PENINGKATAN KONSEP BILANGAN ANAK MELALUI PERMAINAN WADAH TELUR DI TK ISLAM AL FALAH KOTA BUKITTINGGI

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

W I T T A
NIM : 2011/1107866

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FALKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2013

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Konsep Bilangan Anak melalui Permainan Wadah Telur di TK Islam Al Falah Kota Bukittinggi**

Nama : WITTA

NIM : 2011/1107866

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2013

Disetujui oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Rivda Yetti	**Elise Muryanti, M.Pd**
NIP. 19630414 198703 2 001	NIP. 19741220 200012 2 002

Ketua Jurusan

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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KONSEP BILANGAN ANAK MELALUI PERMAINAN WADAH TELUR DI TK ISLAM AL FALAH KOTA BUKITTINGGI

Nama : Witta
NIM : 2011/1107866
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, September 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Rivda Yetti	1.
2. Sekretaris	: Elise Muryanti, M.Pd	2.
3. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	3.
4. Anggota	: Dra.Zulminiati, M.Pd	4.
5. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmu yang lazim.

Padang, September 2013

Yang Menyatakan,

WITTA

Persembahan

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
Maka apabila kamu telah selesai (dari urusan satu) kerjakan dengan
Sungguh-sungguh (urusan) yang lain.
Dan hanya kepada Tuhan mu hendaknya kamu berharap (berdo'a)
(Qs. Alam Nasyrah ayat 6 – 8)

Ya Allah.....
Jangan jadikan diriku menjadi orang yang angkuh
Karena ilmu, kaya karena harta dan shaleh karena ria
Tapi jadikan ilmu sebagai pelita dalam hidupku
Kaya karena titipan Mu dan shaleh karena ridha Mu
Perjalanan hidup yang panjang menuntunku untuk terus berjuang.
Dikala rintangan itu datang hampir membuatku bimbang
Tapi.....
Kuterus bertahan dan kuhadapi segala cobaan.
Demi cita-cita dan harapan
Akhirnya sepotong harapan itu ku raih juga
Walau dengan cucuran air mata
Beban perasaan dan penderitaan yang pahit
Namun,..... Hati terasa lega.
Kupersembahkan
Untuk suamiku yang kucintai dan anak-anakku yang kusayangi.
Yang telah menuntunku
Terimalah setetes baktiku ini atas segala limpahan kasih sayang,
dorongan semangat serta do'a yang telah diberikan dalam
mengayomi langkah ku.
Inilah hasil jerih payah dalam usaha
Mencapai cita-cita dan harapan

Witta

ABSTRAK

Witta, 2013. Peningkatan konsep bilangan anak melalui Permainan Wadah Telur di Taman Kanak-kanak Islam Al-Falah Bukittinggi. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya konsep bilangan anak pada mengenal angka, hal ini terlihat saat anak dalam menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda karena kurangnya alat peraga atau alat permainan yang menarik bagi anak untuk pembelajaran berhitung, kurangnya strategi guru dalam pembelajaran. Sehingga Peneliti bertujuan untuk meningkatkan konsep bilangan anak melalui permainan wadah telur di kelompok B5 di taman kanak-kanak Islam Al-falah Bukittinggi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelas B5 TK Islam Al-Falah Bukittinggi tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 17 orang, 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan .melalui permainan wadah telur data yang dilakukan dengan observasi,dokumentasi dan catatan lapangan, teknik yang dipergunakan teknik analisis data dengan persentase.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, pada siklus I konsep bilangan anak masih sangat rendah sedangkan pada siklus II pertemuan III terjadi peningkatan yaitu perkemangan konsep bilangan anak sangat tinggi. Kesimpulannya hasil penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan konsep bilangan anak melalui permainan wadah telur.

KATA PENGANTAR

Al-hamdulillah, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Di Taman Kanak-kanak Islam Al-Falah Bukittinggi**". Salawat beserta salam tak lupa peneliti sampaikan kepada Nabi junjungan umat yakninya Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Dalam menyelesaikan laporan ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra Rivda Yentti sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta dorongan moral kepada peneliti dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Elise Muryanti, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta dorongan moral kepada peneliti dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua Jurusan PG_PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku Dekan serta bapak ibuk pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan kemudahan dan izin penelitian
5. Teman-teman angkatan 2012 untuk kebersamaan baik suka dan duka semala menjalani perkuliahan.
6. Ibu Sri Darmawati sebagai teman sejawat peneliti yang telah membantu dalam penelitian
7. Ibu Nurhayati selaku kepala sekolah TK Islam Al-Falah yang telah memberikan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian
8. Anak didik peneliti di TK Islam Al-Falah khususnya kelas B5 yang telah bekerjasama dengan baik
9. Suami dan anak-anak, kakak-kakak dan adik-adik tercinta yang telah memberikan do'a dan motivasi baik moral maupun material serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena peneliti merasa banyak terdapat kekuranganya, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran demi lebih sempurnanya skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat pada kita semua. Amin..

Padang, September 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Hal.

