

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL KONSEP ANGKA
MELALUI PERMAINAN HUJAN KARTU ANGKA DI TAMAN
KANAK- KANAK ISLAM BAKTI 78
BANGUN REJO KINALI**

SKRIPSI

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



Oleh:

**KENJANARTI
NIM : 2010/58567**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui
Permainan Hujan Kartu Angka Di Taman Kanak- Kanak
Islam Bakti 78 Bangun Rejo Kinali

Nama : Kenjanarti
NIM : 2010/58567
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 27 Juni 2012

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Indra Jaya, M.Pd

1.

2. Sekretaris : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd

2.

3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd

3.

4. Anggota : Dra. Rivda Yetti

4.

5. Anggota : Dr.Dadan Suryana

5.

ABSTRAK

Kenjanarti, 2012/58567. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Hujan Kartu Angka Di Taman Kanak- Kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo Kinali. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas Yang dilatarbelakangi oleh kesulitan anak terhadap pemahaman konsep angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep angka, meningkatkan kemampuan anak dalam memahami bentuk angka, dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal urutan angka.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Subjek penelitian adalah peserta didik TK IB 78 Bangun Rejo kelompok B 2 yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, dokumentasi dan wawancara. Untuk teknik analisis data dilaksanakan dengan persentase dari tindakan yang dilakukan pada permainan hujan kartu angka.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua (2) siklus dengan langkah – langkahnya yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dalam pelaksanaan tindakan dipersiapkan Rencana Kegiatan Harian, Media dan Alat pembelajaran serta lembar observasi.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan yang peningkatan pemahaman terhadap konsep angka melalui permainan hujan kartu angka di TK IB 78 Bangun Rejo Kecamatan Kinali. Sebelum tindakan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka masih rendah, setelah tindakan mengalami peningkatan pemahaman anak terhadap konsep angka.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan kerunia-Nya yang telah membimbing dan menunjukkan hambanya ke jalan yang selalu di ridhoi sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Peningkatan Pengenalan konsep Angka Melalui Permainan Hujan Kartu Angka Di Taman Kanak- Kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo Kinali**. Shalawat beserta salam untuk nabi Muhammad SAW yang mudah – mudahan hamba termasuk insan yang mendapat syafaat. Amiin.

Dalam proses penelitian ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan serta pengalaman maupun pengetahuan. Namun berkat bantuan berbagai pihak, akhirnya penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, izinkan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Drs, Indra Jaya, M.Pd, selaku Pembimbing I yang memberi banyak petunjuk dan arahan sehingga selesainya skripsi ini.
2. Dr. Hj. Rakimawati. M.Pd selaku Pembimbing II yang terlibat banyak dalam membantu penyelesaian skripsi ini.
3. Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan yang ikut memberikan petunjuk dan arahan dalam skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak, ibu dosen pengajar di jurusan PG-PAUD-FIP UNP yang banyak memberi kemudahan
6. Ibuk Kepala UPTPD Kecamatan Kinali yang telah membantu dalam proses pelaksanaan tindakan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Jumiati, S.PdI, sebagai kepala sekolah TK IB 78 Bangun Rejo yang dengan tulus membantu proses pelaksanaan tindakan dan penyelesaian skripsi ini.
8. Kasmawati sebagai teman kolaborasi yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini.
9. Kawan – kawan sesama guru di TK IB 78 Bangun Rejo Kinali
10. Peserta didik TK IB 78 Bangun Rejo Yang telah bekerja sama dengan baik selama proses Penelitian Tindakan Kelas ini
11. Orang tua hamba yang sepenuhnya berkorban moril dan materil untuk penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juni 2012

Peneliti

Kenjanarti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
1. Pendidikan Anak Usia Dini	10
2. Hakekat Bermain	15
a. Fungsi dan Manfaat Bermain	15
b. Ciri dan Jenis Permainan Anak	17
3. Pengembangan Kognitif	21
a. Pengertian Kognitif	21
b. Pengembangan Kognitif	23
4. Permainan Berhitung di Taman Kanak – kanak	28
a. Definisi Berhitung	30
b. Permainan Berhitung	30
5. Permainan Hujan Kartu Angka	33
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Konseptual	36
D. Hipotesis Tindakan	38

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Subjek Penelitian.....	39
C. Prosedur Penelitian.....	40
D. Sumber Data.....	49
E. Instrumentasi.....	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data.....	54
H. Indikator Keberhasilan.....	55
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	56
1. Kondisi Awal.....	56
2. Deskripsi Siklus I.....	59
3. Refleksi	84
4. Deskripsi Siklus II.....	86
5. Refleksi	108
B. Analisis Data	109
C. Pembahasan.....	127
BAB V. PENUTUP	
A . Kesimpulan	129
B. Implementasi	130
C. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Kondisi awal Kemampuan Pemahaman anak terhadap Konsep Angka.....	57
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan pertama.....	61
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan kedua.....	67
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan ketiga.....	73
5. Rekapitulasi Tindakan Siklus I Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka..	78
6. Hasil Wawancara Anak tentang Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I.....	82
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	88
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan kedua.....	94
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan ketiga.....	100
10. Rekapitulasi Tindakan Siklus II tentang Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada pertemuan 1,2 dan 3.....	104

11. Hasil Wawancara Anak tentang Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka.....	106
12. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Amat Baik (AB)	109
13. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Baik (B)....	113
14. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Cukup (C)...	115
15. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Rendah (R)..	117
16. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Amat Baik (AB) ...	119
17. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Baik (B)...	121
18. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Cukup (C)..	123
19. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Rendah (R)..	125

DAFTAR GRAFIK

Grafik	halaman
1. Kondisi awal Kemampuan Pemahaman anak terhadap Konsep Angka	58
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan pertama.....	64
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan kedua.....	70
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan ketiga.....	76
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3.....	80
6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan Pertama	91
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan kedua.....	97
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan ketiga.....	102
9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3	105
10. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Amat Baik (AB)	110
11. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Baik (B).....	114

12. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Cukup (C)..... 116
13. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus I Kondisi Rendah (R).... 118
14. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Amat Baik (AB) 120
15. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Baik (B)..... 122
16. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Cukup (C).... 124
17. Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka Siklus II Kondisi Rendah (R).. 126

