

**PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN ACAK KARTU ANGKA
DI TK AL-HIDAYAH KUMPULAN
KECAMATAN BONJOL**

SKRIPSI

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



Oleh:

**WIRDA ILISMA
NIM: 2009/51119**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka
Nama : Wirda Ilisma
NIM : 51119/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



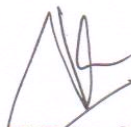
Dr. Dadan Suryana
NIP 197505032009122001

Pembimbing II



Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd
NIP 194801281975032001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP 196207301988032002

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 Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan

Acak Kartu Angka Di TK AL-Hidayah Kumpulan

Kecamatan Bonjol

Nama : Wirda Ilisma

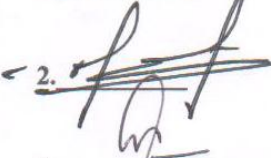
NIM : 51119/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr.Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	5. 

ABSTRAK

WIRDA ILISMA. 2012. Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol masih rendah, terbukti pada saat peneliti meminta anak untuk menyebutkan angka dari 1 sampai 20 hanya sebagian anak yang mampu dan saat ditanya bentuk dari lambang bilangannya anak-anak banyak yang belum tahu dengan lambang bilangannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengenalan tentang konsep lambang bilangan melalui media kartu angka dan memberikan rasa senang kepada anak saat belajar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, dimana penelitian ini bersifat meningkatkan pembelajaran di kelas secara profesional untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan, dengan subjek penelitian TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol pada kelompok BI tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 20 orang anak dengan menggunakan permainan acak kartu angka, prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus masing-masing siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan, hasil dari setiap siklus sangat ditentukan dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Hasil penelitian dari setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan pengenalan konsep lambang bilangan dari siklus I pada umumnya masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan. Berdasarkan hasil dari tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pengenalan konsep lambang bilangan, sebelum tindakan banyak anak yang belum mengenal lambang bilangan, setelah tindakan pada siklus I mengalami kenaikan dan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat memuaskan.

Jadi dapat disimpulkan dengan menggunakan media kartu angka ini dapat meningkatkan minat anak dalam pengenalan lambang bilangan, juga memberikan rasa senang pada anak di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, serta karuniaNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini yang peneliti beri judul “Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Blangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 di Jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Selesaiannya penulisan tugas akhir ini karena peneliti banyak mendapatkan bimbingan, bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupaun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr Dadan Suryana selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.
2. Ibu Dra. Hj. Dahliarti M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.

3. Ibu Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen sebagai Staf Pengajar di Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini yang telah mmberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu ibu guru dan pegawai TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol yang telah memberikan bantuan dalam beberapa hal.
8. Buat anak-anak TK Al-Hidayah Kumpulan Kec Bonjol khususnya pada kelompok B1.
9. Buat suami tercinta Jhon Kenedy M, S.Ag dan anak-anakku tersayang Ulfa Rahmani, Arwa Kamilah, M.Ahsan Taqwim, serta seluruh anggota keluarga terutama ibu Jina yang telah memberikan bantuan baik moril dan materil yang tidak dapat diucapkan nilainya.
10. Buat teman-teman angkatan 2009 yang telah melalui perkuliahan susah senang bersama dan telah memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Dan semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat peneliti tuliskan satu persatu.

Atas semua bantuan, bimbingan, doa dan motivasi atau apapun bentuknya yang telah mendorong terselesainya skripsi ini, peneliti hanya mampu berdoa kepada Ilahi, semoga bantuan dan bimbingan, doa dan motivasi yang diberikan itu menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda. Amiin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Tiada gading yang tak retak, peneliti mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTARGRAFIK.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional.....	7

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
2. Hakikat Perkembangan Kognitif.....	12
a. Pengertian Kognitif.....	13
b. Makna Perkembangan Kognitif.....	14
c. Teori Pengembangan Kognitif.....	15
3. Konsep Lambang Bilangan.....	17
4. Hakikat Bermain.....	19
a. Pengertian Bermain.....	19
b. Karakteristik Bermain.....	20
c. Manfaat Bermain.....	22
5. Hakikat Permainan Anak Usia Dini.....	23
6. Permainan Acak Kartu Angka.....	24
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	28