PERSETUJUAN SKRIPSI i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI ii
HALAMAN PERSEMBAHAN iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR BAGAN x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GRAFIK xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA 7
A. Landasan Teori 7
1. Konsep Anak Usia Dini 7
a. Pengertian 7
b. Karakteristik 8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini 9
a. Pengertian 9
b. Tujuan 10
c. Manfaat 11
3. Konsep Pengembangan Kognitif AUD 12
a. Pengertian Perkembangan Kognitif 12
b. Tahap Perkembangan Kognitif 13
4. Konsep Pengembangan Kemampuan Matematika AUD ... 15
a. Pengertian Matematika 15
b. Tahap Perkembangan Matematika 16
c. Prinsip Prinsip Permainan Matematika 16
d. Metode Permainan Matematika 17
5. Konsep Berhitung Anak 17
a. Pengertian 17
b. Karakteristik Berhitung Pada AUD 18
c. Tujuan Pengenalan Berhitung 20

d. Prinsip Pengenalan Berhitung 21
e. Tahap Perkembangan Berhitung AUD 23
6. Konsep Bilangan 25
7. Konsep Bermain 26
a. Pengertian 26
b. Tujuan 27
c. Karakteristik 28
8. Pentingnya Permainan Wadah Telur 29

B. Penelitian Yang Relevan 32
C. Kerangka Berfikir 33
D. Hipotesis Tindakan 34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 35
A. Jenis Penelitian 35
B. Subjek Penelitian 36
C. Prosedur Penelitian 36
D. Definisi Operasional 47
E. Instrumentasi 48
F. Teknik Pengumpulan Data 49
G. Teknik Analisis Data 50

BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data 52
1. KondisiAwal 52
2. Deskripsi Siklus I 54
3. Deskripsi Siklus II 66
B. Analisis Data 79
C. Pembahasan 85

BAB V PENUTUP
A. Simpulan 89
B. Implikasi 90
C. Saran 90

DAFTAR PUSTAKA 92

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Berfikir 34
2. Prosedur PTK 37

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Observasi Anak	42
Tabel 2	Format Catatan Lapangan	43
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	46
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus I Pertemuan I (setelah tindakan)	51
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus I Pertemuan II (setelah tindakan)	54
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus I Pertemuan III (setelah tindakan)	58
Tabel 7	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3	61
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus II Pertemuan I (setelah tindakan)	65
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus II Pertemuan II (setelah tindakan)	70
Tabel 10	Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus II Pertemuan III (setelah tindakan)	74
Tabel 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melaui Permainan Wadah Telur Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3	77
Tabel 12	Persentase Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada (sangat tinggi)	80
Tabel 13	Persentase Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada (tinggi)	82
Tabel 14	Persentase Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada (rendah)	84

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan).... 48
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus I Peretemuan I (setelah tindakan) 52
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus I Pertemuan II (setelah tindakan) 56
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus I Pertemuan III (setelah tindakan) 59
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus 1 pertemuan 1, 2, 3 .. 62
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus II Pertemuan I (setelah tindakan) 67
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus II Pertemuan II (setelah tindakan) 71
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada Siklus II Pertemuan III (setelah tindakan) 75
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Pada siklus II pertemuan 1,2,3 78
Grafik 10 Persentase Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur (sangat tinggi) 81
Grafik 11 Peresentase Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur (tinggi) 83
Grafik 12 Persentase Peningkatan Konsep Bilangan Anak Melalui Permaian Wadah Telur (rendah)..... 85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 7	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 3
Lampiran 8	Hasil Observasi Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 9	Hasil Observasi Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 10	Hasil Observasi Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Siklus I Pertemuan 3
Lampiran 11	Hasil Observasi Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 12	Hasil Observasi Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 13	Hasil Observasi Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur Siklus II Pertemuan 3
Lampiran 14	Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 15	Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 16	Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 3
Lampiran 17	Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 18	Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 19	Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 3
Lamnpran 20	Foto Kegiatan Anak

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembukaan UUD 1945 pada alenia keempat menyatakan ; bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kecerdasan melalui pendidikan dan pengajaran (Pasal 31 ayat 1 UUD 1945). Secara operasional dukungan tersebut dinyatakan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan,pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*gold age)* dimana pendidikan anak usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan ransangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Penddikan Anak Usia Dini, penyelenggaraan PAUD jalur

pendidikan formal berbentuk Taman Kanak kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederjat yang menggunakan program untuk anak usia 4 – 6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan Kelompok Bermain (KB). Usia 4-6 tahun merupakan masa peka, yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungantermasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu menfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Struktur program pembelajaran di Taman Kanak kanak mencakup bidang pengembangan pembentukan prilaku dan kemampuan dasar dilaksanakan melalui kegiatan bermain, bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan. Bidang pengembangan pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, yang meliputi nilai agama dan moral serta sosial emosional.Sedangkan bidang kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk menimgkatkan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik,dan seni.

Dalam kegiatan pengembangan kognitif anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat menemukan bermacam-macam pemecahan masalah. Dapat membantu anak untuk mengembangkan kemapuan logika matematika anak. Adapun kemampuan logika matematika

adalah kemampuan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan logika matematika melibatkan keterampilan mengolah angka atau kemahiran menggunkan logika atau akal sehat. Pengembangan konsep bilangan ini bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya.

Kenyataan yang ditemukan dilapangan kemampuan kognitif terutama pada indikator mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan di Taman Kanak kanak Islam Al Falah Bukittinggi merupakan kemampuan yang kurang diminati anak, sedangkan kemampuan ini sangat dibutuhkan untuk persiapan anak masuk pendidikan dasar. Anak sulit mengenal konsep bilangan, membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda) 1-20, membuat urutan bilangan 1-20, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda sama dan tidak sama, lebih dan sedikit. Sehingga minat mereka sangat kurang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak tidak dapat memusatkan perhatian, sehingga mereka selalu bermain-main dan ribut. Kurang bervariasinya media yang di gunakan guru dalam pembelajaraan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sehingga suasana kurang menyenangkan bagi anak. Berdasarkan pengamatan peneliti pada kelompok B5 di TK Islam Al-Falah khususnya di kelas peneliti mengajar, menunjukkan bahwa anak didik kurang tertarik pada pembelajaran matematika khususnya mengenal konsep bilangan.