DAFTAR BAGAN

	halaman
1. Kerangka Konseptual.....	37
2. Siklus Penelitian.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian.....	133
2. Lembar Pengamatan Peningkatan Pemahaman terhadap Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	139
3. Lembar Pengamatan Peningkatan Pemahaman terhadap Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	140
4. Lembar Pengamatan Peningkatan Pemahaman terhadap Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	141
5. Lembar Pengamatan Peningkatan Pemahaman terhadap Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	142
6. Lembar Pengamatan Peningkatan Pemahaman terhadap Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan Kedua.....	143
7. Lembar Pengamatan Peningkatan Pemahaman terhadap Konsep Angka melalui Permainan Hujan Kartu Angka pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	144
8. Lembar Hasil Wawancara Siklus I.....	145
9. Lembar Hasil Wawancara Siklus II.....	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar

- 1. Guru menjelaskan angka dan cara bermain Hujan Kartu Angka**
- 2. Guru menyebarkan kartu angka dan anak mencari angka yang disebut oleh guru**
- 3. Anak menyebutkan angka yang diambilnya**
- 4. Anak bermain kartu angka dan mencarinya sendiri**
- 5. Anak mengumpulkan angka 4, 5 dan 6**
- 6. Anak menyebutkan angka yang diambilnya**
- 7. Guru menjelaskan dan menyebutkan angka yang akan dicari anak**
- 8. Anak mencari angka dan menyebutkan angka yang diambilnya**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak – kanak sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalani anak, untuk itu anak memiliki tanggung jawab untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia yang diperlukan dimanapun dia berada. Membantu tiap anak membangun potensi fisik, sosial, emosi, dan kecerdasan mereka merupakan tanggung jawab yang besar sekali. Termasuk elemen-elemen yang digambarkan dalam program perkembangan dari seluruh aspek perkembangan anak yang mencakup perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Membangun potensi anak akan menjadi lebih baik dalam menyiapkan anak dengan lingkungan yang bermacam-macam yang turut mendorong mereka belajar, tumbuh dan merasa senang.

Sesuai dengan amanat UU No. 20. Th 2003 tentang sistem pendidikan nasional, secara tegas 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 lanjut” agar pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bahwa orientasi visi pendidikan di Indonesia diantaranya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. Taman Kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalani anak, untuk itu

anak memiliki tanggung jawab untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia yang diperlukan dimanapun dia berada.

Dalam rangka mendukung kebijakan pembinaan layanan pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang terarah, terpadu dan terkoordinasi, pada tahun 2010 Kementerian pendidikan Nasional telah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 36 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Nasional, dalam peraturan tersebut ditegaskan bahwa pembinaan PAUD baik formal, nonformal, maupun informal, berada di bawah binaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (Ditjen PAUDNI), yang secara teknis dilaksanakan oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Menurut Anwar (2007:2) pendidikan anak usia dini sepatutnya juga mencakup seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam lembaga pendidikan. Artinya, pendidikan anak usia dini dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja seperti halnya interaksi manusia yang terjadi di dalam keluarga, teman sebaya, dan dari hubungan kemasyarakatan yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan anak usia dini.

Sebagai seorang pendidik kita harus memahami bagaimana anak berfikir dan bertindak laku pada tiap tingkatan umur yang berbeda, maka kita akan mengetahui bagaimana membimbing dan menyediakan lingkungan pembelajaran yang optimal dan pengalaman yang baik bagi anak. Memahami perkembangan anak akan memberikan rasa percaya diri dan membantu kita dalam membuat program bagi kebutuhan masing-masing individu di kelas. Perpustakaan umum, atau perpustakaan nasional adalah sumber yang baik untuk mencari dan meramu materi dalam menumbuhkembangkan kemampuan anak.

Pada rentang usia 3 – 4 sampai 5 – 6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori masa ini ditandai dengan *masa peka* terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, itu artinya apabila orang tua mengetahui bahwa anak telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas – tugas perkembangan pada usianya, termasuk pengembangan kemampuan kognitif anak.

Dengan pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing – masing anak. Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *visual*,

taktik, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan. Ketujuh bidang pengembangan tersebut bukanlah sesuatu yang baru, artinya dengan semakin banyaknya penelitian dan pengembangan pada pendidikan anak usia dini, maka akan semakin berkembang pula berbagai kajian dalam rangka mengoptimalkan potensi anak khususnya pada pengembangan kognitif.

Pengembangan kemampuan logika matematika pada anak usia dini dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah. Seorang pendidik harus mempunyai kemampuan untuk mengeksplorasi kemampuan-kemampuan logika matematika anak dengan memberikan tantangan untuk mengembangkan, mencoba, dan berlatih. Guru bersama pengelola sekolah juga harus lebih banyak memberikan fasilitas kepada anak-anak untuk mengembangkan kemampuan mereka, misalnya mengajak mereka ke tempat-tempat bersejarah seperti museum, taman purbakala, mengadakan permainan, memberikan teka teki dalam bentuk gambar atau yang relevan dengan tingkat pengetahuan anak.

Pengenalan konsep angka di taman kanak – kanak meliputi beberapa pembelajaran yang dapat dicapai oleh anak yaitu:

- Anak mampu berhitung sampai angka 20 (dengan urutan yang baik dan benar)
- Mampu memahami angka – angka yang mewakili suatu rangkaian benda.

- Mampu memahami angka – angka yang mewakili urutan suatu benda dalam rangkaian (contoh: bola 1, bola 2, bola 3, bola 4 dan seterusnya)
- Mampu menghubungkan benda dengan angka, satu persatu.

Pengenalan konsep angka pada anak dengan berbagai metode dalam pemahamannya sangat mendukung kepada keberhasilan terhadap konsep angka itu sendiri.

Taman Kanak-Kanak Islam Bakti 78 adalah sebuah lembaga pendidikan anak usia dini, dimana para pendidiknya mempunyai latar belakang pendidikan yang beragam. Keterampilan guru untuk menciptakan hal-hal yang inovatif dan bervariasi dalam menyajikan pembelajaran anak setiap hari masih kurang maksimal. Pembelajaran yang diberikan terkesan monoton dan tidak bervariasi. Anak cepat jenuh dengan tugas – tugas yang selalu diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil perkembangan anak yang kurang sesuai dengan perkembangan yang seharusnya sudah dimiliki oleh anak. Anak belum mampu mengenal konsep bilangan 1 – 10 dengan baik, anak belum mampu dengan benar mengenal bentuk angka, dan anak belum mampu mengurutkan angka dengan benar.

