

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA
DI TK JANNATUL MA'WA
PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**RIRIN NOVELINA
NIM 88492/2007**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PEGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa di TK Jannatul Ma'wa Padang

Nama : Ririn Novelina
NIM : 2007/88492
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 November 2011

Tim Penguji,

	Nama
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd.
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana
3. Anggota	: Nurhafizah M. Pd.
4. Anggota	: Serli Marlina, S. Pd
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti

Tanda Tangan

1.

2.

3.

4.

5.

ABSTRAK

Ririn Novelina: 2011. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa di TK Jannatul Ma'wa Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Jannatul Ma'wa Padang masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman anak terhadap pengenalan konsep bilangan secara langsung selain itu kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan dan memvariasikan media pembelajaran serta rendahnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain sehingga membuat anak menjadi bosan dan kurang berminat dalam mengenal konsep bilangan. Karena pembelajaran guru kurang bervariasi sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan kurang berkembang oleh karena itu peneliti menggunakan ular tangga raksasa untuk meningkatkan konsep bilangan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian TK Jannatul Ma'wa Padang pada kelompok B2 yang berjumlah 18 orang anak, 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kemampuan anak mengenal konsep bilangan menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang meningkat sangat baik. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui permainan ular tangga raksasa di TK Jannatul Ma'wa Padang meningkat.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti aturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan judul "Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa di TK Jannatul Ma'wa Padang".

Peneliti menemukan banyak kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini, karena keterbatasan kemampuan peneliti baik dari pengalaman maupun pengetahuan. Dengan adanya bantuan, arahan dan bimbingan dari akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan saran-saran dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku pembeimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan masukan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
3. Ibu Penguji I, II, dan III yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun kepada peneliti guna perbaikan skripsi ini kearah yang lebih baik lagi

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu dosen beserta Staf TU Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.
7. Kedua orang tua, kakak, adik, teman dan sahabat yang telah banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
8. Ibu Nila Asnita, selaku Kepala TK Jannatul Ma'wa Kecamatan Koto Tangah Padang yang membantu dan memberikan kesempatan serta waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Anak-anak TK Jannatul Ma'wa, khususnya kelompok B2 yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan Reguler 2007 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat ridho dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti menerima saran dan kritikan yang bermanfaat dan membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya. Akhir kata,

semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, November 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	9
2. Hakikat Pengembangan Kognitif	10
a. Pengertian Kognitif	10
b. Perkembangan Kognitif	11
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif	14
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	16
3. Konsep Bilangan	20
a. Pengertian Konsep Bilangan	20
b. Perkembangan Konsep Bilangan	21
c. Pengertian Konsep Angka	22
d. Indikator Tentang Konsep Bilangan Sesuai Dengan Kurikulum	23
4. Hakikat Bermain	24
a. Pengertian Bermain	24

b. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak	25
5. Alat Permainan.....	27
a. Pengertian Alat Permainan.....	27
b. Fungsi Alat Permainan	27
c. Syarat Alat Permainan.....	29
6. Permainan Ular Tangga Raksasa	30
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	34
D. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian.....	38
D. Instrumentasi Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	45
G. Indikator Keberhasilan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	48
1. Kondisi Awal	48
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	51
3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	55
B. Analisis Data	58
C. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 4.1	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	49
2. Tabel 4.2	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan I (Siklus I)	59
3. Tabel 4.3	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan II (Siklus I)	61
4. Tabel 4.4	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan III (Siklus I)	63
5. Tabel 4.5	Hasil Wawancara Siklus I	66
6. Tabel 4.6	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan I (Siklus II)	69
7. Tabel 4.7	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan II (Siklus II)	72
8. Tabel 4.8	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan III (Siklus II)	74
9. Tabel 4.9	Hasil Wawancara Siklus II	77

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 4.1 Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Kondisi Awal (Sebelum Tindakan	50
2. Grafik 4.2 Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan I (Siklus I)	60
3. Grafik 4.3 Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan II (Siklus I)	63
4. Grafik 4.4 Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan III (Siklus I)	65
5. Grafik 4.6 Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan I (Siklus II)	71
6. Grafik 4.7 Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan II (Siklus II)	73
7. Grafik 4.8 Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan III (Siklus II)	76

DAFTAR LAMPIRAN

1. Satuan Kegiatan Harian (SKH) Siklus I dan Siklus II
2. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
3. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan I (Siklus I)
4. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan II (Siklus I)
5. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan III (Siklus I)
6. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan I (Siklus II)
7. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan II (Siklus II)
8. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pertemuan III (Siklus II)
9. Lembar Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I
10. Lembar Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II
11. Foto-foto Kegiatan
12. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan PG-PAUD FIP UNP

13. Surat Izin Penelitian Dari UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan Koto Tengah Padang
14. Surat Keterangan Akan Melaksanakan Penelitian Dari TK Jannatul Ma'wa
15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari TK Jannatul Ma'wa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pasal 1 ayat 1 (14) menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) batasan anak usia dini di Indonesia adalah dari lahir sampai dengan enam tahun.