Sehubungan dengan fenomena di atas maka peneliti akan mencoba suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan,sehingga proses pembelajaraan bisa terlaksana dengan baik. Pada kesempatan ini peneliti memilih bentuk Permainan Wadah Telur. untuk mengetahui sejauh mana permainan ini dapat meningkatkan anak didik dalam pembelajaran konsep bilangan, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Peningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Wadah Telur di Taman Kanak Kanak Al Falah Kota Bukittinggi".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di hadapi dalam pembelajaran di Tk Al-Falah sebagai berikut:

1. Rendahnya konsep bilangan anak
2. Rendahnya kemampuan anak dalam Membuat urutan bilangan 1-20
3. Rendahnya kemampuan anak menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda.
4. Kurang bervariasi media yang di gunakan guru dalam pembelajaran
5. Guru kurang mampu merancang dan menerapkan strategi dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti dapat membatasi masalah rendahnya konsep bilangan anak dalam pembelajaran kognitif atau matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka di rumuskan permasalahan. Bagaimanakah permainan wadah telur dapat meningkatkan konsep bilangan anak di TK Islam Al- Falah.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang dikemukakan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsep bilangan anak melalui permainan wadah telur di kelompok B5 TK Islam Al Falah Kota Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi Anak
   a. Peningkatan kognitif anak
   b. Mengenal konsep bilangan 1-20
   c. Mempermudah anak untuk mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan
   d. Membangkitkan semangat dan aktivitas belajar dalam kogiatan kognitif

2. Bagi Guru
    a. Membantu guru dalam meningkatkan kognitif anak melalui permainan Wadah Telur
    b. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan metode yang bervariasi
3. Membantu guru dalam meningkatkan kognitif anak
4. Bagi Peneliti
    a. Menerapkan ilmu yang diperoleh
    b. Menambah wawasan dan pengalaman

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian

Ada beragam pendapat tentang hal ini, pengertian anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC dalam Aisyah (2010:3) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan pra sekolah.

Menurut Sujiono (2009:6) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pengasuhan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura lingkungan dimana anak dapat mengeksporasikan pengalaman yang memberikan kesempataan pada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang di peroleh dari lingkungan, melalui cara mengamati,meniru dan berskperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasaan anak.

Pengertian di atas dapat peneliti simpulkan Anak Usia Dini adalah anak yang baru lahir sampai usia 8 tahun,yang mana pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat.Memerlukan layanan yang

tepat untuk memaksimalkan seluruh perkembangan yang ada pada diri anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati (2005:21) karakteristik untuk anak usia dini sebagai berikut : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar,Anak Usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. 2) Merupakan Pribadi yang Unik Meskipin banyak terdapat kesamumum perkembangan ,setiap anak meskipun kembar memiliki ke unikan masing –masing. 3) Suka Berfantasi dan Berimajinasi. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah –olah dia melihat atau mengalaminya sendiri. 4) Masa Paling Pontesial untuk Belajar. Anak usia dini sering juga di sebutkan dengan isttilah golden age atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembanganyang sangat pesat. 5) Menunjukan sikap Egosentris artinya Berpusat pada aku, artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri,baik sudut pandang orang lain. 6) Memiliki Rentang Daya Konsentrasi yang pendek

Sedangkan menurut Kellough dalam Masitoh dkk (2005:1.12-1.13) karakteristik anak usia dini adalah: 1) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative dan spontan. 2) Anak itu egosentris. 3) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. 4) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualangan. 5) Anak umumnya kaya dengan

pengetahuan. 6) Anak masih mudah berfantasi. 7) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak. 8) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. 9) Masa anak merupakan masa belajar yang paling pontesial. 10) Anak semakin menujukan minat terhadap teman.

Menurut Soelahuddin (2003:10) karakteristik AUD yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa berpetualangan, mengekspresikan perilaku secara elatif spontan, kaya dengan fantasi mudah frustasi,kurang pertimbangan dalam melakukan kegiataan, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman serta semakin menunjukan minat pada teman.

Jadi karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta sikap selalu ingin meniru.dan dia pun mampu mengatasi masalah di lapangan.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian

Menurut Ebbeck dalam Hibana (2003:3) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan anak mulai dari lahir sampai umur delapan tahun.

Resseau dalam Suyanto (2005:15) menuangkan pikiran tentang PAUD dalam novelnya Emile ia berpendapat bahwa : “Bahwa pendidikan sebaiknya di sesuaikan dengan usia anak menurutnya, anak usia lahir

sampai lima tahun belajarbanyak melalui aktifitas fisiknya seperti adalah merangkak, berjalan, berlari hingga mencoret-coret.

Hasan (2009:15) Mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Jadi Pendidikan Anak Usai Dini merupakan suatu program yang di kelola oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, oleh karena itu pendidikan Anak Usia Dini khususnya Taman Kanak-kanak menyediakan kegiataan yang mengembangkan berbagai kemampuan yang meliputi nilai-nilai agama, moral, sosial, emosional,bahasa,kognitif dan fisik.

b. Tujuan

Tujuan Pendidkan Anak Usai Dini Menurut Depdiknas (2003:3) sebagai berikut:

1. Untuk membantu anak Indonesia yang berkualits yatu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Peserta didik di harapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas dan rasa percaya diri yang tinggi.