Dalam pengenalan konsep angka guru menulis angka 1- 10 dan memberi tahu anak tentang angka. Dimulai dari angka 1, anak kemudian disuruh menulis angka satu dalam buku latihan. Dilanjutkan dengan angka 2, 3, 4 dan seterusnya. Untuk mengenalkan jumlah guru membuat angka dan membuat

gambar sesuai dengan jumlah angka yang ditulis, kemudian anak diminta membuat seperti yang telah ada dipapan tulis.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Hujan Kartu Angka di Taman Kanak – kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo Kecamatan Kinali”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas yaitu tentang pengenalan konsep angka maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka.
2. Anak belum bisa menghubungkan antara bentuk angka dengan jumlah benda.
3. Anak kurang bisa dalam mengenal urutan angka.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti “kurangnya kemampuan anak mengenal konsep angka, untuk itu perlu ditingkatkan dengan mencari solusinya”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Bagaimanakah kegiatan permainan hujan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka di Taman Kanak – Kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo Kecamatan Kinali ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti mencoba membuat sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka. Permainan hujan kartu angka yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam beberapa siklus pelaksanaan. Selain menyenangkan diharapkan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami konsep angka.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan hujan kartu angka di taman Kanak – kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo Kecamatan Kinali.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi anak

- Meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- Meningkatkan penguasaan siswa terhadap pengenalan konsep angka.
- Meningkatkan hasil belajar

2. Bagi penulis

- Menjadi motivasi bagi penulis sebagai guru dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan wawasan akademik.
- Sebagai upaya menumbuhkan daya inovatif dan kreativitas

3. Bagi teman sejawat

- Sebagai bahan acuan dalam membantu guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran
- Sebagai motivasi untuk membuat kajian yang lebih kreatif dalam upaya meningkatkan pengetahuan
- Menjadi bahan kajian bagi peneliti berikutnya untuk melakukan pengkajian yang lebih.

4. Bagi Taman Kanak – kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo Kinali

- Dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka
- Sebagai sebuah inovasi bagi sekolah dalam segi pembelajaran.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pemahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul, maka perlu dijelaskan istilah – istilah yang digunakan dalam judul yaitu:

1. Peningkatan pengenalan konsep angka dalam matematika adalah sebuah kegiatan pemahaman dan pengalaman eksplorasi indera, lebih dari sekedar mengingat dan menghafal.
2. Permainan hujan kartu angka adalah sebuah permainan yang menggunakan kartu – kartu yang ditulis angka dengan berbagai variasi kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Sejak dilahirkan hingga tahun – tahun pertama, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Para ahli sependapat bahwa perkembangan pada tahun – tahun awal lebih kritis dibandingkan dengan perkembangan selanjutnya. Hasil penelitian Erickson dalam Anwar dkk (2007:5) yang melacak perkembangan anak dari bayi hingga dewasa menyimpulkan bahwa “masa kanak – kanak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia.” Para ahli *neuroscience* mengemukakan bahwa telah memiliki bermiliar sel neuron yang siap dikembangkan. Pertumbuhan sel jaringan otak terjadi sangat pesat pada tahun – tahun pertama kehidupan anak. Saat anak mencapai usia 6 tahun 90 % jaringan otaknya telah tersusun jaringan tersebut akan berkembang dengan optimal jika ada rangsangan dari luar berupa pengalaman – pengalaman yang dipelajari anak. Sebaliknya jaringan sel akan mati jika tidak diberikan rangsangan yang tepat. Oleh karena itu, para ahli *neuroscience* menyebut periode perkembangan masa kanak – kanak sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia (Suyadi:64)

Pemerintah telah mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi anak sejak usia dini. Keseriusan pemerintah untuk

memberikan dukungan terhadap pelayanan pendidikan bagi anak usia dini antara lain dengan mengeluarkan berbagai aturan yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini sebagaimana tertuang dalam GBHN, UU nomor 2 tahun 1989 sebagaimana telah dirubah menjadi UU nomor 20 tahun 2003, dan peraturan Pemerintah Nomor 27 tahun 1990. Pemerintah Indonesia melalui Keppres nomor 36 tahun 1990 tanggal 25 Agustus 1990 telah melakukan ratifikasi konvensi tentang Hak – Hak Anak (*Convention on The Right of The Child*) yang salah satu butir dari konvensi tersebut menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk memperoleh perlindungan, perawatan dan pendidikan.

Guna mendukung upaya pemerataan dan perluasan serta peningkatan mutu layanan pendidikan bagi anak usia dini, maka pemerintah pada tahun 1998 memandang perlu dilaksanakannya Proyek Pengembangan Anak Usia Dini (PAUD) dan pada tahun 2001 dibentuk Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini pada Ditjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional.

Menurut Anwar (2007:2) pengertian pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya. Pentingnya pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian dunia internasional. Dalam pertemuan Forum Pendidikan Dunia tahun 2000 di Dakar Senegal menghasilkan 6 kesepakatan sebagai kerangka aksi

pendidikan untuk semua dan salah satu butirnya adalah memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak – anak yang sangat rawan dan kurang beruntung, Indonesia sebagai salah satu anggota forum tersebut terikat untuk melaksanakan komitmen ini.

Ahmad (2007:9) menyatakan salah satu bentuk pengintegrasian tiga pilar (pendidikan, gizi dan kesehatan) pengembangan usia dini adalah memanfaatkan keberhasilan program posyandu dalam pelayanan perbaikan gizi dan kesehatan dasar, yang dilengkapi dengan layanan stimulasi pendidikan bagi para balitanya. Sedangkan untuk paket yang lebih intensif, program layanan gizi dan kesehatan diintegrasikan dengan program kelompok bermain, penitipan anak, atau TK/RA. Dengan demikian semua kegiatan yang ditujukan bagi anak dini usia perlu sentuhan ketiga aspek tersebut.

Pembinaan anak untuk mengantarkan mereka menjadi manusia seutuhnya merupakan tanggung jawab masyarakat bersama pemerintah. Masyarakat, dalam hal ini keluarga merupakan tanggung jawab utama dalam optimalisasi tumbuh kembang anak, peran pemerintah adalah memfasilitasi masyarakat agar mereka dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

Di bidang pendidikan anak, upaya pemerintah untuk memfasilitasi masyarakat antara lain standarisasi kurikulum guna membantu masyarakat mengontrol penyelenggaraan pendidikan agar tidak merugikan peserta

didik maupun masyarakat, peningkatan kemampuan profesi dan akademik bagi tenaga pendidikan, peningkatan fungsi keluarga sebagai basis pendidikan anak, serta pengembangan manajemen pembelajaran, pengembangan sarana dan bahan belajar, termasuk bacaan anak, serta pengembangan evaluasi tumbuh-kembang anak dini usia. Dalam kerangka ini, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 dan peraturan pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah.

”Departemen Pendidikan Nasional memberikan pembinaan terhadap Taman Kanak-kanak (TK), bersama-sama Departemen Agama memberikan pembinaan terhadap Raudhatul Athfal (RA), serta bersama-sama Departemen Sosial memberikan pembinaan terhadap Kelompok Bermain dan Penitipan Anak”.