Depdiknas, 2004 menyatakan bahwa pendidikan TK merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang berusia empat sampai enam tahun. Pendidikan TK memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan

keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. TK bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan Undang-Undang diatas dapat dijelaskan setiap manusia sangat membutuhkan pendidikan seumur hidup agar dapat memiliki kekuatan untuk mengembangkan potensi yang diberikan Allah SWT pada masing-masing individu, oleh sebab itu seseorang anak manusia semenjak dia dilahirkan sampai akhir hayatnya ia akan selalu membutuhkan pendidikan dimanapun ia berada, baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal dan pendidikan informal.

Untuk mengenal konsep bilangan di TK dapat dilakukan dengan berbagai cara dan harus dilakukan sedini mungkin. Oleh sebab itu proses pembelajaran di TK harus dilaksanakan melalui media dan alat permainan yang dapat mendukung berbagai aspek perkembangannya. Salah satunya alat mengenal konsep bilangan melalui permainan ular tangga raksasa.

TK Jannatul Ma'wa Padang merupakan TK yang dibentuk oleh masyarakat yang diberi nama dengan Yayasan Serumpun Batang Kabung. Masyarakat yang berada disekitar TK merupakan masyarakat yang berekonomi menengah kebawah maka uang sekolah juga di sesuaikan dengan perekonomian masyarakat setempat sehingga sarana dan prasarana sekolah sangat minim.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan di TK Jannatul Ma'wa pada kelompok B2 dari 18 yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 10 orang anak perempuan pada tahun ajaran 2011-2012, dalam bidang kemampuan mengenal konsep bilangan anak kurang berkembang, selain itu kegiatan mengenal konsep bilangan ini diterapkan secara langsung seperti di Sekolah Dasar bukan melalui permainan yang menyenangkan. Hal tersebut karena kurangnya media pembelajaran atau alat permainan yang menunjang kegiatan belajar dan kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran atau alat permainan serta memvariasikan alat permainan tersebut.

Untuk membantu anak dalam mengenal konsep bilangan maka peneliti tertarik untuk memodifikasi permainan ular tangga menjadi permainan yang lebih menarik lagi. Untuk itu penulis mencoba mengkaji atau menciptakan cara baru yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan ular tangga raksasa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Di TK Jannatul Ma'wa Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak mengenal konsep bilangan kurang berkembang
2. Anak belum mengenal konsep bilangan secara langsung

3. Kurangnya media atau alat permainan untuk peningkatan mengenal konsep bilang yang lebih menarik.
4. Kurangnya kreatifitas guru menciptakan alat atau media permainan untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam memvariasikan kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah pada penelitian tindakan kelas dibatasi pada aspek pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan kurang berkembang. Dalam hal ini penulis menggunakan ular tangga raksasa dalam menenal konsep bilangan anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu: Bagaimana permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Jannatul Ma'wa Padang?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah terlihat anak belum mengenal konsep bilangan. Untuk pemecahan masalah tersebut maka, peningkatan kemampuan konsep bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga raksasa di TK Jannatul Ma'wa Padang.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak melalui permainan ular tangga raksasa
2. Untuk melatih anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan ular tangga raksasa
3. Untuk menambah pengetahuan guru dalam merancang alat permainan yang lebih menarik.

G. Manfaat penelitian

1. Manfaat bagi anak

Melalui permainan ini dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak.

2. Manfaat bagi guru

Merupakan masukan bagi guru dalam menciptakan permainan yang baru.

Selain itu merupakan metode baru bagi guru dalam menyajikan permainan ular tangga raksasa dan meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan alat permainan tanpa dibeli.

3. Manfaat bagi sekolah

Untuk menambah alat peraga baru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Sehingga media yang ada di sekolah bervariasi dan tidak monoton.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci yang ada pada proposal ini, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Konsep bilangan adalah pengenalan lambang, bentuk, serta urutan bilangan kepada anak. Sehingga anak mengerti bentuk dari bilangan itu sendiri misalnya anak mengetahui lambang bilangan dari angka satu adalah 1.
2. Ular tangga raksasa yang dipakai dalam penelitian ini adalah ular tangga yang terbuat dari kardus bekas yang dilapisi dengan kertas berwarna yang diberi gambar ular dan angka di atasnya. Permainan ular tangga ini dapat dilepas dan disusun kembali seperti puzzle.
3. Indikator yang digunakan dalam peningkatan kemampuan konsep bilangan yaitu indikator pengembangan kognitif. Materi yang diberikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun mengacu kepada KEPMEN pada kurikulum TK tahun 2010 yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan usia yang cukup menentukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, hal ini dapat terlihat setelah kelahiran sampai dengan usia 6 tahun di mana banyak terjadi perubahan yang luar biasa pada anak. Menurut Pratisti (2008:55).

“Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai usia sekolah di mana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, melompat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan oleh orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun, yang mana anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya. Sebagaimana menurut Rahman (2005:4). Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik dan pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Anak usia dini merupakan usia yang paling penting dalam perkembangan manusia, sehingga sering disebut sebagai *golden age* atau

usia emas yang paling berharga dibanding usia-usia selanjutnya, dan yang tidak akan pernah terulang lagi. Pada periode usia 0-8 tahun merupakan kesempatan yang sangat efektif untuk membangun seluruh aspek perkembangan dasar anak, karena pada usia tersebut anak mengalami lompatan pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dibanding usia sesudahnya. Menurut Ramli (2005:12) mengatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai usia 8 tahun. Meskipun demikian, dalam kerangka pendidikan anak usia dini di Indonesia, pelaksanaannya ditekankan pada pelayanan pendidikan terhadap anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai usia 6 tahun”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun, yang mana anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik berbeda dengan anak usia di atasnya yang sering disebut sebagai *golden age* atau usia emas yang paling berharga dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini mempunyai karakteristik yang sangat unik karena sebagaimana menurut Hartati (dalam Aisyah, 2009:1.4-1.12) anak memiliki karakteristik yang khas, yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Anak merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa paling potensial untuk belajar

5. Menunjukkan sikap egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:2-8) mengatakan bahwa:

“Karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/ khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini mempunyai perbedaan pada setiap individu anak karena anak usia dini bersifat unik dan berbeda satu sama lainnya serta anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi serta sifat egosentris yang tinggi juga

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan yang sangat penting bagi aspek perkembangan anak sebagaimana menurut Hasan (2009:17), mengatakan ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

2. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini menurut Rahman (2005:6) mengatakan bahwa:

“Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian, dan lain-lain”.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengemangakan semua aspek perkembangan anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya

2. Hakikat Pengembangan Kognitif

a. Pengertian kognitif

Perkembangan kognitif berhubungan dengan perkembangan kemampuan otak anak untuk memecahkan suatu masalah sebagai man
Pendapat Tohirin (2005:41) kognitif merupakan ranah psikologis manusia yang meliputi setiap prilaku mental dan berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengalaman, informasi pemecahan masalah, kesenjangan dan masyarakat anak yang dibesarkan.

Sedangkan pendapat Sujiono (2005:1.3) “Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide dan belajar”.

Menurut Piaget (dalam Mulyani 2007:1.15) kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan, intelektual ditambah dengan pengetahuan, dan teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses yang menggunakan pikiran untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa sehingga dapat memecahkan suatu masalah serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ada sehingga kita dapat memperoleh pengetahuan yang baru.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan dengan daya pikir dan intelegensi sebagaimana Pendapat Piaget (dalam Budiningsih 2005:35) bahwa:

“Perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetis yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai suatu yang didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif”

Proses berfikir anak pada dasarnya tidak terlepas dari perkembangan otaknya. Pada anak usia 4-5 tahun sangat membutuhkan stimulasi yang memadai sehingga diharapkan fungsi otak anak dapat berkembang optimal. Untuk merangsang perkembangan kemampuan berfikir diperlukan stimulasi kognitif agar perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan. Wach 1979 (dalam Sujiono 2005:1.14) bahwa “Perkembangan kognitif dapat ditingkatkan apabila orang tua penuh kasih, responsif secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi dan bisa diramalkan dengan kemungkinan untuk variasi pengalaman”.

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa atau mereka cium melalui panca indra yang dimilikinya. Dengan melihat apa yang dilihatnya, mendengar apa yang didengarnya, merasakan apa yang dirasakannya, mencium apa yang dibaunya, mereka akan mengetahui dan memahami tentang kehidupan di sekitarnya, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan.

Sedangkan Piaget (dalam Patmonodewo 2000:28) menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahap *sensorimotor*, tahap *praoperasional*, tahap *kongkret operasional* dan *formal operasional*. Tahapan-tahap tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dan pengalaman anak. Walaupun pada umumnya usia anak prasekolah dikaitkan dengan tahapan perkembangan dari Piaget,

yakni tahap *sensorimotor* (0-2 tahun), tahap *praoperasional* (2-7 tahun), kecepatan perkembangan anak bersifat pribadi, tidak selalu sama untuk masing-masing anak.

Pada anak yang berusia antara 0-2 tahun mulai lebih mampu membedakan hal-hal yang diamati. Para peneliti menjumpai bahwa pada anak usia bayi telah menunjukkan adanya derajat kesadaran penginderaan (melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap) yang tinggi. Perkembangan kognitif anak prasekolah termasuk dalam pertengahan tahapan dari Piaget, yaitu tahapan *praoperasional* adalah fungsi simbolik. Dalam periode *sensorimotor* anak-anak belajar melalui indra dan tindakannya. Meskipun telah sampai akhir dari tahap *sensorimotor*, yaitu sub tahapan yang keenam, mereka tetap “belajar melalui tindakan”, belum berhenti.