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Subjek Penelitian.....	30
C. Prosedur Penelitian.....	30
D. Intrumentasi.....	38
E. Teknik Pengumpul Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
 BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	42
1. Kondisi Awal.....	42
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
a. Siklus I.....	44
b. Siklus II.....	63
A. Analisis Data.....	80
B. Pembahasan.....	80
 BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	82
B. Implikasi.....	83
C. Saran.....	84
 DAFTAR PUSTAKA.....	85
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Hasil Observasi Peningkatan Tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	43
Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Siklus I pertemuan pertama (Setelah Tindakan).....	48
Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Siklus I pertemuan kedua (Setelah Tindakan).....	53
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Siklus I pertemuan ketiga (Setelah Tindakan).....	57
Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Tentang Peningkatan tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	61
Tabel 6 Hasil Observasi Peningkatan Tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Siklus II pertemuan pertama (Setelah Tindakan).....	66
Tabel 7 Hasil Observasi Peningkatan Tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Siklus II pertemuan kedua (Setelah Tindakan).....	70
Tabel 8 Hasil Observasi Peningkatan Tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka. Siklus II pertemuan ketiga (Setelah Tindakan).....	75
Tabel 9 Rekapitulasi Observasi Peningkatan Tentang Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus II pertemuan 1, 2 dan 3	78

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	44
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus I pertemuan pertama (Setelah Tindakan).....	49
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus I pertemuan kedua (Setelah.. Tindakan).....	54
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus I pertemuan ketiga (Setelah Tindakan).....	58
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus I pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	62
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus II Pertemuan pertama (Setelah Tindakan).....	67
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus II pertemuan kedua (Setelah Tindakan).....	72
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus II pertemuan ketiga (Setelah Tindakan).....	76
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. Satuan Kegiatan Harian
2. Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Pada
Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
3. Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui
Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus I
Pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan)
4. Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan
Melalui Permainan Acak Kartu Angka Pada Siklus II
Pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan)
5. Gambar Kegiatan Anak
6. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan pra sekolah yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan anak usia dini, di luar keluarga. Juga salah satu wadah dimana anak akan mendapatkan kesempatan yang terarah untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya melalui cara yang sesuai dengan kebutuhannya, kemampuan dan sifat-sifat alami anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) termasuk kedalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan sering disebut sebagai masa keemasan, karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan cepat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Keberhasilan pengembangan kecerdasan anak usia dini sangat ditentukan oleh bagaimana kualitas lingkungan bermain anak dan stimulasi lingkungan anak. Pemberian stimulasi merupakan hal yang sangat membantu anak untuk berkembang, anak yang terstimulasi dengan baik dan sempurna maka tidak hanya satu perkembangan saja yang akan berkembang, tapi bisa bermacam-macam aspek perkembangan yang berkembang dengan baik. Maka dari itu TK hendaklah menyediakan sarana dan prasarana serta memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

UU RI No. 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 semenjak 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”.

Hal ini diperkuat lagi oleh UU No.20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pada Bab 2 pasal 3 dinyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK 2004) dinyatakan bahwa tujuan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis atau fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni.

Kegiatan di Taman Kanak-kanak (TK) pada prinsipnya dilakukan dengan cara “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Oleh sebab itu guru Taman Kanak-kanak (TK) harus mampu menciptakan suatu alat permainan yang dapat mengembangkan semua aspek yang terdapat dalam diri anak.

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Menurut Vygotsky (dalam Montolalu,

2009: 1.14) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperoleh anak usia dini melalui bermain. Anak usia Taman Kanak-kanak (TK) mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan sulit untuk diatur tetapi bila pengenalan konsep-konsep dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Sudono (1995: 1) mengemukakan “Untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan tersebut, dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Melihat perkembangan zaman serta teknologi yang semakin canggih diharapkan anak-anak dapat mengikuti perkembangan zaman kearah yang positif sesuai dengan usianya maka kita harus membekali anak dengan pemahaman, tentang konsep bilangan, konsep huruf dan lambang bilangan agar anak mudah beradaptasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol menemukan anak-anak bisa menyebutkan angka dari 1-10 bahkan ada anak yang bisa lebih dari 10 namun saat ditanyakan pada anak bentuk angka dari yang mereka sebut anak-anak banyak yang belum mengetahuinya, ketika guru menunjukkan sejumlah benda anak dapat menghitungnya dengan benar, namun saat ditanyakan lambang bilangan dari jumlah benda yang dihitungnya itu anak tidak mengetahuinya, hal ini disebabkan

karena anak kurang memahami tentang konsep lambang bilangan, guru kurang dalam menggunakan media yang dapat menarik minat anak hanya menggunakan media yang sama setiap pembelajaran pengenalan lambang bilangan sehingga anak menjadi bosan dan kurang berminat dalam pembelajaran konsep lambang bilangan.