Jalal dalam Santoso (2008:18) menyatakan bahwa tujuan pendidikan Anak Usia Dini untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Dengan kata lain tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah terciptanya perkembangan anak sehat dan optimal serta di milikinya kesiapan dan

berbagai perangkat keterampilan hidup yang di perlukan untuk proses perkembangan anak selanjutnya.

Sedangkan Suyanto (2005:6-8) mengemukakan bahwa usia dini merupakan saat yang amat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kebangsaan, agama, etika, moral dan sosial yang berguna untuk kehidupanya dan strategis bagi pengembangan suatu bangsa.

Dapat disiimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di tujukan untuk memotivasi Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas dan rasa percaya diri yang tinggidengan jalan bimbingan dari pendidik.

c. Manfaat

Menurut Depdikdas (2010:4) menjelaskan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Mudah-mudahan ini menjadi masukan baik pada orang tua tentang bagaimana Pendidikan Anak Usia Dini yang sebenarnya. Dapat di simpulkan bahwa manfaat pendidikan Anak Usia Dini adalah kemampuan anak untuk belajar dan berkomunikasi serta bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, hal ini memberikan anak banyak kesempataan untuk berkembang baik secara mental maupun fisik.

3. Konsep Pengembangan Kognitif AUD

a. Pengertian Perkembangan kognitif

Didalam kehidupan anak di hadapkan pada persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. Faktor kognitif mempunyai perananpenting bagi keberhasilan anak belajar, karena sebagian besar aktifitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir.

Menurut Yuliani, dkk (2004:13) mengemukakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan,menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasaan (Intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tujukan pada ide-ide dan belajar.

Sedangkan Emawulan (2008:1) mengemukakan kognitif atau sering disebut kognisi mempunyai pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati. Ada yang mengartikan bahwa kognitif adalah tingkah laku yang mengakibaatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk mengunakan pengetahuan.

Selain itu kognitif di pandang suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat dalam perolehan,pengolahan dan organisasi pengunaan pengetahuan. Proses

utama yang di golongkan di bawah istilah kogniktif mencakup : mendeteksi, menafsirkan, mengelompokan dan mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyimpulkan prinsip dan kaidah, mengkhayal kemungkinan, menghasilkan strategi dan berfantasi.

Menyimpulkan pendapat diatas kognisi dapat di pandang sebagai kemampuan mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian bersifat mental pada diri individu yang di gunakan dalam interaksinya antara kemampuan pontesial dengan lingkungan seperti: dalam aktifitas mengamati, menafsirkan, memperkirakan, mengingat, menilai dan lain–lain. Pada dasarnya pengembang kogniktif di maksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang di dapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia iniuntuk kepentingan dirinya dan orang lain.kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.

b. Tahap perkembangan kognitif

Para ahli psikologi perkembangan mengakui bahwa pertumbuhan itu berlansung secara terus menerus dengan tidak ada lompatan. Kemajuan kompetensi kognitif di asumsikan bertahap dan berurutan selama masa kanak- kanak (Piaget) dalam Emawulan, (2008:9) melukisan urutan tersebut kedalam empat tahap perkembangan yang

berbeda secara kualitatif yaitu : (1) tahap sensori motor, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional kogrit dan tahap operasional formal.

Dari setiap tahapan itu urutanya tidak berubah ubah semua anak akan melalui ke empat tahap tersebut dengan urutan yang sama.hal ini terjadi karena masing–masing tahapan di bangun di atas,dan berasal dari pencapaian tahap sebelumnya.Tetapi sekalipun urutan kemunculan itu tidak berubah-ubah,tidak mustahil adanya percepatan seseorang untuk melewati tahap- tahap itu secara lebih dini di satu sisi dan terhambat di sisi lainya.

Piaget dalam Jamaris (2003:18-20) membagi perkembangan kognitif anak kedalam 3 fase yaitu: 1) Fase sensori motorik (usia 0-2 tahun)Pada masa dua tahun kehidupan anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya terutama melalui aktifitas sensori (Melihat, merasa, meraba, mencium dan mendengar) dengan persepsinya terhadap gerakan fisik dan aktifitas yang berkaitan dengan sensori tersebut.Kordinasi aktifitas inilah yang diebut dengan istilah sensori motorik. 2) Fase Operasi kogkrit (Usia 7- 12 tahun). Pada fase opresi kogkrit kemampuan anak untuk berfikir secara logis sudah berkembang dengan syarat objek yang menjadi sumber berfikir logis tersebut hadir secara kogkrit. 3) Fase Operasi Formal (12tahun – dewasa), Fase ini di tandai oleh perpindahan dari cara berfikir kogkrit ke berfikir abstrak yang dapat di lihat dari cara

mengemukakan ide- ide memprediksi kejadian yang akan terjadi,berfikir ilmiah.

Berdasarkan kutipan di atas dapat di simpulkan bahwa tahap perkembangan kognitf terdiri dari empat fase yaitu : Fase sensori motorik, Fase Praoperasional, Fase operasi kogkrit dan Fase Operasi Formal.

4. Konsep Pengembangan Kemampuan Matematika AUD

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah suatu syistim abstak dalam mengorganisasikan serta mengututkan. Matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarki melalui penalaran yang bersifat edukatif, sedangkan matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermaian dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmuah.

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2005: 61) Setiap anak tak lepas dari periode perkembangan kercedasan kususnya yang berhubungan dengan kecerdasan logika matematika. Namun pada dasarnya kemampuan anak berlogika serta pemahamannya terhadapan matematika bukanlah sesuatu yang asing baginya, karena kemapuan ini bersentuhan dengan kegiatan anak sehari-hari.