Dalam rangka memberikan perhatian secara khusus terhadap anak di bawah usia TK dan juga anak usia TK yang belum terlayani pada lembaga TK yang ada, maka kementerian pendidikan nasional tahun 2001 membentuk direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU). Kehadiran wadah ini diharapkan memberikan layanan, bimbingan, dan bantuan teknis edukatif yang tepat terhadap semua layanan anak dini usia di luar TK dan RA yang ada di masyarakat.

Selain itu, masyarakat juga perlu meningkatkan peran sertanya secara aktif dalam pelaksanaan, pembinaan, dan pelebagaan pembinaan anak. untuk itu pemerintah perlu memberdayakan peran serta masyarakat sebagai upaya menumbuhkan dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki masyarakat agar memiliki kemampuan sendiri dalam menentukan

pilihan dan mengambil keputusan. dalam kondisi seperti ini, sinergi antara pemerintah dengan masyarakat sangat diperlukan.

Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan di mana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek: gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama ataupun benda-benda dalam lingkungan hidupnya.

Berbagai fakta teoritis dan empiris ditunjukkan dari ilmu: fisiologi, kesehatan, sosiologi, psikologi, dan pendidikan menunjukkan bahwa tahun-tahun awal merupakan masa yang sangat penting dalam membentuk intelegensi, kepribadian dan perilaku sosial. Anak dilahirkan dengan suatu kemampuan untuk tumbuh dan berkembang, namun hal ini perlu didukung oleh keluarga dan lingkungannya supaya tumbuh kembang berjalan secara optimal dan kekal ia menjadi orang dewasa yang berkualitas, insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani serta berguna baik bagi dirinya, keluarga maupun bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini sangat penting sekali untuk membentuk generasi yang mempunyai bekal kehidupan yang diharapkan. Baik itu untuk kehidupan di dunia maupun kehidupan diakhirat. Pendidikan anak usia dini tanggung jawab semua pihak, dimulai dari orang tua, lingkungan, sekolah dan pemerintah itu sendiri.

2. Hakekat Bermain

Bermain merupakan ciri kehidupan anak, sebagaimana halnya bekerja pada orang tua. Dorongan untuk bermain pada anak dapat dikaitkan dengan perkembangan mental dan fisik. Anak yang perkembangan mental dan fisiknya sehat dan normal menampilkan dorongan bermain yang lebih tinggi. Sejak kira – kira 300 tahun SM, Plato menyadari pentingnya bermain sebagai salah satu kegiatan manusia yang bermanfaat.

Pada anak – anak, kegiatan bermain, belajar, dan bekerja merupakan satu sistem yang tidak terpisahkan. Bermain merupakan cara efektif bagi anak – anak untuk menghadapi masa depan. Sebab dengan bermain, anak – anak dapat terasah dalam segi pengetahuan, motorik, emosi, sosial, intelektual, juga kreativitasnya. Semakin banyak interaksi yang dilakukan anak melalui permainan yang mengoptimalkan indra – indranya, semakin tinggilah pengaruh positif permainan tersebut. Dengan bermain, diharapkan seluruh indra anak berfungsi secara optimal. Kegiatan bermain baru dapat disebut ‘bermain’ jika dalam melakukan aktivitasnya tersebut, si anak merasa nyaman, senang, tidak merasa terpaksa, bebas berekspresi dan berimajinasi, serta tidak terbebani target yang harus dicapai.

a. Fungsi dan Manfaat Bermain

Menurut Elida (2005:92) fungsi bermain adalah untuk perkembangan kognitif, sosial, dan tempat penyaluran emosi – emosi anak. Artinya dengan bermain dapat meningkatkan fungsi intelektual anak.

Dengan bermain anak dapat memuaskan dorongan ingin tahunya, dan mendapatkan informasi tentang sesuatu di lingkungannya. Fungsi bermain dapat diuraikan dalam beberapa bagian berikut ini:

1). Bermain dan Perkembangan Kognitif

Sesuai taraf perkembangan berfikir anak dalam periode sensorimotorik, maka anak memahami benda – benda di sekitarnya dengan panca indera dan melakukan gerakan – gerakan atau bereaksi terhadap benda itu. Bermain dapat mengembangkan ide – ide baru bagi anak dalam merespon lingkungan, khususnya melalui alat bermain.

2). Bermain dan Perkembangan Sosial

Para ahli sosiologi menganggap bahwa pada periode bermain merupakan situasi di mana anak dapat menjadikan model untuk berlatih memerankan peranan sosial yang dilaksanakan dalam hidupnya.

3). Bermain untuk Perkembangan Emosi

Menurut para ahli psikoanalisis bermain dapat menimbulkan kepuasan, kesenangan, dan keasyikan. Menurut Freud, bermain dapat mengurangi ketegangan atau kesedihan yang dapat menurunkan fungsi intelektual anak.

Menurut Asfandiyar ((2009:78) menyatakan manfaat bermain bagi anak antara lain:

- 1). Menimbulkan kegembiraan. Kegembiraan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya, misalnya perilaku senang berkreasi.
- 2). Sebagai pemicu kreatifitas.
- 3). Meningkatkan respons anak terhadap hal-hal baru.
- 4). Melatih anak menyelesaikan/mengatasi konflik (Sigmund Freud).
- 5). Saran untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental (berpikir, berkhayal, mengingat, atau menegakkan disiplin dengan menaati peraturan-peraturan dalam games, dan lain-lain.
- 6). Melatih kepekaan dan empati.
- 7). Sarana mengekspresikan perasaan.
- 8). Membentuk kepribadian anak.
- 9). Mengembangkan rasa kepercayaan diri.
- 10). Melatih perkembangan fisik, emosi, dan sosial.
- 11). Merangsang imajinasi/kreativitas anak.
- 12). Sarana hiburan.
- 13). Menyalurkan energi (terutama untuk anak hiperaktif).
- 14). Mengoptimalkan kelima indra, dan lain-lain

b. Ciri dan Jenis Permainan Anak

Dalam bermain atau melakukan permainan anak – anak harus dibedakan dengan tingkat usianya. Ada yang merangsang motoriknya dan ada yang merangsang kemampuan sosial emosionalnya. Namun yang pasti, bermain harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Hurlock dalam Elida (2005:95) mengemukakan ciri – ciri bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

- 1). Bermain tidak beraturan, bermain merupakan tindakan – tindakan yang spontan dan bebas. Anak bermain kapan saja ia mau dan dengan cara yang ia kehendaki.
- 2). Dalam bermain anak sibuk dengan dirinya sendiri, andaikan anak bermain dengan orang lain, maka orang lain itulah yang menjadi objek bermain baginya.