Berkenaan dengan hal tersebut peneliti melakukan kegiatan yang membantu anak untuk meningkatkan pengenalan tentang konsep lambang bilangan yaitu melalui suatu permainan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Dari gejala-gejala yang nampak di atas maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian ini yang penulis tuangkan dalam bentuk skripsi penelitian dengan judul “Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang dihadapi dalam pengenalan konsep lambang bilangan di Taman Kanak-kanak Al-Hidayah Kumpulan Kec Bonjol sebagai berikut:

1. Anak tidak dapat menghubungkan antara jumlah benda dengan lambang bilangan.
2. Anak tidak mengenal konsep lambang bilangan.

3. Kurang menariknya media yang di gunakan oleh guru dalam pengenalan konsep lambang bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti dan mengingat luasnya masalah dalam penelitian ini keterbatasan kemampuan tenaga, biaya dan waktu yang tersedia, maka peneliti terfokus pada peningkatan pengenalan konsep lambang bilangan melalui permainan acak kartu angka di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol tahun ajaran 2011/2012.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan, Apakah melalui permainan acak kartu angka dapat meningkatkan pengenalan konsep lambang bilangan pada anak di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Rancangan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengenalan konsep lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui acak kartu angka dengan menggunakan kartu angka di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol”

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: Melihat Peningkatan kemampuan anak usia dini dalam pemahaman tentang lambang bilangan, meningkatkan kemajuan anak menyebutkan angka serta untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan melalui permainan Acak kartu angka.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat :

1. Bagi Anak
 - a. Membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya
 - b. Membantu anak didik memahami dan memperkaya konsep bilangan, warna daya pikir, emosi, sosial, keterampilan dan motoriknya
2. Bagi Guru
 - a. Supaya guru lebih kreatif dalam menemukan cara pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak.
 - b. Agar guru dapat mengembangkan kreatifitas anak dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti

Dapat mengidentifikasi masalah yang timbul di kelas sekaligus mencari solusi.
4. Bagi Sekolah
 - a. Supaya dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

b. Agar dapat meningkatkan profesional / kinerja sekolah kearah yang lebih baik.

5. Bagi Orang Tua

Supaya orang tua mengetahui potensi anaknya dalam pengenalan konsep lambang bilangan.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Bilangan merupakan bagian dari matematika yang telah menyatu dengan kehidupan manusia, bahkan bilangan merupakan kebutuhan dasar manusia dalam pergaulan hidup sehari-hari, maka peneliti mendepenisikan kata dari judul tersebut

1. Lambang bilangan yaitu simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan.
2. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pemecahan dan pengukuran.
3. Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan.
4. Permainan acak kartu angka

Permainan acak kartu angka merupakan permainan yang dirancang untuk mengasah kecerdasan anak, melalui permainan acak kartu angka ini agar anak lebih mudah dalam memahami lambang bilangan dengan baik dan anak dapat menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan angka, serta dapat memasang lambang bilangan sesuai dengan banyak benda atau gambar.

Pengenalan lambang bilangan sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, penggunaan angka, tulisan dan gambar akan memudahkan anak dalam pengenalan lambang bilangan. Untuk membantu anak dalam pengenalan lambang bilangan maka peneliti merancang sebuah alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak karya yang peneliti buat berjudul “Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan acak kartu angka di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol”. Permainan acak kartu angka ini dirancang supaya anak merasa senang dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman anak terhadap lambang bilangan dapat berkembang secara optimal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Pada masa usia dini merupakan sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mentalnya. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia seutuhnya. Anak memiliki potensi yang berbeda-beda harus dikembangkan, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama tetapi ritme perkembangan akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual. Beberapa para ahli mempunyai pandangan yang berbeda mengenai anak.

Menurut Pestalozzi (dalam Zaman, dkk, 2008: 1.5) mempunyai pandangan bahwa anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan.

Frobel (dalam Zaman, dkk, 2008: 1.9) mempunyai pandangan bahwa anak sebagai individu yang pada kodratnya bersifat baik. Tahun-tahun pertama adalah masa emas bagi anak yaitu tahap yang sangat fundamental pada fase inilah terjadinya peluang yang cukup besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak adalah pribadi yang unik yang mempunyai potensi untuk tumbuh dan berkembang, dalam tahun-tahun pertama bagi anak merupakan fundamen untuk pembentukan dan pengembangan pribadi anak sering di sebut sebagai masa emas.