Tujuan matematika di TK adalah: 1) Belajar mengenal angka dan bilangan 0-10. 2) Mengetahui bahwa bilanga itu menbentuk barisan dan

dapat menghitungnya dengan mudah. 3) Menghubungkan berbagai bilangan. 4) Mengetahui perbandinagn berbagai konsep pengukura. 5) Mengetahui pengertian menjumlah dan mengurangi sebuah bilangan.

b. Tahap Perkembangan Matematika

Matematika berkembag sesuai dengan ytahapnya masing-masing yang saling berkaitan dan berpengaruh.anak usia dini berada pada tahap praoperasional kongkrit yaitu persiapan kearah pengorganisasian perkerjaan yang kongkrit dan berfikir intiuti dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar,bentuk dan hubungan benda- benda di dasarkan persepsinya sendiri.

Pada usia dini merupakan masa yang sangat strategis dalam memperkenalkan berhitung.Apabila kegiataan berhitung di berikan dalam bentuk kegiatan bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi ank.Anak lebih berhasil memperlajari sesuatu apa yangdia pelajari sesuai dengan minat kebutuhan dan kemampuanya.

c. Prinsip-Prinsip Permainan Matematika

Permainan matematika di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip belajar di TK untuk semua bidang pengembangan yang akan dicapai sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan dimana disesuaikan juga dengan tahap perkembangan. Menurut Ahmad (2000:8) prinsip–prinsip permainan di TK antara lain: 1) Permainan matematika di beriak secara bertahap di awali dengan menghitung benda- benda,2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika di berikan

secara bertahap menurut tingak kesukaraannya. 3) Anak di beri kesempataan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. 4) Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. 5) Bahasa yang digunakan sederhana. 6) Anak di kelompokan sesuai dengan tahap penguasaan berhitung. 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus di mulai dari awal sampai akhir.

d. Metode Permainan Matematika

Metode permainan matematika yaitu : 1) Metode bercerita,2) Metode bercakap–cakap. 3) Metode Tanya jawab,4) Metode demonstrasi,5) Metode pemberian tugas,6) Metode Eksprimen. Kegiataan pembelajaran matematika dapat di lakukan dengan cara memberikan atau mengadakan permainan yang dapat merangsang dan mengasah kemampuan matematika anak usia dini.

5. Konsep Berhitung AUD

a. Pengertian Berhitung

Salah satu konsep matematika yang paling penting di pelajari anak pada usia 3-5 tahun adalah pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang anak mulai mengenal penafsiran–penafsiran kasar dari kuantitas, seperti lebih banyak dan kurang banyak. Dengan berkembangnya kepekaan anak terhadap bilangan maka anak akan semakin tertarik pada hitungan. Berhitung tidak hanya

terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial emisional karena itu dalam pelaksanaanya harus di lakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Menurut Sujiono (2008:11) berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka kemudan mengunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkanya.

Sedangkan menurut Depdiknas (2007:1) bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika keterampilan berhitung sangat di perlukan dalam kehidupan sehari –hari terutama konsep bilangan.

Jadi dapat di simpulkan bahwa karakteristik dalam kemampua berhitung adalah kemampuan anak untuk mengenal, memahami, memperagakan angka serta mampu anak menjawab beberapa pertanyaan yang akan berguna dalam kehidupan sehari- hari.

b. Karakteristik Berhitung Pada Anak Usia Dini

Kemampuan berhitung pada anak usia dini selayaknya di kenalkan sejak dini khususnya pada usia 5-6 tahun sebab pada usia ini anak sudah memiliki fungsi otak yang mampu menyerap informasi yang luar biasa. Hal ini sesuai dengan metode Doman dalam Harjanto (2011:97) mengemukakan bahwa pada usia tiga tahun pertama,otak belita mengalami perkembangan sangat pesat akibatnya stimulasi yang di berikan pada masa ini akan merangsang kecerdasan anak.Betapa mudahnya mengajari

matematika pada anak balita dan menjadikan proses belajar tersebut menyenangkan.

Menurut Harjanto (2011:14) adapun pengenalan kemampuan berhitung pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu menyatukan kemampuan berhitungnya, dia dapat menghitung objek, menunjukan mana yang lebih sedikit dan lebih banyak, anak sudah mampu mengenal bentuk geometri, mengenal angka belasan dan puluhan, mengenal penjumlahan dan pengurangan.

Depdiknas (2007:12) mengemukakan beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan berhitung antara lain: 1) Secara sepontan sudah menunjukan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung. 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman. 3) Anak mulai menghitung benda- benda yang ada di sekitarnya secara sepontan. 4) Anak mulai membandingkan benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya. 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda- benda yang ada di sekitarnya tanpa sengaja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karateristik berhitung pada anak usai 5-6 tahun sudah ada pada diri anak,mereka sudah mampu menjumlahkan dan mengurangi mengunakan bantuan jemari, ia juga memiliki insting bahwa hasil dari perjumlahaan adalah salah.

c. Tujuan Pengenalan Berhitung

Perkembangan anak berbeda satu sama lain, namun demikian perkembangan anak tetap mengikuti pola umum. Tingkat pencapaian perkembangan mengantarkan pertumbuhan dan perkembangan mengantarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan di capai anak usia tertentu. Dalam hal ini peneliti akan menggambarkan pencapaian karakteristik perkembangan berhitung anak yang di kemukakan oleh Hurlock (1993) mengatakan lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Depdiknas (2007:2), kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut : 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda- benda kongkrit,gambar-gambar ataupun angka- angka yang terdpat di sekitar anak, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam keseharianya mmemerlukan keterampilan dalam berhitung.

