agar terciptanya pembelajaran yang lebih kondusif dan menarik minat anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bermain
4. Pihak pengelola sekolah sebaiknya menyediakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmawati, Luluk, Dkk. 2009. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Carol, Seefeld, Dkk. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Indeks.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK Dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Eliyawati, Cucu. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Kusumaningrum, Indrati. 2007. *Media Pembelajaran*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Masitoh, Dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, Dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muis, Azizah, Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka
- , Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Revina, Irnawati. 2012. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Melalui Permainan Papan Seluncur Kelereng Di TK Fadhilah Amal 3 Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rusmaini. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Kartu Berjendela Di TK Teratai Pertiwi Kabupaten Padang Pariaman*. Padang: Universitas Negeri Padang.