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Suyanto (2005: 3) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa merupakan sebagai generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa yang baik dan berhasil

Sebagai orang tua tentu menginginkan anaknya tumbuh dan berkembang dengan baik, mendapatkan pendidikan yang dapat mengembangkan potensi bakat, keterampilan yang dimilikinya secara maksimal, juga menginginkan anaknya untuk mendapatkan pendidikan akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik sehingga si anak dapat menjadi anggota masyarakat yang produktif bermamfaat bagi keluarga serta lingkungan masyarakat dimana ia tinggal. Hampir semua tujuan utama setiap orang tua dalam mendidik dan membesarkan anak-anaknya secara umum untuk mempersiapkan anaknya agar dapat menjadi manusia dewasa yang mandiri dan produktif, berakhlak serta berbudi pekerti yang tinggi. Untuk mencapai tujuan utama orang tua, maka perlu diberikan pendidikan pada masa emas yang lebih dikenal dengan pendidikan usia dini.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tersebut, anak usia dini adalah anak yang berusia dari 0 sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan kepada anak dari usia 0 sampai 6 tahun, dapat

dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Direktorat PAUD Depdiknas (dalam Isjoni, 2009: 20) Menyatakan bahwa PAUD adalah Suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spritual), motorik, akal fikiran, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Sedangkan menurut Iskandar (dalam Isjoni, 2009: 20) menyatakan bahwa PAUD adalah sarana untuk menggali dan mengembangkan potensi multiple intelegensi anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa anak merupakan penerus bagi keluarga dan bangsa, jadi dari itu pendidikan diberikan kepada anak mulai dari sejak usia lahir sampai enam tahun, masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional, seni, moral dan nilai-nilai agama, diberikan melalui rangsangan agar seluruh aspek perkembangan fisik dan non fisik anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) tidak hanya sekedar memberikan pengalaman belajar kepada anak saja, melainkan ditujukan untuk mengembangkan potensi-potensi anak.

Menurut Suyanto (2005: 5) "Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan pada masa usia dini sangatlah penting untuk mengembangkan potensi anak, agar berguna bagi bangsa, sebab anak belum mengerti tentang tata krama, aturan, norma dan etika yang ada dilingkungan anak dan masih perlu diberi bimbingan.

2. Hakikat Perkembangan kognitif

Makhluk Tuhan yang paling istimewa adalah manusia bila dibandingkan dengan makhluk Tuhan yang lainnya karena manusia diberikan akal dan fikiran oleh Tuhan, melalui akal dan pikiran inilah manusia dapat bertingkah laku yang baik sesuai dengan kodratnya

Dalam Sujiono (2008:1.5) menjelaskan individu berfikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesainya suatu masalah yang dihadapinya. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki anak, maka tampak bagaimana cara anak menyingkapi suatu permasalahan.

Menurut Syamsu (dalam Isjoni, 2009: 28) mengemukakan bahwa: Perkembangan kognitif pada masa prasekolah/kelompok bermain mampu berfikir dengan menggunakan simbol, berfikiran masih dibatasi oleh persepsi. Mereka menyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan intelegensi membuktikan pada saat anak menyelesaikan persoalan dengan caranya sendiri, anak sudah mampu berfikir dengan menggunakan symbol, meskipun cara berfikir mereka masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku.

a. Pengertian Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bentuk kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia dini, terwujud tidaknya potensi kognitif pada seseorang anak tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan pada anak.

Menurut Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktur Pembinaan TK dan SD (2007: 3) Kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu

Dalam Sujiono, (2009: 1.3) Kognitif adalah suatu proses, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana fikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

Istilah kognitif sama pengertiannya dengan istilah intelektual dan istilah ini digunakan secara bergantian sesuai dengan konteks kalimatnya. Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai peristilahan Sujiono (2009: 1.4) adalah sebagai berikut:

- 1) Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah suatu kemampuan untuk berfikir secara abstrak.
- 2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- 3) Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual dengan pengetahuan
- 4) Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan seseorang individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan dari segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

a. Makna Perkembangan Kognitif

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Kognitif lebih bersifat pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi berupa aktivitas atau perilaku.

Hubungan intelegensi dengan kehidupan anak menurut Goleman (dalam Sujiono 2009: 1.5) mengatakan bahwa intelegensi memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang, tetapi intelegensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan sukses tidaknya kehidupan seseorang, namun faktor

lain juga ikut menentukan termasuk kecerdasar emosional (EQ). Pengertian kognitif atau intelegensi menurut beberapa ahli:

1. *Cattel dan Horn* (dalam Sujiono, 2009: 1.6) menyimpulkan bahwa intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan masalah, mempertimbangkan persoalan.
2. *Bayley* (dalam Sujiono, 2009: 1.7) Intelegensi merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dengan dinamis, dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hierarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Intelegensi merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa kognitif adalah kemampuan seseorang individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang diamati dari dunia sekitarnya.

b. Teori Pengembangan Kognitif

Dalam rangka mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif pada anak para ahli telah mengemukakan berbagai teori.