Setelah masuk pada tahap *praoperasional* anak-anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak mampu mengingatkan kembali symbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik.

Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini 4-6 tahun aspek perkembangan kognitif, Montolalu (2007:6.5) mengatakan:

- a. Menyebutkan urutan bilangan 1-20
- b. Menguasai konsep bilangan
- c. Mengenal lambang bilangan

- d. Menyebutkan semua jenis bentuk-bentuk
- e. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahuinya, misalnya menurut bentuk, ukuran warna, dan sebagainya
- f. Mengenal sebab akibat

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi dalam beberapa tahap yaitu tahap *sensorimotor*, tahap *praoperasional*, *kongkrit operasional*, dan *formal operasional*, tetapi pada anak prasekolah berada pada tahap *praoperasional* karena anak sudah dapat mengingat symbol-simbol dan berimajinasi. Selain itu ada beberapa kemampuan yang diharapkan dalam perkembangan kognitif ini yaitu anak dapat menyebutkan urutan bilangan, menguasai konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengelompokkan benda dan mengenal sebab akibat

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif tidak hanya berhenti pada tahap *formal operation*, tetapi berlanjut hingga tahap kreativitas. Salah satu elemen penting dari kognitif adalah ingatan dan memori yang memiliki peranan besar dalam pencapaian prestasi belajar.

Pendapat Piaget dalam Budiningsih (2005:40) bahwa ciri perkembangan kognitif sebagai berikut:

“Perkembangan intelektual mengalami kemajuan, peningkatan, pengetahuan, perkembangan berbicara, interaksi secara sistematis dan perkembangan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternative secara tepat”.

Menurut Majid (2008:27) bahwa karakteristik perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

- a). *The men of wisdom* (menguasai dan terampil dalam profesinya)
- b). *High in tegrity* (sungguh-sungguh dalam berbagai hal)
- c). *Wiligness to learn* (memiliki motivasi yang kuat)
- d). *Proactive stance* (bersikap proaktif)
- e). *Faith in god* (mencintai Tuhannya)
- f). *Creaditable and reputable* (berusaha menempatkan diri agar dipercaya)
- g). *Being the best* (menjadi teladan)
- h). *Emphaty and compassion* (mencintai orang lain)
- i) *Emotional maruty* (memiliki kedewasaan)
- j). *Balance* (memiliki jiwa yang tenang)
- k) *Sense of mission* (memiliki arah dan tujuan atau misi)
- l). *Sense of competition* (memilki sikap untuk bersaing)

Dengan demikian pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif sangat berbeda, dilihat dari usia dan kemampuan anak. Karakteristik perkembangan anak dapat juga dipengaruhi oleh aspek-aspek perkembangan anak (rumah, sekolah, dan lingkungan).

d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Segala sesuatu yang terjadi pasti memiliki sebab akibat, karena kemampuan seseorang pasti berbeda-beda dan hal tersebut pasti ada penyebabnya. Berdasarkan hal tersebut perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh beberapa hal menurut Sujiono (2005: 1.18-1.19)

1. Faktor Hederitas / keturunan

Schopenhauer berpendapat tentang teori *hederitas* atau *nativisme* bahwa "Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan". Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya. Dari lahir anak telah memiliki intelegensi yang sesuai dengan apa yang telah diwariskan oleh orangtuanya, bagaimana kemampuan yang dimiliki oleh orang tua tidak akan jauh beda dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut.

Para psikologi Loehlin, Lindezey, dan shupler "berpendapat bahwa taraf intelegensi 75%-80% merupakan warisan atau faktor keturunan". Pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir (batasan kesanggupan). Meskipun menerima latihan dan pembelajaran yang sama, perbedaan-perbedaan itu masih tetap ada".

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh faktor keturunan atau hederitas.

Pembawaan yang dibawa sejak lahir akan mempengaruhi perkembangan kognitifnya, apabila ia menerima latihan dan pembelajaran yang sama pasti perbedaan itu masih ada, hal ini disebabkan karena batasan kesanggupan yang dimiliki anak.

2. Faktor Lingkungan

Jhon Locke berpendapat bahwa “Manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya”. Berdasarkan pendapat Jhon Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya, karena lingkungan hidup merupakan tempat ia beradaptasi, dan menjalankan hidupnya sehari-hari.

Di dalam kehidupan sehari-hari anak akan belajar memahami sesuatu dengan pengalaman yang ia rasakan, apabila lingkungan yang berada pada anak selalu memberikan pengetahuan maka anak dengan sendirinya akan dapat memahami pengetahuan yang didapatnya dari lingkungan tersebut.