Suyanto (2005:29) tujuan berhitung anak usai dini sebagai logika matematical learning atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa berhitung betujuan agar anak usia dini mampu berfikir logis dan sistematis dalam kehidupan keseharianya dengan cara menyenangkan dan tidak rumit.

d. Prinsip Pengenalan Berhitung

Menurut Flavel dalam Rini (2005:18) ada lima prinsip dalam penngenalan berhitung pada anak yaitu:

1. *The One-one Principle*

   Menurut prinsip ini,pada dasarnya berhitung harus di ajarkan secara berurutan dan satu persatu “satu,dua, tiga dan seterusnya. Setiap angka di sebutkan dan tdak boleh berulang. Cara ini terbukti Efektif untuk mengajari anak bahkan yang berusia 2,5- 3 Ta

2. *The Stable-Onder Principle*

   Prinsip ini menekan keteraturan. Misalnya kita menghitung 3 buah benda maka mulailah selalu dengan “satu”.”dua” dan “tiga” bukan “tiga”,”dua” dan satu.

3. *The Cardinal Principle*

   Prisip ini menekankan kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang di inginka. Misalnya menghitung benda kita ucapan satu,dua tiga empat benda.

4. *The Abctraction Principle*

   Prisip ini menekankan pada apa yang dapat di hitung oleh anak. Umumnya anak usia 5-6 tahun sangat aktif menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa memperhatikan pengolongan seperti bentuk,warna ataupun ukuran.

5. *The Onder –Irvance Principle*

   Anak uisa 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dari angka satu maksudnya anak menghitung secara acak sesuai dengan keinginan anak yang penting urutanya di mulai dari angka satu.

Depdiknas (2007:2) mengemukakan 7 prinsip permainan berhitung yaitu :

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda- benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya. 2) Pengetahuan dan keterampilan dalam permainan berhitung diberikan secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitannya misalnya dari yang konkret ke abstrak, mudah kesukar dan dari yang sederhana ke yang lebuh kompleks.
2. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberikan kesempatan berpatisifasi dan diransang untuk menyelesaikan masalah-maslahnya sendiri.
3. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda yang sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan

4. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyany memakai bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
5. Permaianan berhitung anak dapat dikelompokan sesuai dengan tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
6. Mengevaluasikan hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Jadi dapat di simpulkan bahwa prinsip berhitung pada anak usia dini hendaklah secara berurutan atau bertahap mulai dari tingkat kesukaranya hingga ia mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dengan suasana yang menyenangkan dan member rasa amanserta kebebasan dari awal hingga masalah berhitung itu selesai**.**

e. Tahap Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika , karena usia TK sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/motivasi yang di sesuaikan dengan tugas perkembangan.

Apabila kegiataan berhitung di berikan melalui berbagai macam permainan tentunyaakan lebih efektif karenabermain merupakan wahana

belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat,kebutuhan dan kemampunya.

Beberapa aspek Pekembangan Berhitung Anak Usai Dini yang ada antara lain :

1. Permainan berhitung di berikan secara bertahap,di awali dengan menghitung benda- benda.
2. Pengetahuan keterampilan pada permainan berhitung di berikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya dari kongkrit ke abstrak mudah ke sukar dari sederhana ke lebih komplek.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak di beri kesempataan berpartisipasi dan di rangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memeberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.
5. Bahasa yang di gunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa sederhana
6. Dalam permainan berhitung anak dapat di kelompokan sesuai tahap penguasaanya yaitu: tahap konsep,masa transisi dan lambang.
7. Dalam Mengevaluasi hasil perkembangan anak harus di mulai dari awal sampai akhir kegiataan.

6. Konsep Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep yang di gunakan pencacahan dan pengukuran. Symbol ataupun lambang yang di gunakan untuk mewakili suatu bilangan di sebut sebagai angka atau lambang bilangan. Setiap bilanganmisalnya di lambangkan angka satu,sesungguhnya adalah konsep abstrak yang tidak bisa tertangkap oleh indra manusia. Menurut Sujiono (2005:117) Konsep bilangan melibatkan penilaian tentang berapa jumlahnya/ berapa banyaknya termasuk menghitung. Mengelompokkan dan membandingkan menghitung merupakan cara belajar mengenal bilangan kemudian menggunakan nama lambang bilangan untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Menurut (Gardner, 2005:61) kecerdasan logika atau matematika bersemayan di otak depan sebelah kiri dan parictal kanak. Kecerdasan ini di lambangkan dengan angka –angka dan lambang matematika lain. Brewer (2005:85) anak usia 4 tahun telah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori. Mereka juga mulai menunjukan ketertarikan pada angka dan kuantitas, seperti menghitung,mengukur,dan membandingkan meskipun demikian anak sering kali mengunakan angka-angka tanpa pemahaman.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan banyaknya latihan yang di perlukan setiap anak berbeda dan perlu berfariasi, dengan bermain secara berulang–ulang dapat membantu dan melatih kemampuan pola berfikir dalam mengembangkan pengertian pada konsep dan menyelesaikan masalah

dengan menyenangkan. Adapun indikator yang terdapat dalam permaian adalah: 1) mengurutkan lambang bilangan. 2) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, 3) mengelompokkan benda sama dan tidak sama.

7. Konsep Bermain

a. Pengertian

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2), bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sedangkan menurut Piaget dalam Mayesti (1990:42) menyatakan bermain adalah sutau kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi anak.

Menurut Sudjana (2001:138), menyatakan bahwa permainan atau games di gunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan mengunakan symbol –simbol atau alat komunikasi lainya.