1. Teori “two factors”

Charles (dalam Sujiono dkk, 2009: 1.7) berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum dan kemampuan khusus setiap individu

memiliki kedua kemampuan ini yang menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

2. Teori “ *Primary Mental Abilities* ”

Thurstone (dalam Sujiono, 2009: 1.7) berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu:

- a. Berbahasa (*verbal comprehension*)
- b. Mengingat (*memory*)
- c. Nalar atau berfikir logis (*reasoning*)
- d. Pemahaman ruang (*spatial factor*)
- e. Bilangan (*numerical ability*)
- f. Menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- g. Mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

3. Teori “ *Multiple Intelligence* ”

Guilford dan Gardner (dalam Sujiono, dkk, 2009: 1.7) Guilford berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tiga kategori dasar yaitu operasi mental, content dan produk. Sedangkan Gardner membagi kognitif kedalam tujuh jenis, yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan music, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan antarpersonal.

4. Teori “ *Triachic of Intelligence* ”

Stenberg (dalam Sujiono, dkk, 2009: 1.8) menjelaskan tingkah laku kognitif itu merupakan hasil dari penerapan strategi berfikir, mengatasi

masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kemampuan kognitif melibatkan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baru secara kreatif dengan menggunakan semua aspek kognitif yang dimiliki secara tepat dan cepat.

3. Konsep Lambang Bilangan

Novikasari (2009: 1) menjelaskan bahwa: Bilangan merupakan bagian matematika yang telah menyatu dengan kehidupan manusia, bahkan bilangan merupakan kebutuhan dasar manusia dari semua lapisan masyarakat dalam pergaulan sehari-hari, dengan menggunakan bilangan orang dapat menyebut banyak, sedikit, kurang, sama, atau tambah. Bilangan dapat dinyatakan dengan bermacam-macam lambang, tetapi suatu lambang hanya menunjuk pada satu bilangan.

Piaget (dalam Sugianto, 1995: 16) anak TK berada pada fase perkembangan pra operasional menuju konkret. Anak pada fase tersebut belajar dari benda nyata. Pada umumnya anak yang baru masuk TK sudah mempunyai pengertian tentang bilangan, yang dimaksud bukan konsep-konsep tentang bilangan namun pengertian bilangan yang masih samar-samar. Banyak sedikitnya pengertian ini tergantung pada pengalaman yang didapatkan di rumah dan lingkungan bermainnya.

Kadang-kadang kita temukan anak usia 5 tahun sudah dapat membilang sampai 20. Tapi anak tidak tahu konsep bilangan yang mereka sebutkan dan setiap anak mempunyai pengalaman lebih besar, lebih kecil, lebih banyak, lebih sedikit dan sebagainya. Namun ada juga sebagian anak yang hanya dapat membilang dari 1 sampai 10.

Menurut Patmonodewo (2000: 40) mengungkapkan bahwa konsep bilangan adalah pengenalan, pemecahan. Pengenalan lambang bilangan yang dimulai sejak kecil haruslah yang mudah dimengerti anak.

Sujiono, dkk (2005: 11.11) hal-hal penting tentang konsep angka

- 1) Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan berlahan-lahan
- 2) Belajar dengan trial and error dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlah
- 3) Menggunakan sajak, permainan tangan dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka

Sejalan dengan Novikasari (2009: 4) merupakan system yang mempunyai 10 lambang yang disebut angka yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9. Angka satu, dua, tiga akan lebih bermakna bila dikenalkan pada anak dengan menggunakan benda kongkrit atau nyata.

Berdasarkan hal diatas dapat diambil kesimpulan bahwa menanamkan konsep bilangan sejak kecil haruslah berlahan-lahan yang dimengerti oleh anak dan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan menggunakan benda yang nyata dengan itu anak dapat paham tentang konsep bilangan dan angka. Maka

pengenalan konsep lambang bilangan melalui permainan acak kartu angka ini akan dapat memudahkan anak memahami konsep lambang bilangan.

4. Hakikat Bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, kegiatan bermain paling digemari anak-anak pada masa usia dini dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak karena dengan melakukan bermain dapat berkembang berbagai aspek-aspek perkembangan anak.