3. Kematangan

Tiap Organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia *kronologis* (usia kalender). Jadi apabila anak sudah semakin dewasa, maka mereka

lebih matang dalam berfikir, karena kemampuan berfikir anak usia dini juga ditentukan oleh usia anak tersebut. Kedewasaan anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, daya fikir anak akan lebih matang, mereka lebih cepat memahami pengetahuan yang telah didapatkan nya, baik itu dari pengalaman sendiri maupun dari orang lain.

4. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/ informal). Pembentukan sekolah seperti keadaan guru, teman dan orang-orang yang berada di sekolah akan mempengaruhi bagaimana perkembangan intelegensi anak, karena mereka melihat dan mendengar apa yang diajarkan guru dan dikatakan teman-temanya. Pengaruh alam sekitar seperti adanya musibah atau bencana alam akan mengakibatkan anak trauma dan takut menghadapi kehidupannya. Hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan intelegensi anak.

Jadi pembentukan sengaja (sekolah) dan tidak sengaja (alam sekitar) sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak karena rangsangan, pengetahuan yang diperoleh anak dari sekolah akan membuat anak lebih mengerti dengan apa yang ia lihat di dalam

kehidupannya , begitu juga dengan alam sekitar, bagaimana perubahan alam yang ia rasakan akan membuatnya belajar untuk berfikir dengan apa yang ia lihat.

5. Minat dan Bakat

Minat mengarah perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan latihan agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

Setiap anak memiliki minat dan bakat yang berbeda-beda, anak yang memiliki minat dan bakat tertentu maka ia akan cepat mengembangkan potensinya dengan mempelajari hal tersebut. Sesuatu yang menarik dapat menjadi kesenangan dan kemampuan dalam dirinya.

6. Kebebasan

Kebebasan yaitu manusia berfikir *divergen* (menyebar). Kebebasan yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya. Kebebasan anak

dalam menentukan pilihannya akan berpengaruh terhadap perkembangan intelegensinya., karena anak selalu ingin melakukan sesuatu yang baru yang ia temukan.

Di dalam melakukan sesuatu anak selalu mengeluarkan ide-ide yang baru, seperti bermain mereka sering mengeluarkan ide-ide yang menarik baginya. Hal ini merupakan pemikir yang ia dapatkan dari kebebasannya dalam mengeluarkan ide-idenya.

Jadi dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari beberapa faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki kemampuan yang berbeda-beda, hal ini disebabkan oleh faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, pembentukan, minat dan bakat serta kebebasan anak.

3. Konsep Bilangan

a. Pengertian Konsep Bilangan

Penanaman Kosep bilangan harus tanamkan kepada anak semenjak anak kecil agar anak dapat mengerti tentang konsep matematika sebagai mana pendapat Forb (dalam Patmonodewo 2000:40) mengemukakan bahwa konsep bilangan adalah pengenalan, pemahaman lambang bilangan sejak kecil harus yang mudah dimengerti oleh anak, karena belajar yang sangat baik untuk membantu anak didik dalam menemukan, menyerap

konsep-konsep dasar matematika adalah melalui pengamatan, yakni anak mengobservasi langsung peristiwa dan benda-benda konkrit.

Sedangkan lambang bilangan pendapat Yuwono (2005:2) adalah lambang yang digunakan untuk menuliskan nama bilangan, contohnya 1,2,3. Lambang bilangan digunakan untuk mengetahui nama dari bilangan itu sendiri seperti angka.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep bilangan mencakup lambang bilangan untuk mengenalkan anak pada konsep bilangan dapat dimulai dari diri sendiri ataupun akibat rangsangan dari luar seperti permainan, ular tangga tebak-tebak, kantong pintar, mencari jejak dan lain-lain

b. Perkembangan Konsep bilangan

Banyak hal yang dapat mempengaruhi perkembangan konsep bilangan anak usia dini sebagai mana pendapat Hurlock (1989:46) banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan konsep seorang anak. faktor-faktor tersebut antara lain: kondisi organ pengindra, intelegensi, kesempatan belajar, tipe pengalaman, jenis kelamin dan kepribadian.

Dari berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan konsep bilangan seorang anak umur juga dapat mempengaruhi perkembangan konsep bilangan seorang anak sebagai mana menurut Terman (dalam Hurlock 1989 :51-52) mengemukakan bahwa rata-rata anak yang berusia 4 tahun dapat menghitung dua dari sejumlah benda; rata-rata anak 5 tahun

dapat menghitung empat; dan rata-rata anak berusia 6 tahun dapat menghitung dua belas

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan konsep bilangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kondisi organ pengindra, intelegensi, kesempatan belajar, tipe pengalaman, jenis kelamin dan kepribadian serta umur anak juga akan mempengaruhi perkembangan konsep bilangan anak.

c. Pengertian Konsep Angka

Angka merupakan bagian dari konsep bilangan karena angka merupakan lambang atau nama dari konsep bilangan sebagai mana pendapat Wahyudi, dkk (2005: 112) angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dan dua adalah dua, dan seterusnya. Anak prasekolah memiliki kesulitan dalam memikirkan angka karena memiliki nilai-nilai khusus.