Bermain merupakan kegiatan yang di lakukan anak secara spontan karena di senangi dan sering tanpa tujuan tertentu.bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, mejadi pribadi yang matang dan mandiri. Melalui permainan anak dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkunganya.

b. Tujuan

Menurut Sujiono (2009:72) menyatakan bahwa pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif iteraktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak Taman Kanak-kanak. Tujuan bermain menurut Depdiknas (2003:56) adalah : 1) Melatih kemampuan berhitung agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan. 2) Melatih keterampilan supaya anak mengembangkan kemampuan motorik halus dalam membuat tugas. 3) Dapat mengembangkan daya fikir/ kongnitif agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah di ketahui dengan pengetahuan yang sudah di perolehnya. 4) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam- macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. 5) Mengembangkan jasmani anak agar dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan tubuh dan kesehataan. 6) Perkembangan daya cipta supaya anak kreatif. 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak

Kegiatan bermain memiliki nilai-nilai yang tinggi manfaatnya bagi perkembangan anak, selain bermain mempunyai nilai-nilai yang penting bagi perkembang fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Beberapa tujuan bermain yaitu : 1) Bermain memicu kreativitas, 2) Bermain dapat mencerdaskan otak, 3) Bermain dapat menangulangi konflik, 4) Bermain

untuk melatih empati, 5) Bermain untuk mengasah panca indra, 6) Bermain sebagai media terapi atau pengobataan, 7) Bermain itu menemukan penemuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan bermain adalah agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk membantu pertumbuhan dan perkembanganya. Bermain juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yaitu: Perkembangan social,emosional,kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni anak.

c. Karakteristik

Menurut Garvey dalam Musfiroh (2005:16), kegiatan bermain pada anak-anak memiliki ciri-ciri sebagai berikut :1) Bermain selalu menyenangkan atau mengembirakan, 2) Bermain tidak bertujuan ekstinstik, motivasi bermain instinstik, 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela, Kegiatan bermain dilakukan bukan terpaksa, 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta, 5) Bermain juga bersifat non literal, pura-pura atau tidak senyatanya, 6) Bermain tidak memiliki kaidak ekstrinstik, artinya kegiatan bermain memiliki aturan tersendiri, 7) Bermain bersifat aktif, kegiatan menuntut keaktifan anak bermain, 8) Bermain bersifat fleksibel, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang diinginkan

Beberapa pakar pendidikan meyebutkan karakteristik bermain anak yaitu: 1) Bermain relative bebas dari aturan-aturan,kecuali anak –anak membuat aturan mereka sendiri. 2) Bermain di lakukan seakan –akan

kegiataan itu dalam kehidupan nyata (bermain Drama), 3) Bermain lebih menfokuskan pada kegiataan atau perbuataan dari pada hasil akhir atau produknya, 4) Bemain memerlukan interaksi dan keterlibataan anak.

Bagi anak bermain sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak.

7. Permainan Wadah Telur

a. Pengertian

Permainan wadah telur akan memberikan pengaruh dan dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak.Permainan wadah telur adalah upaya untuk mengembangkan potensi dan kemampuan anak dalam mengenal angka bilangan dengan benda,mengurutkan angka dan mengenal konsep bilangan.

Menurut Rusfendi (2000:312) Menyatakan bahwa permainan angka adalah suatu kegiatan yang menyenangkan atau mengembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional dalam pengajaran angka baik aspek kognitif,afektif, maupun psykomotorik.Permainan angka di gunakan untuk pemahaman bilangan,urutannya dan lambangnya.

Belajar matematika dengan mengunakan tempat telur bisa menjadi aktifitas yang menyenangkan bagi anak. Melalui permainan wadah telur dan kancing baju yang di lakukan anak, kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan dapat meningkat. Adapun cara permainan ini

guru terlebih dahulu mengenalkan kepada anak alat-alat yang akan di pergunakan dalam permainan wadah telur dan kancing baju ini di antaranya wadah telur di beri cat warna-warni, Kartu angka terbuat dari karton.

Dari paparan di atas maka jelaslah bahwa penggunaan permainan wadah telur oleh guru sangat berpengaruh dan berhubungan dengan peningkatan konsep bilangan anak.

b. Bahan dan Alat

Bahan dan alat yang di gunakan dalam permainan wadah telur ini sebagai berikut:

a. Wadah telur,sebagai tempat meletakkan kartu dan kancing baju.
b. Kartu angka, yang nanti akan menjadi pedoman bagi anak untuk mengambil kancing baju.
c. Kancing baju/ manik sebagai benda yang akan di ambil dan di letakan di wadah telur yang di sesuaikan dengan kartu angka yang telah tersedia.

Gambar permainan ini adalah sebagai berikut :

a) Alat permainan : Wadah telur, kartu huruf, manic-manik dan kancing baju

b) Persiapan wadah telur dengan kartu huruf

c) Kancing baju dan manik-manik dimaksukkan ke dalam wadah telur

c. Langkah-langkah permainan wadah telur

Cara melakukan permaianan wadah telur sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan wadah telur, kartu angka, manik-manik dan kancing baju
2. Anak menyusun kartu angka 1 sampai 20 kewadah telur
3. Anak meletakkan kancing baju atau manik-manik kedalam wadah telur sesuai dengan angka yang tertera

Dari paparan di atas maka jelaslah bahwa penggunaan permainan wadah telur oleh guru sangat berpengaruh dan berhubungan dengan penigkataan konsep bilangan pada anak.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Kurniati (2008) dalam penelitian yang berjudul Upaya meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada Anak Usia Dini melalui permainan angka kartu domino di TK Al-Janah Tarusan Pesisir Selatan.

Kesimpulan yang diperoleh dengan permainan angka kartu domino dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Penelitian yang peneliti lakukan sama–sama dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung anak namun menggunakan metode permainan angka kartu domino sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode berhitung melalui permainan wadah telur.

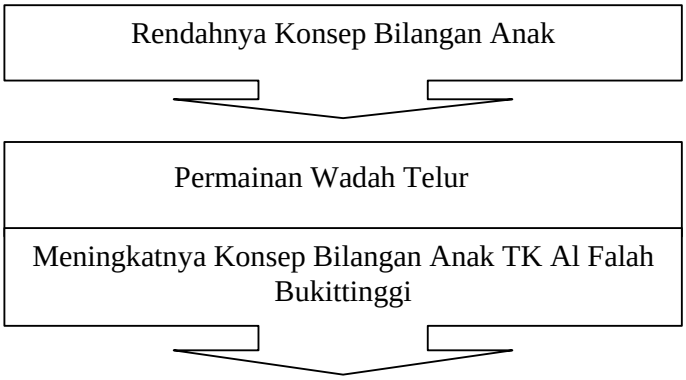
2. Penelitian Maryuliati (2010) dalam penelitian yang berjudul upaya peningkatan pengenalan tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Hasil yang didapatkan bahwa dengan lambang bilangan dan gambar dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Penelitian yang dilakukan sama–sama dalam upaya peningkatan pengenalam konsep bilangan anak. Metode permainan yang digunakan adalah lambang bilangan dan gambar sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode berhitung melalui permainan wadah telur.

3. Rifni Iffandri (2009) melakukan penelitian dengan judul: “ Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Melalui Permaian Kartu Domino di TK Bhayangkari Padang.” Hasil penelitian mneyimpulkan bahwa permaian kartu domino terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan Berhitung anak harus di asah sejak dini untuk mengembangkan berhitung anak dan mengenal kosep bilangan melalui kegiatan berhitung merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak.

Salah satu metode yang dapat di gunakan untuk peningkataan berhitung anak adalah permainan wadah telur dengan menggunakan Konsep bilangan. Kerangka konseptual untuk memecahkan masalah yang dirancang oleh guru sebagai berikut :



Bagan I
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan wadah telur dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak,khususnya anak B5 TK Islam Al-Falah Bukittinggi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melaui jalur formal dan nonformal. Pendidikan Taman Kanak-kanak merulpakan salah satu bentuk pendidikan Anak Usia Dini formal, pendidikan ini ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun.
2. Kemampuan konsep bilangan anak sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan. Kecerdasan ilmu pengetahuan sebahagian besar diperoleh melalui konsep bilangan.
3. Peningkatan konsep bilangan anak melalui permainan wadah telur dengan menggunakan kartu angka, kancing baju dan manik-manik dapat menumbuhkan motivasi berhitung anak, rasa ingin tahu anak.
4. Melaui permainan wadah telur memegang peran sangat penting dalam peningkatan konsep bilangan anak
5. Aplikasi permainan wadah telur memudahkan guru dalam mengembangkan konsep bilangan. Karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan konsep bilangan anak.

B. Implikasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjaun kajian teoritis maka imlikasi penelitian ini adalah:

1. Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan wadah telur dapat meningkatkan konsep bilangan, keingin tahuan, disiplin dan kesabaran.
2. Guru mampu untuk mengembangkan berbagai alat permainan dan strategi pembelajaran yamg bervariasi agar pembelajaran disukai oleh anak.
3. Aplikasi permainan wadah telur memudahkan guru dalam mengembangkan konsep bilangan pada anak, karena permainan wadah telur menarik dan menyenangkan.

C. Saran

Berdasarkan dari uraian kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin penulis uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak
2. Untuk penyelenggaraan TK hendaknya mampu menyediakan alat peraga yang mampu menunjang perkembangan anak
3. Dalam pembelajaran guru harus mampu menciptakan stategi pembelajaran agar anak tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan konsep bilangan anak melalui metode dan media yang lain.

5. Dengan adanya permainaan wadah telur ini bisa menambah bahan ajar atau media bagi pembaca khususnya guru-guru agar menigkatkan konsep bilangan bagi anak.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Siti, dkk 2007. *Perkembangan dan konsep dasar anak usia dini*. Jakarta : Universitas Terbuka

_____, 2010. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta : Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas. 2003. *Permainan Pembelajaran TK.* Jakarta: Manika.

_____, 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak Kanak.* Jakarta: Manika.

_____, 2001. *Pengembangan Kogniktif Anak usia Dini.* Jakarta: Manika.

_____, 2009. Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 *tentang Standar Penddikan Anak Usia Dini*. Jakarta

Dimyati, dkk. 1999. *Metode Mengajar Angka (Jilid I).* Jakarta : Rineka Cipta.

Emawulan, Syaodih. 2008. *Perkembangan Kogniktif Anak.* Bandung : CV. Pustaka Setia.

Harjanto, Bob. 2011. *Agar Anak Tidak Takut pada Matematika.* Jakarta : Alfabeta

Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan.* Jakarta : Pustaka Prestasi Jaya

Hartati, Sofia. 2009. *Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Eno Media

Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Psikologi Perkembangan Jilid 1.* Jakarta : Erlangga

Iffandri, Rifni. 2009. *Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Melalui Permaian Kartu Domino di TK Bhayangkari Padang.* Padang: FIP UNP.

Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak Kanak.* Jakarta : Grasindo.

_____, 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak Kanak.* Jakarta : PPS UNJ