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kebutuhan manusia, terutama bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain.

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2005: 2) menyatakan bahwa: Bermain merupakan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil. Kegiatan bermain tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk yang suka bermain dan bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan anak juga berguna untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai kegiatan yang dapat membentuk perilaku yang akan menjadi kebiasaan anak. Anak akan melakukan suatu kegiatan yang membuat mereka senang serta menantang dalam pikirannya.

Sejalan dengan Siswanto, (2008: 11), menyatakan anak bermain karena mempunyai energi yang berlebih. Energi ini mendorong mereka harus melakukan aktifitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Jadi bermain merupakan kebutuhan setiap manusia dan khususnya Anak Usia Dini karena dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman yang bermakna.

Karton dan Allen (dalam Musfiroh, 2005: 1) menyatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain dapat mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak serta dengan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya, serta anak bebas berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa paksaan orang lain dengan kebebasan yang dirasakan maka anak akan merasakan kesenangan dan anak akan mudah memahami pelajaran.

b. Karakteristik Bermain

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, bermain berbeda dengan kegiatan yang lain dimana bermain mempunyai karakteristik tersendiri yang membuat permainan ini menjadi khas.

Catron dan Allen (dalam Musfiroh, 2005: 1) mengungkapkan bahwa:

”Karakteristik bermain dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Ketika anak bermain, memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan mencipta sesuatu”.

Menurut Moritz (dalam Musfiroh 2005: 9) berpendapat bahwa: “Anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energy yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari, bermain merupakan kegiatan relaksasi dan rekreasi yang membuat anak-anak merasa segar kembali”

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

Musfiroh (2005: 15) mengemukakan bahwa :

- a) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan.
- b) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
- c) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
- d) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif.
- e) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
- f) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- g) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.
- h) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
- i) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik.
- j) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- k) Bermain menyediakan konteks yang aman dan motivasi anak belajar bahasa kedua.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain sangat penting sekali bagi anak pada masa usia Taman Kanak-kanak karena dalam bermain dapat memberikan kesenangan, mengembangkan imajinasi, membangun konsep dan pengetahuan serta membantu semua perkembangan baik psikis maupun fisik anak didik.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak, melalui bermain anak dapat mengasah kekuatan dan keterampilan fisik serta dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasannya. Menurut Montolalu (2007:1.19) adalah:

- 1) Bermain memicu kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi
- 7) Bermain untuk melakukan penemuan

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan serta mengasah kekuatan dan keterampilan anak usia TK.

Sedangkan manfaat bermain menurut Tedjasaputra, (2001: 38) sebagai berikut:

- 1) Bermain bisa mengembangkan aspek sosial
- 2) Bermain mengembangkan aspek emosi dan kepribadian
- 3) Bermain bisa mengembangkan aspek kognisi
- 4) Bermain bisa mengembangkan aspek fisik anak
- 5) Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak
- 6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak sangat perlu sekali karena dengan bermain semua aspek perkembangan anak bisa berkembang tidak hanya fisik dan motorik anak tetapi social, emosional, dan kepribadian anak juga berkembang.

5. Hakikat Permainan Anak Usia Dini

Permainan merupakan aktivitas yang digemari, ditunggu-tunggu dan disenangi oleh anak, terutama pada anak dini. Tidak terkecuali pada saat sekolah, pendidikan di Taman Kanak-kanak menerapkan metode bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Mengingat pentingnya sebuah permainan bagi anak-anak.

Berlyne (dalam Santrok, 2007: 217) Menggambarkan permainan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki.

Musfiroh (2005: 11) menuturkan lewat permainan anak-anak biasanya mengasah bakat yang terpendam. Jadi anak yang kurang suka bermain atau tidak mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka kepribadiannya bisa jadi akan terhambat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan merupakan aktivitas yang di gemari dan disenangi oleh anak sehingga melalui permainan dapat mendorong anak bereksplorasi, mengasah bakat anak yang terpendam yang mungkin tidak mereka lakukan diluar permainan.

6. Permainan Acak Kartu Angka

Permainan acak kartu angka merupakan permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan lambang bilangan, yang menggunakan kartu angka, melalui permainan ini secara tidak disadari anak telah memperkaya pemahamannya dalam mengenal lambang bilangan.

Menurut Musfiroh (2005: 114) Permainan acak kartu angka dapat merangsang minat anak terhadap angka, sekaligus mendorong anak mengidentifikasi lambang angka 0 hingga 9.