Kegiatan mengenal konsep bilangan dilakukan dengan menghitung karena anak akan mengenal angka melalui kegiatan menghitung sebagai mana pendapat Einon (2005:46) belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak-anak mulai menghitung, mereka menganggap itu sebagai irama. Mungkin mereka mengerti apa arti 1-2-3, tetapi tidak dapat membayangkan arti 6-7-8.

Pengenalan angka pada anak-anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Pendapat Mutiah (2010:161) bahwa belajar huruf

dan angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang. Pendapat Piaget (dalam Mutiah 2010:161) menunjukkan bagaimana konsep matematika terbentuk pada anak dan kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (arimatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah.

Dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah pengenalan menghitung 1 sampai 2 secara konkrit konsep matematika dasar dan keterampilan matematika dasar, serta memperjelas konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah dipahami anak secara terus menerus.

d. Indikator Tentang Konsep Bilangan Sesuai Dengan Kurikulum

Materi yang diberikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun mengacu kepada KEPMEN. Lingkup perkembangan kognitif yaitu, konsep bilangan, lambang bilangan, bilangan dan huruf dengan tingkat pencapaian yaitu:

1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
3. Mengenal konsep bilangan
4. Mengenal lambang bilangan
5. Mengenal lambang huruf
6. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

7. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
8. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Penelitian ini lebih dikhususkan pada materi konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu pada 4 aspek Mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan.

3. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan alat pelepas emosi anak usia dini karena melalui bermain anak menyalurkan energi yang berlebih pada dirinya. Pendapat Schwartzman (dalam Patmonodewo 2000:102) mengemukakan suatu batasan bermain sebagai berikut:

“Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif, dan sebagainya. Bekerja pun dapat dikatakan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja, demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya.

Menurut Montolalu (2007:1.3) Bermain adalah menemukan kekuatan dan kelemahan akan minat, memperoleh potensi-potensi yang ada dan mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Beberapa ahli penelitian memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain.

Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain Moeslichatoen, (2004: 31- 32) yaitu:

- a. Motifasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotifasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tautan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, melainkan lebih bersifat pura-pura
- d. Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang khusus bagi anak, bermain bukanlah bekerja tetapi bermain adalah suatu proses anak memperoleh pengetahuan serta dalam bermain mempunyai kriteria.

b. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak usia TK. Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Pendapat Tejdasaputra (2001: 42-43) Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran bentuk, arah, besaran sebagai

landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematik dan ilmu pengetahuan yang lainnya.

Dalam kegiatan bermain guru sangat berperan besar sebagai mana pendapat Patmonodewo (2000:110) bahwa manfaat bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya.

Banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain tersebutsebut sebagaimana pendapat Montolalu (2007:1.19-1.22) bahwa manfaat bermain adalah:

1. Bermain memicu kreatifitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat melatih empati
5. Bermain bermanfaat mengasah panca indra
6. Bermain sebagai media terapi
7. Bermain itu melakukan penemuan

Maka dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak TK adalah sebagai berikut: melatih fisik, belajar hidup bersama atau berkelompok, menggali potensi diri sendiri, anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan kesulitan dengan kemampuan dirinya sendiri.

4. Alat Permainan

a. Pengertian alat permainan

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sudono (1995:7) pengertian alat permainan adalah sarana alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya untuk mengembangkan yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Pendapat Eliyawati (2005:62) bahwa alat permainan adalah alat yang sengaja dirancang atau didesain khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena dengan alat permainan anak dapat mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara bersama-sama.

Jadi pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar, sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

b. Fungsi Alat Permainan

Alat permainan mempunyai fungsi dalam kegiatan bermain sebagai mana pendapat Yulianti (2009:84) fungsi alat permainan adalah untuk

mengenai lingkungan dan juga mengajarkan anak mengenai kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Pendapat Sachuyo Tanaka (dalam Sudono, 1995:25), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

- 1). Mengembangkan kemampuan berfikir anak
- 2). Pemahaman tentang lingkungan sekitar
- 3). Memberi rangsangan pada anak
- 4). Memberi kesenangan pada anak
- 5). Mengembangkan sosialisasi pada anak
- 6). Mengembangkan kreatifitas dan motorik anak

Selain itu alat permainan yang dirancang berfungsi untuk seluruh aspek perkembangan anak dan keterampilan serta pembiasaan anak.

Pendapat Montalalu (2007:7.4) manfaat alat permainan adalah:

- a). Melatih otot besar dan kecil
- b). Mengembangkan fantasi anak
- c). Melatih keterampilan anak
- d). Mengembangkan daya fikir anak
- e). Mengembangkan perasaan sosial emosional anak
- f). Mengembangkan kreatifitas anak
- g). Menumbuhkan rasa keindahan

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat besar sumbangannya terhadap aspek perkembangan anak.

Baik fisik, motori, sosial, emosional, dan kognitif dan dengan alat permainan anak bereksplorasi sehingga menemukan sesuatu yang baru dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

c. Syarat Alat Permainan

Beberapa persyaratan alat permainan menurut Moeslichatoen (2004:214) adalah:

- 1). Tidak berbahaya
- 2). Mudah diperoleh
- 3). Sebaiknya dibuat sendiri
- 4). Berwarna dominan
- 5). Tidak mudah rusak
- 6). Tidak Berat

Syarat-syarat alat permainan menurut Montolalu (2007: 7.4) adalah:

- 1). Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
- 2). Ukuran dan bentuknya sesuai dengan anak usia dini
- 3). Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- 4). Menarik baik warna maupun bentuknya.
- 5). Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya
- 6). Murah dan mudah diperoleh
- 7). Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak.

- 8). Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang rucing/tajam yang bisa melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
- 9). Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

Beberapa persyaratan dalam menyediakan alat permainan yaitu sesuai dengan kebutuhan bermain, mengembangkan kreatifitas yaitu anak dapat mencobakan berbagai kemampuannya dan memupuk sikap kerjasama, mudah untuk dimainkan oleh anak, dapat menarik minat anak, serta tidak mudah rusak atau tahan lama.

Dari keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dirancang hendaknya sesuai dengan tingkat perkembangan anak, tidak berbahaya bagi anak, memiliki warna yang menarik, bervariasi, tidak membosankan dan mempunyai warna yang menarik.

5. Permainan Ular Tangga

Hunowu (2009:13) Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga,

setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Permainan ular tangga merupakan permainan yang berbentuk game karena pemenang dari permainan ini adalah yang sampai lebih dahulu pada kotak terakhir. Patmonodewo (2000: 119) menyatakan bahwa: “games”. Sejumlah games yang sederhana juga termasuk dalam pusat ini, games tersebut antara lain meliputi domino, lotto, ular tangga dan sebagainya”.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang berbentuk game sehingga menarik bagi anak sehingga peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dapat meningkat. Dengan demikian cara pembuatan alat permainan peningkatan kemampuan konsep bilangan anak melalui permainan ular tangga raksasa ini memperhatikan syarat alat permainan. Adapun cara pembuatan ular tangga yaitu:

1. Bahan dan alat

a. Bahan:

1. Kardus bekas
2. Kertas marmer
3. Kertas karton tebal

b. Alat:

1. Gunting
2. Lem
3. Spidol

2. Cara pembuatan ular tangga raksasa:

- a. Gunting kardus bekas membentuk segi empat dengan ukuran 30cm x 30cm
- b. Bentuklah seperti kepingan puzzle agar mudah dilepas dan dipasang kembali
- c. Gunting kertas marmer sebesar kardus
- d. Lalu tempel kertas marmer pada kardus
- e. Berilah angka pada sisi kiri atas kardus tersebut
- f. Tempelah gambar buahan atau benda untuk kegiatan mencocok lambing bilang dengan bilangan pada kardus tersebut
- g. Buatlah dadu dari kertas karton tebal yaitu karton tebal digunting dengan ukuran 8cm x 8cm dan berilah angka pada dadu tersebut.

Gambar Permainan Ular Tangga Raksasa



B. Penelitian Yang Relevan

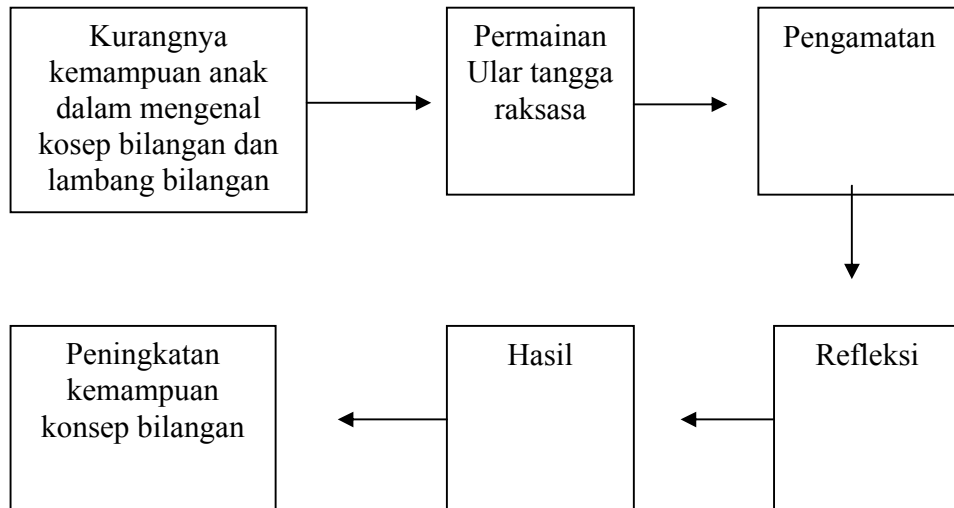
1. Putri. 2011. “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Basket Angka Di Raudhatulathfal Ihsan Duri”. Penelitian yang relevan yaitu pada kajian teori konsep bilangan sedangkan alat permainan tidak relevan.
2. Hayati. 2011. “Mengenalkan Konsep Bilangan Melalui Kartu Bergambar di TK Aisyiyah 4 Bustanul athfal Duri”. Hasil rata-rata peningkatan dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan kartu bergambar dapat dilihat sebelum tindakan: 7% Siklus I 26% dan 87% setelah siklus II. Penelitian yang relevan yaitu pada kajian teori konsep bilangan sedangkan alat permainan tidak relevan .

3. Maryuliati. 2010. “Upaya Meningkatkan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariman”. Hasil Penelitian dinyatakan bahwa diperoleh hasil sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 19,7% anak yang mampu, setelah tindakan mengalami kenaikan 77,0%. Penelitian yang relevan yaitu pada kajian teori konsep bilangan sedangkan alat permainan tidak relevan.

Penelitian yang relevan diatas digunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi ini dalam peningkatan mengenal konsep bilangan. Namun hasil penelitian dan alat permainan tidak sama dengan penelitian yang relevan diatas

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka penelitian kelak, sehingga bisa memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Selama ini penulis mengamati kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran kemampuan konsep bilangan anak masih kurang karena kegiatan yang kurang menyenangkan dan medianya tidak menarik dan monoton. Penulis berharap dengan penelitian peningkatan kemampuan konsep bilangan dengan ular tangga, bisa menjadikan anak tertarik dalam bermain sambil belajar, sehingga kemampuan anak dalam pembelajaran ini dapat meningkat dari yang kurang baik menjadi lebih baik lagi, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.



Bagan I: Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, diduga dengan bermain menggunakan ular tangga raksasa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: “ Melalui permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan di TK Jannatul Ma`wa Padang”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Usia TK adalah usia masa bermain sehingga pembelajaran yang dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
2. Kegiatan bermain merupakan kegiatan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini termasuk pengembangan pengenalan konsep bilangan kepada anak
3. Konsep bilangan adalah pengenalan, pemahaman lambang bilangan sejak kecil yang harus mudah dimengerti oleh anak
4. Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan
5. Permainan ular tangga bisa merupakan permainan untuk mengenal bilangan. Anak dapat mengenal lambang bilangan melalui dadu ular tangga dan mencocokkan bilangan dan lambang bilangan melalui permainan ular tangga raksasa.
6. Subjek penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah anak TK Jannatul Ma'wa Kecamatan Koto Tangah Padang kelompok B2 dengan jumlah 18 orang.
7. Objek penelitian ini adalah mengenalkan konsep bilangan melalui ular tangga raksasa di TK Jannatul Ma'wa Padang

8. Melalui permainan ular tangga telah terjadi peningkatan yang sangat baik pada pengenalan konsep bilangan di TK Jannatul Ma'wa Padang.

B. Implikasi

Permainan ular tangga raksasa adalah permainan untuk peningkatan kemampuan konsep bilangan. Permainan ini telah berhasil diterapkan di TK sehingga terjadi peningkatan kemampuan konsep bilangan di TK. Oleh karena itu permainan ini sangat cocok diterapkan di TK untuk peningkatan kemampuan konsep bilangan.

C. Saran

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam memahami konsep bilangan melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak
2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan ular tangga raksasa dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan kognitif terhadap pemahaman konsep bilangan.
3. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami konsep bilangan.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal
5. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka

hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif efektif dan menyenangkan.

6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2006. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Transmedia
- Asrori, Mohamad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*: Bandung: CV Wacana Prima
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Jakarta
- Einon, Dorotthy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia Dini 2-6 Tahun*. Jakarta: Erlangga
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hasan, Maimunah. 2009. PAUD (*Pendidikan Anak Usia Dini*). Jogjakarta: Diva Press
- Hayati, Eli. 2011. *Mengenai Konsep Bilangan Melalui Kartu Bergambar di TK Aisyiyah 4 Bustanul Atfhal Duri*.
- Hurlock, Elizabet B. 1989. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Hunowu, Ainsa. 2009 <http://e-journal.ung.ac.id/?View=entry&EntryID=22>
- Mulyani, Sumantri. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Maryuliati. 2010. “ *Upaya Meningkatkan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman*”
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta: Jakarta
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Penada media