- 3). Bentuk bermain mereka sangat sederhana sesuai dengan taraf berfikir dan kemampuan motorik mereka. Bermain hanya untuk mengenal benda di sekitarnya.
- 4). Alat – alat permainan tidak terlalu khusus, apapun dapat dijadikan alat permainan anak, asal tidak berbahaya bagi keselamatan anak.
- 5). Bermain adalah melakukan kegiatan mengulang – ulang, anak tidak bosan – bosannya memperlakukan benda – benda di sekitarnya dengan cara yang sama.

Karena bermain dipengaruhi oleh perkembangan motorik dan intelektual, maka jenis permainan juga tergantung kepada kedua hal itu. Makin berkembang kemampuan motorik dan intelektual anak, maka jenis dan alat permainan yang diperlukan makin beragam dan lebih majemuk. Jenis permainan yang dilakukan oleh dapat dapat dikategorikan kepada:

1). Permainan Edukatif

Untuk meningkatkan kecerdasan anak, kita bisa memberikan beberapa alternatif permainan yang bersifat edukatif, seperti mainan yang meniru orang dewasa (alat – alat kedokteran, alat – alat pertukangan dsb). Mainan yang termasuk permainan edukatif yaitu mainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar anak sesuai batas usianya. Mainan bersifat multifungsi, dari satu mainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga beragam. Mainan dapat melatih *problem solving*, dimana permainan dapat

menyelesaikan masalah yang ada dalam permainan tersebut. Mainan dapat melatih konsep – konsep dasar anak seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, juga melatih motorik halus anak. Mainan diharapkan dapat melatih ketelitian dan ketukunan serta merangsang kreativitas anak.

2). Permainan Rekreatif

Permainan yang termasuk dalam jenis permainan rekreatif antara lain gobak sodor, benteng, petak umpet, dsb. Saat ini permainan seperti itu sudah sangat jarang dimainkan oleh anak – anak. Mereka lebih suka bermain *play station*, *game watch*, dan sejenisnya. Padahal, permainan ini justru memdidik anak untuk menjadi orang individualis dan tidak mampu bersosialisasi.

Permainan yang bersifat kompetisi dan berbagai jenis permainan tradisional, selain melatih kepekaan fisik dan mental anak juga dapat di arahkan pada pengembangan kemampuan kerja sama, sportivitas, dan memperkaya pengalaman sosial dan moral anak.

3). Permainan Informatif

Perkembangan teknologi, termasuk dalam bidang permainan yang berkembang saat ini, tentu tidak bisa kita abaikan begitu saja. Meskipun dalam penggunaannya tetap harus dibatasi sehingga anak tidak selalu terpaku di depan televisi atau komputer.

Sebagai penumbuhan berarti dengan bermain fisik anak menjadi lebih kuat, tangkas, dan lincah. Jenis permainan yang cocok untuk anak usia ini adalah permainan yang menuntut anak banyak bergerak. Sekolah hendaknya menyediakan alat – alat dan model – model permainan yang dapat merangsang anak untuk bergerak, misalnya papan luncur, tangga, papan loncat, dan jungkat – jungkit. Model permainan yang baik adalah kucing tikus, memindahkan benda dengan tepat, si buta dll.

Fungsi pengembangan maksudnya, bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan moralnya. Untuk pengembangan kognitif jenis permainan yang baik adalah permainan destruktif, konstruktif, dan memecahkan masalah. dengan permainan ini anak diberi kesempatan untuk menyelidiki, membentuk, dan berkreasi sesuai dengan imajinasi masing – masing anak.

Kesenangan bermain mendorong aktivitas berkomunikasi yang datang dari dalam diri anak. Dengan bermain bersama kawan atau bahkan sendiri – sendiri pun anak selalu berbicara, baik berbicara dengan kawan atau berbicara sendiri. Dengan bermain anak mengekspresikan pikiran dan perasaannya tanpa tekanan dari siapapun.

Keterampilan sosial yang dapat dikembangkan melalui permainan adalah kerjasama, tenggang rasa, dan menghormati orang lain sesuai dengan peranan masing – masing, serta mematuhi aturan untuk kepentingan bersama. Permainan yang sesuai untuk ini adalah permainan reseptif yaitu dengan bercerita, baik dengan mulut saja maupun dengan boneka.

Melalui permainan, emosi anak dapat dikembangkan. Permainan mengharuskan anak untuk mengontrol emosi melalui tuntutan mematuhi aturan – aturan permainan. Jenis permainan yang dapat dilaksanakan sama dengan jenis permainan untuk mengembangkan keterampilan sosial. Permainan dapat berfungsi sebagai penyembuhan atau terapi emosi, karena dengan bermain akan menimbulkan kesenangan dan kepuasan di samping dapat mengekspresikan berbagai emosi, seperti emosi takut, marah, cemas, sedih bahagia, sayang dll.

3. Pengembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi, (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau yang merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal).

Sujiono (2005:1.2) Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektual) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide – ide dan belajar.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan.

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

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif dapat dikelompokkan dalam tujuh atau delapan bahkan bisa lebih kecerdasan yang disebut kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*).

Kecerdasan logika matematika yang merupakan salah satu dari kecerdasan majemuk yang harus dikembangkan oleh orang tua,

pendidik dan pemerintah untuk anak usia dini. Kecerdasan logika matematika erat kaitannya dengan pengenalan angka.

b. Pengembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak – anak bermula dari perhatian mereka terhadap lingkungan sekitarnya, dalam Sujiono (2005:2.4) Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia 3 - 4 sampai 5 – 6 tahun, masuk dalam perkembangan berfikir praoperasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya. Orang tua sering menganggap priode ini sebagai masa sulit, karena anak menjadi susah diatur, biasa dikenal istilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya.

Pada usia ini, Hurlock (1996) berpendapat untuk membuat anak kecil mengerti agama, konsep keagamaan diajarkan dalam bahasa sehari – hari dan dengan contoh dari kehidupan sehari – hari. Dengan demikian konsep – konsep menjadi konkrit dan realistis. Setiap anak akan mengalami masa – masa pertumbuhan dan perkembangan pada berbagai dimensi. Perkembangan setiap anak tidaklah sama karena setiap individu memiliki tempo dan perkembangan yang berbeda. Apabila pada anak diberikan stimulasi edukatif secara intensif dari lingkungannya maka anak akan mampu menjalankan tugas perkembangannya dengan baik, sekalipun terdapat bahaya potensial yang selalu perlu diwaspadai.

Montessori dalam buku Pendidikan Anak Prasekolah (1999) mengatakan tentang masa peka. Ini merupakan suatu teori yang sangat khas dari Montessori dan banyak tokoh pendidikan anak. Menurutnya, dalam rentang perkembangan anak akan muncul keadaan dimana suatu potensi menunjukkan kepekaan (sensitif) untuk berkembang.

Hurlock (1999) mengatakan bahwa usia 3 – 4 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5 – 6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya. Sigmund Freud mengemukakan anak pada usia 3 – 5 tahun mengalami masa *falish*. Dalam tahap ini alat – alat kelamin merupakan daerah perhatian yang penting, dan pendorong aktivitas.

Pengembangan kemampuan logika matematika di Taman Kanak – kanak dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah. pengembangan berhitung permulaan melalui kegiatan:

- 1). Membilang 1 – 10
- 2). Menyebutkan angka 1 – 10
- 3). Mengenal konsep dan simbol angka 1 – 10

- 4). Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan
- 5). Mengenal konsep sama dan tidak sama
- 6). Melalui kegiatan bermain *maze*
- 7). Menyusun *puzzle*
- 8). *Meronce*
- 9). Menjahit
- 10). Membuat stempel
- 11). Menggambar bebas
- 12). Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya
- 13). Membuat perbedaan
- 14). Membangun dengan menggunakan balok

Sebagai seorang guru, kita harus memberikan tantangan kepada anak untuk mengembangkan, mencoba, dan berlatih, adapun cara yang dapat dilakukan adalah:

- 1). Menggunakan angka permainan di dalam pelajaran dan permainan
- 2). Memberikan test kepada anak – anak yang membuatnya lebih menyukai pikiran logis dan menolongnya menggunakan kemampuan logika mereka
- 3). Memberikan anak tersebut tugas dan latihan, sehingga akan memberinya peluang seluas – luasnya untuk bereksplorasi dan berlatih

- 4). Membangun semacam pojok atau hari dan jam logika, serta menggalakkan seluruh anak di kelas untuk memberikan kontribusi di dalamnya
- 5). Mempergunakan pendekatan interdisiplin yang akan memperbolehkan anak menemukan hubungan ilmu alam matematika dengan sejarah, geografi, ilmu sosial, atau perpustakaan

Menurut Piaget dalam Elida (2005:109) menyatakan anak dalam periode perkembangan prasekolah (Taman Kanak – kanak/TK) memiliki perkembangan berfikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berfikir sensorimotorik menjadi berfikir dengan mental, walaupun cara kerjanya belum sempurna. Dapat disimpulkan karakteristik pengembangan kognitif anak usia pra sekolah ini yaitu:

- 1). Dusta Khayal

Berfikir anak belum logis bahkan sangat dikuasai oleh khayalan atau imajinasi dan intuisi mereka. Anak pada umur ini belum dapat membedakan antara kenyataan dan khayalannya. Bagi mereka khayalan merupakan kenyataan. Oleh karena itu mereka menceritakan khayalan – khayalan atau keinginan mereka sebagai sesuatu yang benar – benar terjadi. Keadaan seperti ini disebut dengan dusta khayal.

2). Merekam

Periode perkembangan berfikir anak seperti ini dinamakan periode praoperasional. Ciri lain dari kemampuan berfikir praoperasional adalah kemampuan merekam pembicaraan orang lain yang sangat tinggi.

3). Egosentris

Kesadaran anak tentang akunya atau keberadaan diri sendiri merupakan salah satu ciri dicapainya perkembangan berfikir praoperasional. Anak menyadari bahwa dia adalah dia, dia bukan bagian dari ibunya atau lingkungannya. Anak menyadari bahwa ia mempunyai kemampuan, kehendak dan kepentingan sendiri, namun belum mampu menyadari dan memahami kemauan, kehendak dan kepentingan orang lain.

4). Kemampuan Berfikir Statis

Anak masih berfikir statis, karena belum melihat bagian – bagian merupakan keseluruhan. Sewaktu anak membagi dua benda maka anak belum memahami bahwa kedua bagian merupakan keseluruhan. Demikian juga kalau anak belum mampu berfikir mundur yaitu jika air dalam botol kecil dipindahkan ke dalam yang lebih besar, anak belum mampu memahami bahwa isi (volume) air tetap.

5). Kemampuan Memahami Pengelompokan

Anak mampu mengelompokkan objek yang memiliki intension atau ekstension. Kelompok intension merupakan satu kelompok objek kualitas khusus, seperti kelompok biru, berarti semua anggota kelompok berwarna biru. Kelompok ekstension adalah suatu kelompok objek yang tidak memiliki kualitas khusus, misalnya suatu kelompok segitiga yang berarti dalam kelompok itu ada segitiga besar dan kecil dan warnanya dapat bermacam – macam.

6). Memahami Konsep Bilangan

Anak sudah memahami dua konsep dasar yaitu konsep hubungan satu kepada satu (*one to one*) dan konservasi (*konsevation*). Yang dimaksud dengan konsep satu dengan satu adalah kemampuan untuk melihat kesamaan jumlah satu set objek dengan satu set objek yang lain. Konsep konservasi adalah kemampuan memahami sebuah benda yang tetap jumlah maupun isi atau beratnya, walaupun bentuknya berubah. Sebagai contoh, kelereng disusun pada dua deret. Masing – masing deret dengan jumlah yang sama.

4. Permainan Berhitung di Taman Kanak – Kanak

Belajar matematika terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain. Anak usia dini menemukan, mengukui serta menerapkan konsep berhitung secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan – kegiatan yang

mereka lakukan. Kegiatan belajar berhitung secara sederhana terjadi dalam kehidupan anak sehari – hari, seperti pada saat orang tua jumlah batu yang digunakan untuk membangun rumah mereka.

Banyak anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan lembar kerja, tapi dari berbagai aktivitas permainan. Contoh : ketika anak menata meja, ia belajar tentang memasangkan benda yang sesuai, sendok dan garpu, gelas dan tatakannya, dst. Saat bermain balok anak belajar tentang perbedaan bentuk, ukuran, dst. Ketika mengadakan suatu aktivitas guru memerlukan gambaran yang jelas tentang tingkat perkembangan anak dan bagaimana menciptakan kegiatan yang memberikan pengalaman berhitung sehingga sukses diikuti oleh anak.

Teori “***Multiple Intelligence***” yang dikemukakan oleh *Guilford* dan *Gardner* salah satunya yaitu kecerdasan logika matematika (*math-logical intelligence*) merujuk pada pemahaman paling populer dalam soal logika. Hal tersebut menunjukkan sebuah proses mental berkaitan dengan kemampuan untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan logika. Orang dengan logika matematis tinggi, akan menunjukkan proses menjawab beragam pertanyaan atau bahkan bertanya, dalam kecepatan luar biasa. *Einstein*, *Holmes* dan *Gates* adalah contoh – contoh dari orang yang masuk dalam kriteria tersebut.

a. Definisi Berhitung

Sujiono (2005:11.2) menyatakan bahwa berhitung adalah ilmu tentang bilangan – bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Suriasumantri yang dikutip oleh Sujiono (2005:11.2) menyatakan bahwa matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Lambang – lambang matematika bersifat artifisial dan baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya.

Feldman (1991:74) menyatakan bahwa sepanjang hari kita dapat membuat berhitung menjadi menarik dan berkesan bagi anak dengan material, permainan, dan kegiatan – kegiatan yang disajikan setiap kegiatan anak. Konsep – konsep utama yang diperkenalkan adalah korespondensi satu –satu, pola, memilah dan mencocokkan, menghitung, pengenalan angka, bentuk, membandingkan, pengukuran, waktu uang, penambahan dan pengurangan.

b. Permainan berhitung

Sujiono (2005:11.3) menyatakan bahwa secara umum permainan berhitung di Taman Kanak – kanak bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar – dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Secara khusus permainan berhitung di Taman Kanak – kanak bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut:

- 1). Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda – benda konkret, gambar - gambar ataupun angka – angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2). Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3). Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- 4). Dapat melakukan suatu aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi.
- 5). Dapat berkreatifitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pada anak usia dini, berhitung hanya pengalaman dan bukan penguasaan. Permainan konsep angka dan berhitung yang diberikan untuk anak prasekolah dapat disajikan dengan berbagai macam permainan yang sangat menyenangkan seperti:

- 1). Lagu – lagu, syair, permainan tepuk dan cerita merupakan sarana untuk memperkenalkan bilangan pada anak.
- 2). Membilang dapat dilakukan dengan berbagai latihan, seperti melompat, memijat ibu jari, menekuk pinggang dan lainnya.

- 3). Membilang dapat dilakukan dengan melempar bola, berputar, menendang bola dan lainnya.
- 4). Menghitung jumlah keping roti bekal anal, berapa banyaknya krayon yang digunakan untuk menggambar, berapa lembar kertas yang diperlukan dan lainnya.
- 5). Gunakanlah saat menenangkan anak dengan permainan – permainan yang mengandung hitungan.
- 6). Buatlah kartu – kartu bilangan dari angka 1 sampai 100 (sesuaikan dengan kemampuan anak) ajak anak untuk melihat dan menyebutkan angka tersebut.
- 7). Berhitunglah mundur, dan lompatlah seperti roket saat melesat ke angkasa.
- 8). Ajaklah anak untuk menghitung jumlah anak laki – laki dan perempuan setiap harinya.
- 9). Berikan anak berbagai benda yang menarik untui dihitung pada sudut – sudut matematika, seperti : biji salak, kelereng, tutup botol dan lainnya.
- 10). Sembunyikan mainan di dalam botol, kantong kertas, plastik telur dan ajak anak untuk menghitungnya.
- 11). Dan lain sebagainya.

5. Permainan Hujan Kartu Angka

Permainan Hujan Kartu Angka merupakan permainan yang dirancang untuk anak usia dini yang dimodifikasi dari beberapa permainan yang dapat dilaksanakan oleh guru. Martini Jamaris (2006:120), Permainan matematika pada anak usia dini merupakan salah satu bentuk yang melibatkan aktifitas kognitif dari tingkat sederhana ketingkat yang lebih kompleks, seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud, dan lain – lain.

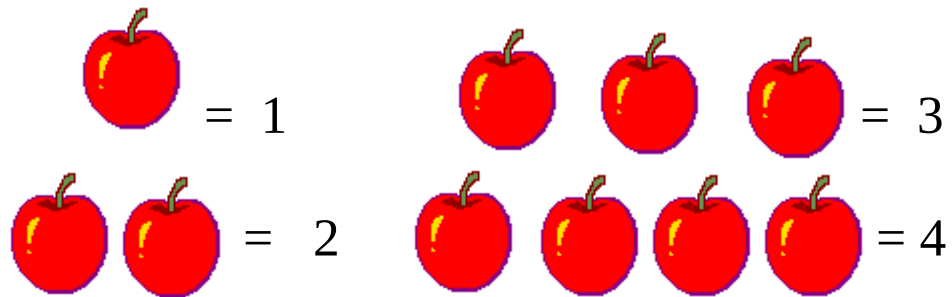
Permainan Hujan Kartu Angka yaitu sebuah permainan yang mengaktifkan seluruh anggota tubuh anak. Tahap – tahap pelaksanaan permainan ini adalah :

- a. Angka – angka ditulis di kartu – kartu dalam bentuk yang mudah dipahami oleh anak seperti :



- b. Pengadaan kartu yang berisi angka dibuat bertahap sesuai dengan perkembangan anak. Dimulai dari yang sederhana seperti pengenalan angka 1, dilanjutkan angka 2, kemudian angka 3, dan seterusnya.
- c. Kartu dibuat sebanyak mungkin sehingga lebih memudahkan anak untuk mencari angka yang sesuai dengan konsep yang diminta.

- d. Guru membuat gambar – gambar yang dapat melambangkan jumlah dari angka yang sedang dicari seperti:



- e. Permainan dimulai dengan penjelasan oleh guru terhadap tahap – tahap permainan.
- f. Guru mengenalkan konsep angka yang akan dicari oleh anak dengan menuliskannya dipapan tulis.
- g. Anak diminta menyebutkan angka yang ditulis oleh guru.
- h. Guru memberi contoh bentuk – bentuk angka yang sesuai dengan konsep terhadap benda – benda konkret seperti :

1 = satu kepala kita

1 = satu badan kita

1 = perut kita

2 = mata kita

2 = tangan kita

2 = kaki kita

Dan seterusnya

- i. Tahap awal guru membuat hujan kartu angka dan anak – anak mencari kartu angka sesuai dengan konsep angka yang diminta oleh guru, selanjutnya anak menyebutkan angka yang sudah didapat

- j. Selanjutnya anak bermain sendiri sesuai dengan konsep yang diminta oleh guru.
- k. Permainan dapat divariasikan dengan mencari pasangan angka dengan gambar yang sesuai.

B. Penelitian yang Relevan

Herlina (2011) melaksanakan penelitian tindakan kelas tentang mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju di Taman kanak – kanak Dharmawanita Payakumbuh. Hasil penelitian menunjukkan perubahan pemahaman anak terhadap bentuk angka makin meningkat dapat dilihat dari hasil siklus I mencapai 46% kepada siklus II meningkat menjadi 100%.

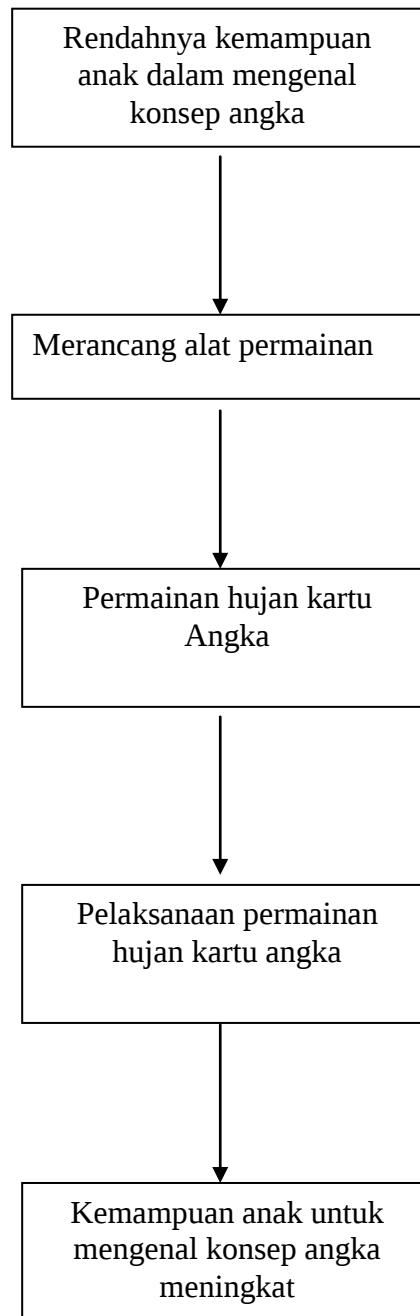
Kasnizarti (2011) melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul Pengenalan Konsep Ganjil Genap Melalui Permainan Kartu Angka Dengan Gambar di Taman Kanak – Kanak Tuan Khadi IV Padang Ganting. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif anak, dapat dilihat dari nilai yang didapat anak yaitu pada kondisi awal terlihat kemampuan kognitif anak masih dibawah harapan yang diinginkan yaitu 19% setelah tindakan dilakukan mengalami peningkatan menjadi 77%.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan bentuk angka pada usia dini sangat rendah maka dari itu penelitian mencoba melakukan penelitian tentang pengenalan konsep angka melalui permainan hujan kartu angka, di TK 78 Bangun Rejo Kinali Pasaman Barat.

C. Kerangka Konseptual

Pengenalan konsep angka untuk Taman Kanak – kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo dengan permainan hujan kartu huruf merupakan sebuah strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan tujuan untuk memberikan pembelajaran mengenal angka dengan suasana yang menyenangkan, mengaktifkan anak, menggembirakan dan anak langsung terlibat dengan kegiatan dengan menyentuh, melihat, dan menyebutkan angka yang mereka dapat.

Permainan hujan kartu angka di Taman Kanak – kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo diharapkan pemahaman anak terhadap konsep angka lebih meningkat.



Bagan I

Kerangka konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Permainan hujan kartu angka yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas di Taman Kanak – kanak Islam Bakti 78 Bangun Rejo di asumsikan dapat meningkatkan kemampuan anak tentang pemahaman konsep angka dan penyelesaian masalahnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terjadi perubahan pemahaman anak terhadap konsep angka yang signifikan dari sebelum dilakukan tindakan dengan sesudah dilakukan tindakan
2. Peningkatan pemahaman konsep angka dengan permainan hujan kartu angka terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep angka
3. Metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap pembelajaran yang diberikan.
4. Mengaktifkan seluruh panca indra anak dalam kegiatan bermain sambil belajar dalam bermain hujan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan dari dan mengembangkan sosial, emosional, kerja sama, disiplin dan saling berbagi dengan teman.
5. Pemilihan sarana dan media belajar yang tepat dan menarik dapat membantu anak dan guru dalam proses belajar sambil bermain dalam mencapai sasar pembelajaran yang diharapkan.

B. Implikasi

Kegiatan permainan hujan kartu angka yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pemahaman konsep angka telah berhasil dengan perubahan yang signifikan terhadap anak. Kegiatan permainan hujan kartu angka telah dikenalkan pada kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) tingkat kecamatan, dan mendapat tanggapan yang baik untuk direalisasikan di lembaga – lembaga pendidikan yang setingkat. Kegiatan permainan hujan kartu angka juga akan diperkenalkan pada kegiatan serupa pada tingkat yang lebih tinggi seperti tingkat kabupaten. Kegiatan permainan hujan kartu angka dalam jangka panjang akan dikenalkan pada dinas Pendidikan yang akhirnya nanti akan merupakan salah satu kegiatan yang digunakan dan dipakai oleh seluruh lembaga pendidikan yang setingkat.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas dapat diberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada rekan – rekan guru untuk mencoba melakukan metode dan teknik yang dilakukan dalam penelitian ini dengan berbagai variasi dalam pembelajaran di sekolah.
2. Pihak sekolah supaya bersedia menyediakan sarana pendukung untuk pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak khususnya sarana untuk bermain hujan kartu angka.
3. Diharapkan peneliti – peneliti lain menemukan cara dan metoda yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep angka.

4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dalam mendidik putra – putri di rumah atau di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Arsyad, dkk 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung, Alfabeta.
- Arikunto Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta, Rineka Cipta
- Departemen Agama Direktrat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005. *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Raudhatul Athfal*, Jakarta,
- Dimiyati & Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Prayidno Elida, 2005. *Buku Ajar, Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*, Padang, Angkasa Raya.
- Feldman Jean R, 1991. *Sebuah Petunjuk bagi Guru Prasekolah*, Jakarta.
- Hasballah Fachruddin, 2006. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*, Banda Aceh, Yayasan PeNA
- Jamaris Martini, 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak – Kanak*, Jakarta, Grasindo.
- Narbuko Cholid, 2005. *Metodologi Penelitian*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Natalia Mega Margaretha, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, Tinta Emas Publishing.
- Sujiono Yuliani nurani, 2005, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta, Universitas Terbuka
- Suyadi, 2009. *Ternyata Anakku Bisa Kubuat Genius!*, Jogjakarta, Power Books (IHDINA).
- Wahyudi, 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*, Jakarta, Grasindo.
- Yudha Andi, 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*, Bandung, Mizan Pustaka.
- Yunanto Sri Joko, 2005. *Sumber Belajar Anak Cerdas*, Jakarta, Grasindo.