Untuk melakukan permainan ini, anak dibagi menjadi dua kelompok dalam masing-masing kelompok diberikan satu keranjang dimana didalam keranjang tersebut telah tersedia kartu angka, guru meniup peluit panjang, masing-masing anak mengambil satu kartu angka, lalu guru bertanya "siapa yang punya angka 1?" (sambil menunjukkan angka 1) anak yang memegang angka yang sama mengangkat kartu tersebut, guru bertanya kembali "siapa yang punya angka 2?" (sambil menunjukkan angka 2) anak yang memegang angka 2 juga mengangkat kartu tersebut dan begitu seterusnya sampai angka 10. Guru meniup peluit dua kali dan berseru angka 1 masing-masing kelompok anak yang memegang angka 1 tersebut berlari menempelkannya kedepan ditempat yang telah disediakan dan anak yang lain sambil bertepuk tangan lalu guru meniup peluit panjang anak kembali kekelompoknya, kemudian guru meniup peluit dua kali juga berseru angka 2 anak yang memegang angka 2 juga berlari kedepan menempelkan angka 2 disebelah kanan angka 1 lalu guru

meniup peluit panjang anak tersebut kembali kekelompoknya, begitu seterusnya sampai angka 10, bagi kelompok yang cepat melakukan kegiatan tersebut maka kelompoknya yang memenangkannya. Guru memberikan pujian dan penghargaan pada kelompok yang menang dan memberikan motivasi bagi anak yang belum bisa.

b. Penelitian Yang Relevan

Wijaya (2010) berjudul ”Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyiyah V Andalas Padang.” Menemukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka pada anak kelompok B4 TK Aisyiyah V Andalas Padang yang diteliti oleh Rani Wijaya tahun penelitian 2010 ternyata dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep angka sehingga menunjukkan hasil yang baik

Terbukti pada siklus I kemampuan memahami konsep angka terlihat masih kurang aktif dan baru mencapai 46% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 100%, hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan 75%. berarti melalui permainan balok angka merupakan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep angka pada anak.

Rosneli (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul ” Upaya meningkatkan pengenalan lambang bilangan melalui permainan puzzle jam di TK Sakato Sarang Gagak Kabupaten Padang Pariaman.” Menemukan bahwa

terjadi peningkatan pengenalan tentang lambang bilangan melalui permainan puzzle jam, di TK Sakato Sarang Gagak Kabupaten Padang Pariaman diteliti oleh Rosneli tahun penelitian (2011) ternyata dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan menunjukkan hasil yang baik. Terbukti pada siklus I pengenalan lambang bilangan melalui puzzle jam baru mencapai 55% ternyata pada siklus II meningkat 90%, berarti melalui permainan puzzle jam merupakan media yang tepat untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak.

Jadi penelitian yang relevan adalah penelitian yang diadakan sebelum peneliti mengadakan penelitian. Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang meningkatkan pengenalan konsep lambang bilangan melalui permainan acak kartu angka, maka dari itu penelitian diatas menjadikan masukan bagi peneliti.

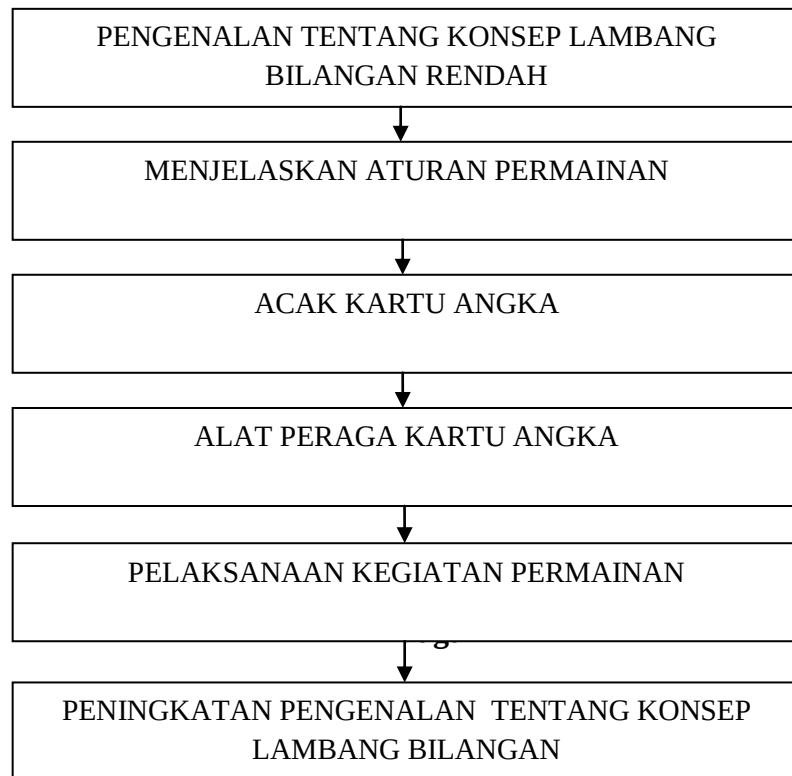
c. Kerangka Konseptual

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak belajar dan memperoleh pengetahuan baru dalam hidupnya dan menanamkan sikap dan perilaku yang baik terhadap anak didiknya

Dalam pembelajaran anak merupakan sebagai subjek dan pelaku dalam kegiatan pembelajaran agar anak berperan sebagai pelaku, guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut anak banyak melakukan aktivitas belajar yang mana anak dituntut aktif, inovatif dan mandiri. Aktivitas yang dilakukan anak hendaklah yang menarik dan bermamfaat bagi anak

Kerangka konseptual perlu dirumuskan, karena bertujuan untuk melihat keterkaitan antara variabel yang satu dengan yang lainnya. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini untuk mengetahui dan mengatasi masalah pengenalan tentang konsep lambang bilangan.

Salah satu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengenalan konsep lambang bilangan adalah melalui permainan acak kartu angka. Permainan ini acak kartu angka ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Al-Hidayah Kumpulan yang beralamatkan di Jorong Tabing Kecamatan Bonjol pada kelompok B1, melalui permainan ini diharapkan anak dapat mengenal konsep lambang bilangan. Untuk menjelaskan penelitian maka dibuat kerangka konseptual seperti dibawah ini:



Bagan I
Kerangka Konseptual

d. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan pengenalan konsep lambang bilangan pada anak TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol dalam permainan acak kartu angka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dilakukan dalam meningkatkan pengenalan konsep lambang bilangan melalui permainan acak kartu angka maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini formal, pendidikan ini di tujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun
2. Agar tujuan pengenalan konsep lambang bilangan dapat tercapai secara optimal di perlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK yaitu melalui metode bermain dengan menggunakan alat permainan yang menarik yang melibatkan anak dalam kegiatan yang menyenangkan
3. Bermain adalah salah satu aktivitas yang paling di senangi anak, karena dengan bermain anak bisa mendapatkan berbagai pengetahuan baru karna sebagian waktu anak di gunakan untuk bermain. Bermain merupakan pelajaran yang sangat berguna, bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
4. Permainan acak kartu angka sangat bermanfaat sekali bagi anak, dengan permainan ini anak mudah memahami, mengenal lambang bilangan/angka.
5. Dengan menggunakan media kartu angka anak mampu menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan angka, memasangkan/ menghubungkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda.

6. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.
7. Pengenalan konsep lambang bilangan dapat meningkat dengan menggunakan permainan acak kartu angka pada anak klp B1 TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol
8. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pengenalan konsep lambang bilangan, sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 15% anak yang mampu, setelah tindakan mengalami kenaikan 93,3%.

B. Implikasi

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

2. Pengenalan lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan acak kartu angka di TK AL-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol.
3. Permainan acak kartu angka ini bisa menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan konsep lambang bilangan dan mengembangkan kecerdasan matematika anak usia 5-6 tahun.

C. Saran

Dari kesimpulan diatas peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah:

1. Gunakanlah hasil penelitian ini sebagai acuan atau pedoman untuk penelitian selanjutnya.

2. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai aktifitas yang dapat meningkatkan kognitif anak terutama tentang pengenalan konsep lambang bilangan.
3. Bagi pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
4. Bagi peneliti di sarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan diharapkan dapat menemukan metode-metode yang jauh lebih kreatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004. Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta
- Isjoni. 2009. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Karso, dkk. 2008. *Pendidikan Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Maykes Tedjasaputra. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Novikasari, dkk. 2009. *Bilangan dan Aritmatika*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak pra sekolah*. Jakarta: Rineka cipta
- PG-PAUD. 2010. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: UNP
- Rosneli, 2011. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Puzzle Jam di TK Sakato Sarang Gagak Kabupaten Padang Pariaman*. Padang: (Skripsi tidak diterbitkan)
- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Siswanto, Igraa. 2008. *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI
- Sudono, Anggani. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdiknas
- Sugianto, Mayke T. 1995 *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi