

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA
ANAK MELALUI PERMAINAN KALENDER DI TAMAN
KANAK- KANAK PEMBINA UTARA
PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**SURYA SESKO
NIM: 2012/ 1209680**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI**

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak
Melalui Permainan Kalender Di Taman Kanak – kanak
Pembina Utara Payakumbuh.

Nama : Surya Sesko
Nim : 2012/1209680
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

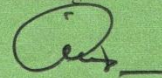
Padang, Juni 2015
Disetujui oleh

Pembimbing I



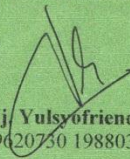
Dra. Hj Zulminiati, M. Pd
NIP : 19601225 198603 2001

Pembimbing II



Drs. Indra Jaya, M. Pd
NIP : 19580505 198203 1005

Ketua Jurusan



Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

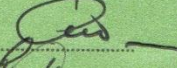
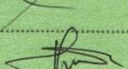
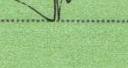
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Melalui Permainan Kalender Di Taman Kanak-kanak Pembina Utara Payakumbuh

Nama : Surya Sesko
NIM : 2012/1209680
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Negeri Padang

Padang, Juli 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Serli Marlina, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun, pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Payakumbuh, Juni 2014-06-04

Saya menyatakan,



Surya Sesko

ABSTRAK

Surya Sesko, 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenai Konsep Angka Anak Melalui Permainan Kalender di TK Pembina Utara Payakumbuh. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengamatan peneliti tentang kemampuan anak dalam mengenal konsep angka 1-20, diantaranya menyebutkan angka 1-20, mengurutkan angka 1-20, mencocokkan angka 1-20 masih rendah, hal ini disebabkan oleh kurang menariknya media yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran mengenal angka. Metode yang digunakan guru sering pemberian tugas, sehingga anak menjadi bosan dan susah mengenal konsep angka.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Reseach*), dengan subjek penelitian anak TK Pembina Utara Payakumbuh khususnya pada kelompok B2 yang berjumlah 14 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi berupa foto kegiatan anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Tahap PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, perenungan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka. Pada siklus I peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak terlihat masih rendah dan dilanjutkan dengan Siklus II peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak meningkat. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak melalui permainan kalender di TK Pembina Utara Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sebesar- besarnya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul” **Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Pembina Utara Payakumbuh**”.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar- besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
6. Istimewa kepada kedua orang tua dan adik- adik tercinta yang telah memberikan kasih sayang, semangat, dorongan, do'a dan bantuan baik moril dan materil.
7. Suami tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat dan kasih sayang kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Ibu Kepala TK Pembina Utara Payakumbuh, ibu Desi Reni, S.Pd yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Murid- murid TK Pembina Utara Payakumbuh khususnya kelas B2.
10. Rekan- rekan seperjuangan yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

Segala masukan yang di berikan dari semua pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan di pergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengetian Anak Usia Dini	7
b. Karakter Anak Usia Dini	8
c. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
e. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
f. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	11
2. kognitif	12
a. Pengerian kogniif	12
b. Tujuan Perkembangan kognitif	13
c. Manfaat Pengembangan kognitif	14
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	14
e. Perkembangan Kognitif.....	15
f. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	15
3. Berhitung.....	16
a. Pengertian berhitung.....	16
b. Tujuan berhitung	17

c. Manfaat Kemampuan Berhitung	18
d. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung	19
4. Hubungan Konsep Angka Dengan Kognitif.....	19
5. Bermain Anak Usia Dini.	20
a. Pengertian Bermain.....	20
b. Tujuan Bermain.....	21
c. Karakteristik Bermain.....	23
d. Fungsi Bermain.....	24
6. Permainan Kalender.....	26
a. Pengertian Kalender.....	27
b. Bahan Permainan Kalender.....	27
c. Langkah – langkah Permainan Kalender.....	27
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir	30
D. Hipotesis Tindakan	31
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	33
E. Definisi Operasional.....	53
F. Instrumen Penelitian	54
G. Teknik Pengumpulan Data.....	55
H. Indikator Keberhasilan	55
 BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	58
1. Deskripsi Kondisi Awal	58
2. Deskripsi Siklus I	60
3. Deskripsi Siklus II.....	73
B. Analisis Data	86
C. Pembahasan	92
 BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan.....	95
B. Implikasi.....	95
C. Saran.....	96
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Format Observasi.....	44
Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak KondisiAwla (Sebelum Tindakan)	47
Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mngenal Angka Anak Melalui Permainan Kalender Pada Siklus I Pertemuanpertama(Setelah Tindakan).....	50
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan)Pertemuan kedua.....	52
Tabel 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Permainan Kalender Pada Siklus I Pertemuan ketiga (Setelah Tindakan).....	54
Tabel6 ekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus I Kondisi Awal Pertemuan I, II dan III.....	57
Tabel 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Anak Melalui Permainan Kalender Siklus II Pertemuan pertama (SetelagTindakan).....	60
Tabel 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui permainan Kalender Pada Siklus II Pertemuan kedua.....	62
Tabel 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan mengenal angka Anak Melalui AlatPermainan Kalender Siklus II Pertemuan III.....	65

Tabel0	RekapitulasiHasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenal AngkaAnakMelaluiAlatPermainan KalenderPadaSiklus II Pertemuan I, II dan III.....	68
Tabel 11	Kemampuan Mengenai Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Kategori Sangat Tinggi.....	71
Tabel 12	Kemampuan Mengenai Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender (KategoriTinggi).....	73
Tabel 13	Kemampuan Mengenai Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender (KategoriRendah).....	75

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka Anak Kondisi Awa (Sebelum Tindakan)	48
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus I (Setelah Tindakan Pertama)	50
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	53
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	55
Grafik 5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Siklus I, Kondisi Awal Pertemuan I, I dan III	58
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan I	61
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus II Pertemuan II	63
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus II Pertemuan III	69
Grafik 9. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Pada Siklus II Pertemuan I, II dan II	69

Grafik 10.	Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender (KategoriTinggi).....	76
Grafik 11.	Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender (KategoriSedang).....	78
Grafik 12.	Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender(KategoriRendah).....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 7	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga
Lampiran 8	Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender (Sebelum Tindakan)
Lampiran 9	Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)
Lampiran 10	Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)
Lampiran 11	Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Siklus I Pertemuan

III (Setelah Tindakan)

- Lampiran 12 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal
Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Siklus II
Pertemuan I (Setelah Tindakan)
- Lampiran 13 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal
Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Siklus II
Pertemuan II (Setelah Tindakan)
- Lampiran 14 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal
Angka Anak Melalui Alat Permainan Kalender Siklus II
Pertemuan III (Setelah Tindakan)

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir	25
Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Alat Permainan Kalender
Gambar 2	Guru dan Anak Sedang Berdoa pada siklus I pertemuan I
Gambar 3	Guru menerangkan permainan kalender.
Gambar 4	Anak menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan permainan kalender
Gambar 5	Anak mengurutkan angka 1 sampai 20 dengan kartu gambar
Gambar 6	Anak mencocokkan angka dengan gambar
Gambar 7	Guru dan anak sedang berdoa pada siklus I pertemuan II
Gambar 8	Guru menerangkan permainan kalender
Gambar 9	Anak menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan permainan kalender
Gambar 10	Anak mengurutkan angka 1 sampai 20 dengan kartu gambar
Gambar 11	Anak mencocokkan angka dengan gambar
Gambar 12	Guru dan anak sedang berdoa pada siklus I pertemuan III
Gambar 13	Guru menerangkan permainan kalender
Gambar 14	Anak menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan permainan kalender
Gambar 15	anak mengurutkan angka 1 sampai 20 dengan kartu gambar

Gambar 16	Anak mencocokkan angka dengan gambar
Gambar 17	Guru dan anak berdoa pada siklus II pertemuan I
Gambar 18	Guru menerangkan permainan kalender
Gambar 19	Anak menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan permainan kalender
Gambar 20	Anak mengurutkan angka 1 sampai 20 dengan kartu gambar
Gambar 21	Anak mencocokkan angka dengan gambar
Gambar 22	Guru dan anak berdoa pada siklus II pertemuan II
Gambar 23	Guru menerangkan permainan kalender
Gambar 24	Anak menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan permainan kalender
Gambar 25	Anak mengurutkan angka 1 sampai 20 dengan kartu gambar
Gambar 26	Anak mencocokkan angka dengan gambar
Gambar 27	Guru dan anak berdoa pada siklus II pertemuan III
Gambar 28	Guru Menerangkan Cara Permainan
Gambar 29	Anak menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan permainan kalender
Gambar 30	Anak Berlomba mengurutkan angka 1 sampai 20 dengan permainan kalender
Gambar 31	Anak mencocokkan angka dengan gambar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan anak usia dini disebut dengan PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa, fisik untuk siap memasuki pendidikan dasar. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistim Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas : Standar Kependidikan, Standar isi, Standar proses, standar penilaian, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan.

Pelaksanaan kurikulum di TK adalah dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang

meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, kognitif bahasa, fisik untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dapat dilakukan kegiatan yang sesuai dengan program pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran itu di susun berdasarkan program yang aspek perkembangan anak yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan dengan cara bermain, sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak - kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan memperhatikan bermain adalah aspek kognitif. Dalam kemampuan kognitif, merupakan kemampuan daya pikir yang nantinya mampu dalam mengembangkan konsep seperti konsep angka, konsep bilangan, konsep warna serta konsep huruf. Berkaitan dengan konsep angka, anak dapat menyebutkan angka 1-20, anak dapat mengurutkan angka 1-20, anak dapat mencocokkan angka dengan gambar. Cara mengenalkan konsep angka tersebut dilakukan melalui permainan yang menyenangkan dan media menarik, permainan dilakukan dengan karakteristik anak.

Pembelajaran matematika bagi anak TK dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran diantaranya metode bercerita, tanya jawab, pemberian tugas, praktek langsung, atau melalui permainan matematika. Proses pembelajaran yang dilakukan guru belum optimal, begitu juga strategi dan minat dalam belajar belum tumbuh

dengan baik. Seharusnya kreatifitas dan minat anak dalam belajar dapat berkembang dengan baik melalui pemberian fasilitas dan pembelajaran yang dilakukan guru, yang disertai dengan strategi atau metode pembelajaran di TK. Upaya menghasilkan pembelajaran yang optimal hendaknya pembelajaran di ikuti dengan media sehingga pembelajaran yang diberikan guru bermakna bagi anak dan dapat mengembangkan kreatifitas dan minat anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-kanak Pembina Utara di kelas B2 rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka terutama dalam menyebutkan angka 1-20, mengurutkan angka 1-20 serta mencocokkan angka dengan gambar. Hal ini disebabkan karena guru kurang menarik bagi anak, sehingga anak sulit memahami pembelajaran tentang konsep angka. Hal ini terlihat pada saat anak diminta berhitung, banyak anak yang hafal dengan angka, tapi untuk memahami konsep angka itu anak tidak tahu.

Guru sering menggunakan metode pemberian tugas kepada anak, membuat anak susah untuk mengenal konsep angka. Guru juga sering menggunakan papan tulis sebagai alat peraga yang akan disampaikan kepada anak. Alat peraga seperti ini apalagi tanpa warna sangat tidak menarik bagi anak. Pengenalan tentang konsep angka dapat dipahami anak secara sederhana. Oleh sebab itu guru TK harus dapat mengembangkan pemahaman anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan yang menantang dan menarik, baik dari segi strategi, metode,

materi ataupun media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran mudah diikuti. Hasil pembelajaran yang dilakukan kurang optimal karena dalam proses pembelajaran anak tidak serius melaksanakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan fenomena di atas dan untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti melakukan suatu tindakan dengan merancang sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain yakni “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka Dengan Permainan Kalender di Taman Kanak – kanak Pembina Utara Payakumbuh”. Melalui permainan ini peneliti melakukan penelitian dan berupaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah :

- 1) Rendahnya kemampuan anak mengenal konsep angka 1-20.
- 2) Rendahnya kemampuan anak menyebutkan angka 1-20.
- 3) Rendahnya kemampuan anak mengurutkan angka 1-20.
- 4) Rendahnya kemampuan anak mencocokkan angka dengan gambar.
- 5) Rendahnya kemampuan guru dalam merancang alat permainan, media yang digunakan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka masalah ini peneliti batasi pada rendahnya kemampuan anak mengenal konsep angka 1-20.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dari permasalahan ini adalah ”Bagaimanakah permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak di Taman Kanak-kanak Pembina Payakumbuh Utara?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan kalender di Taman Kanak – kanak Pembina Utara.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang di capai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi anak didik

Dapat memahami konsep angka, dapat menyebutkan angka 1-20, dapat mengurutkan angka 1-20, dapat mencocokkan angka dengan gambar serta dapat meningkatkan aspek kognitif anak.

2. Bagi guru

Meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih metode, media dan alat permainan dalam pembelajaran.

3. Bagi lembaga pendidikan.

Memberikan masukan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan Taman Kanak-kanak dan dapat meningkatkan profesionalitas Taman Kanak – kanak kearah yang lebih baik.

4. Bagi masyarakat

Agar masyarakat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pengajaran yang baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Assosiation of Education For YoungChildren*) Aisyah, (2008: 1.3) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta ataupun negeri, TK dan SD.

Menurut Sujiono (2009: 6) anak usia dini adalah :

“ sosok individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, pada masa ini anak menghadapi proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang tumbuh dan berkembang dengan pesat,oleh karena itu di masa pertumbuhan dan perkembangan inilah saat kita sebagai orang tua harus memberikan layanan terbaik kepada mereka, agar mereka dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009 : 7) karakteristik anak usia dini adalah :

a.) Egosentris, b) ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, c) memiliki curiosity, d) anak mengira dunia ini penuh dengan hal – hal yang menarik dan menakjubkan , e) makhluk sosial, f) anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial sekolah, g) the unique person, h) setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, i) kaya dengan fantasi, j) mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, k) daya konsentrasi yang pendek,

Menurut Agustin dkk (2008 : 23) karakteristik anak usia dini adalah anak usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK, pembelajaran hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan metode, materi, atau bahan , media yang menarik, serta mudah diikuti anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek

yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

menurut Kemdiknas (2010:2) pendidikan anak usia dini adalah :

suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut.

Menurut Wiyani, dkk (2012:31) pendidikan anak usia dini adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan menurut Musfiroh (2005:2) menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang dipancang pada anak usia dini dan memiliki makna serta pengaruh yang luar biasa pada hidup selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini serta upaya pembinaan yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:45) bahwa mamfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Dapat menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri seperti

menjaga, merawat kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu dan mampu mengembangkan hubungan dengan orang lain.

2. Meletakkan dasar-dasar bagaimana seharusnya belajar.

Sedangkan menurut Solehudin (2006:4.11) manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan dan mempersiapkan anak untuk berkembang dan belajar dengan baik pada masa sekarang dan selanjutnya guna memperhatikan kebutuhan dan pembinaan serta memberikan pengalaman belajar yang baik pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi melalui belajar sambil bermain.

e. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Aisyah (2010:2.1) tujuan pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi pertumbuhan anak sebagai peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak seutuhnya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan norma serta harapan masyarakat.

Menurut Sujiono (2009:43) tujuan pendidikan anak usia dini terbagi 2 yaitu:

1. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengoptimalkan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan.
2. Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dalam usaha-usaha yang terkait dalam perkembangan.
3. Dapat memahami kecerdasan.
4. Memahami arti perkembangan anak usia dini.
5. Dapat memahami arti pendekatan pembelajaran.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan yang lebih tinggi.

f.Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.

Menurut Masitoh (2004 : 6.15) adalah : 1) Anak belajar melalui bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus, pada proses memberi, ganjaran, secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel. 2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya dimana anak mengeksplorasi lingkungan dengan melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasa saat mengeksplorasi semua indra anak terlibat untuk memanipulasi objek yang menarik perhatian mereka. 3) Anak belajar secara alamiah bukan atas dasar paksaan orang dewasa. 4) Anak belajar paling baik apabila yang di pelajarnya

mempertimbangkan seluruh aspek pengembangan bermakna menarik dan fungsional.

Menurut pendapat Sujiono (2009 : 46) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Setiap anak memiliki potensi (bawaan) yang di berikan oleh potensial anak yang dikembangkan hanya mengandalkan stimulasi alam (*nature*) hasilnya tidak akan maksimal. 2) Potensi anak akan dikembangkan dengan stimulasi kultural (*nurture*) hasilnya dapat maksimal.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak dapat anak dapat belajar dari lingkungannya dengan cara menggunakan alat indra dan pengalaman yang berkesan bagi anak.

2. kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2008 : 23) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan , menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu kemampuan berpikir anak untuk menghubungkan , menilai dan pertimbangan suatu kejadian yang mengakibatkan anak memperoleh pengetahuan.

Menurut Gunarti dkk (2008 : 137) mengungkapkan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berfikir dan mengamati

merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang yang memperoleh pengetahuan, yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang di perolehnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu kemampuan berpikir anak untuk menghubungkan , menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian yang mengakibatkan anak memperoleh pengetahuan.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Menurut Depdiknas (2010) perkembangan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternatif, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti anak usia taman kanak-kanak sudah mampu berhitung, mulai dari mengenal konsep angka, lambang bilangan, mengukur, mengelompokkan dan menghitung benda.

Menurut Mudjito dan Utju (2010:10) perkembangan kognitif bertujuan untuk memproses mental anak untuk mengidentifikasi, mengingat, menghubungkan, membilang, menjelaskan, mengidentifikasi, menganalisa, serta mengaplikasikan sesuatu.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah data dan memecahkan masalah.

c. Manfaat Pengembangan Kognitif

Depdiknas (2005:24) perkembangan kognitif berfungsi untuk:

- 1) melatih ingatan terhadap peristiwa atau kejadian yang dialaminya.
- 2) mengembangkan pemikiran-pemikirannya.

Gagne dalam Jamaris (2003:17) perkembangan kognitif bermanfaat melatih kemampuan anak agar dapat menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupannya melalui proses berfikir berupa kemampuan sebagai pemecah masalah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan kognitif adalah agar anak dapat memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Santoso (2008:1.14) bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah pada masa ini perlu menekankan pada kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, yang dikembangkan supaya menjadi manusia berkepribadian yang utuh.

Pendapat Hurlock (1999:13) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah: 1) faktor hereditas

atau keturunan. 2) faktor lingkungan. 3) minat dan bakat anak itu sendiri.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak faktor lingkungan tempat tinggal anak itu sendiri dan juga memberikan kebebasan berfikir untuk anak dalam memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhannya atau usianya.

e. Perkembangan Kognitif

Menurut Vigotsky dalam Rober L, dkk (2007: 374) bahwa berfikir anak melalui tiga tahapan dalam perkembangan konseptual yaitu : (1) Pembentukan konsep tematik dimana hubungan antar objek dinilai penting. (2) Pembentukan konsep berantai, (3) Pembentukan konsep abstrak yang menyerupai pembentukan konsep pada orang dewasa.

Masitoh dkk (2005 : 9) bahwa pada masa prasekolah anak sudah mampu berfikir dengan menggunakan simbol.

Berdasarkan pendapat diatas cara berfikir anak-anak masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasi sesuatu berdasarkan pemahaman mereka yang masih sederhana.

f. Kemampuan kognitif Anak Usia Dini

Depdiknas (2010 : 9) mengatakan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah konsep bilangan, lambang bilangan dan

huruf adalah : (1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) Membilang banyak benda 1- sepuluh, (3) mengenal konsep bilangan, (4) mengenal lambang huruf, (5) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (6) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, (7) mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Menurut Masitoh (2006 : 1.12) menyebutkan perkembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar agar dapat mengolah perolehan belajarnya, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Dilihat dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia 4-6 tahun seharusnya dapat mengenalkan konsep bilangan, didukung oleh alat permainan yang menarik agar konsep bilangan tersebut dapat dikenali anak sehinggakemampuan kognitif anak akan berkembang.

3. Berhitung

a. Pengertian berhitung

Belajar berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan bervariasi dan menyenangkan. Menurut pendapat Piaget dalam Depdiknas(2007 : 4) menyatakan bahwa kegiatan belajar yang memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis, selain itu kegiatan kegiatan belajar pada anak

harus di sesuaikan dengan tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Menurut Brewer dalam Musfiroh (2008 : 81) anak usia 5 tahun menunjukkan kemampuan : (1) dapat menyurutkan benda. (2) dapat mengelompokkan benda. (3) membedakan fantasi dan listi. (4) mulai tertarik dengan angka. (5) tidak lagi menggunakan latihan secara spontan dalam tugas-tugas, ingatan anak melalui berminat pada penjumlahan.

Menurut pendapat diatas dapat bahwa berhitung adalah bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

b. Tujuan Berhitung

Depdiknas (2000:2) secara umum tujuan berhitung di TK adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran selanjutnya yang lebih kompleks.

Susanto (2011:62) tujuan kemampuan berhitung diarahkan untuk penguasaan mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan, memberi nilai bilangan, menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dan menghubungkan konsep bilangan dengan

lambang atau waktu serta mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa kemampuan berhitung memegang peranan penting dalam kehidupan, karena perkembangan berhitung pada anak usia dini dapat dipergunakan sampai pendidikan yang lebih tinggi atau dalam jangka panjang.

c. Manfaat Kemampuan Berhitung

Depdiknas (2000:1) bahwa kemampuan berhitung di TK bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk, alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Depdiknas (2005:13) kemampuan berhitung bermanfaat untuk memberikan sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung bermanfaat bagi kesiapan kecerdasan dan mental anak untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

d. aktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Partini (2010):78) berpendapat bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya pengenalan permainan berhitung bagi anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum mengetahui konsep berhitung.

Soemanto dalam Yuliani (2005:2.6) mengatakan bahwa pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah belajar sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, mengurutkan urutan bilangan dan penguasaan jumlah besar kecil benda-benda.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan berhitung hendaknya disesuaikan dengan tingkat kesiapan anak.

4. Hubungan konsep Angka dengan Kognitif

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyaknya, termasuk menghitung dan menjumlahkan.

Depdiknas (2000: 11.11) menyatakan bahwa pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan dapat membandingkan jumlahnya.

Depdiknas (2005 : 11) menyatakan standar kurikulum berbasis kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran, bahwa anak dapat memahami konsep angka dengan kemampuan kognitif sangat erat kaitannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan kemampuan kognitif dengan konsep angka sangat erat karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya fikir yang natinya mampu dalam mengembangkan konsep-konsep seperti konsep angka,konsep bilangan, konsep warna serta huruf.

5. Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Menurut Semiawan (2002 : 20) bermain adalah medium, dimana anak mencoba diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan otot besar dan halusnya, meningkatkan pemahaman penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran. Patmonodewo (2002: 102) menyatakan bermain adalah

merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bermain adalah kebutuhan bagi manusia, terutama anak usia dini. Bermain dilakukan secara spontan yang menimbulkan kesenangan. Kesenangan yang diperoleh akan menghasilkan suatu rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan kreatifitas pada anak.

b. Tujuan Bermain

Menurut Montolalu (2007 : 1.5) tentang tujuan bermain bahwa melalui bermain pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pembelajaran yang meliputi moral, nilai-nilai agama, emosi, atau perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin mempunyai tujuan agar anak tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Menurut pendapat Masitoh (2006 : 9.4) tujuan bermain adalah (1) anak dapat melakukan koordinasi otot kasar.(2)anak dapat melatih menggunakan kemampuan untuk memecahkan masalahnya. (3) anak dapat mengembangkan kreatifitasnya. (4) anak dapat melatih kemampnan bahasa dengan mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata sebagiannya. (5) meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menmbuhkan kepekaan diri. (6) mengembangkan kemampnan sosial anak seperti dengan membina hubungan dengan

anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dunia anak adalah bermain, melalui bermain anak akan secara sadar ataupun tidak disadarinya, ia telah mengasah kemampuannya dari dini. Begitu juga yang diterangkan Slamet Depdiknas (2002 : 26) tentang tujuan bermain yaitu : (1) Bermain dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya . (2) Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. (3) Mengembangkan kemampuan sosial anak. (4) Melatih keterampilan motorik kasar dan halus anak. (5) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa percaya diri. (6) Meningkatkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinil.

Dilihat dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain bagi anak TK memberikan pengaruh yang luar biasa bagi kehidupannya. Dimana anak yang terpuaskan kebutuhan bermainnya akan memiliki pribadi yang diharapkan yaitu matang dan mandiri.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Montolalu (2007 : 2.4- 2.5) mengemukakan dalam buku nya bahwa ada 5 ciri-ciri yang penting kita ketahui tentang karakteristik bermain anak yaitu :

(1) Bermain adalah sukarela, dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri anak sehingga akan dilakukannya apabila akan memuaskan dirinya. (2) Bermain adalah pilihan anak, anak akan memilih bermain secara bebas tanpa adanya paksaan dari siapapun , jika sudah ada paksaan berarti bukanlah suatu aktifitas bermain lagi. (3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, karena anak akan merasa bahagia dan mendapatkan kepuasan dalam melakukan aktivitas bermain, tidak menjadi tegang atau stres. (4) Bermain adalah simbolik, bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, melainkan untuk anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi dan imajinasi mereka. (5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, dalam bermain anak bereksplorasi, bereksperimen menyelidiki dan bertanya tentang benda-benda, kejadian atau peristiwa dan tentang manusia.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain anak sebaiknya memenuhi karakteristik bermain seperti yang dikemukakan diatas. Suryadi (2006 : 7) berpendapat tentang karakteristik bermain anak ada beberapa poin yaitu: “(1) bermain

menuntut perilaku aktif secara fisik dan mental. (2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan. (3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan dari diri sendiri. (4) Dalam bermain individu berlaku secara spontan sesuai dengan keinginannya. (5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku. (6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan antar pelaku. (7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku”.

Dilihat dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik ini tidak boleh lepas dari aktifitas belajar anak, jadi dengan bermain akan dapat mengekspresikan seluruh energinya sehingga aktivitasnya jadi bermakna, disini guru harus jeli dalam memilih alat bermain yang betul-betul sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak sehingga seluruh aspek perkembangannya tidak ada yang terabaikan.

d. Fungsi Bermain

Bermain berfungsi untuk memenuhi kebutuhan alamiah anak. Alat permainan yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan individual, kelompok kecil dan kelompok besar. Fungsi lain dari bermain juga untuk membimbing anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya, karena anak didik akan menggunakan seluruh panca indranya secara aktif. Kegiatan pembelajaran atau permainan

yang menyenangkan akan meningkatkan aktivitas sel otak anak. Teori yang menerangkan fungsi bermain adalah Sugianto (1995 : 11) bahwa : “ 1) Bermain berfungsi membantu anak –anak dalam memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaannya. 2) Bermain berfungsi untuk memberikan perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dirinya. 3) Kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak. 4) Bermain berfungsi dapat mengubah –ubah minat anak dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman anak.

Menurut Tedjasaputra (2001 : 42) menyatakan manfaat bermain untuk perkembangan kognisi adalah :

“Dengan bermain , pengetahuan tentang konsep seperti warna , ukuran bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain, akan jauh lebih mudah dipahami oleh anak”

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah bermain berfungsi untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi optimal di masa yang akan datang ketika dapat memenuhi kebutuhan bermainnya maka anak akan lebih mudah memahami tentang konsep seperti warna, ukura, bentuk,menulis dan lain – lain.

6. Permainan Kalender

a. Pengertian kalender

Kalender adalah suatu sistim yang mengatur tentang hari yang digunakan untuk sosialisasi atau tujuan dimana sistim ini di tandai dengan memberi nama periode dari waktu kewaktu secara khas hari – hari, minggu – minggu, bulan, tahun.

Guru harus dapat merancang alat permainan yang dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak dan juga bernilai edukatif (APE).

Kalender merupakan salah satu alat permainan edukatif dimana menurut Saputra (2001 : 81) bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan memiliki beberapa ciri – ciri yaitu : a) dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat digunakan dengan bermacam – macam tujuan dan manfaat, b) ditujukan terutama untuk anak – anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak, c) segi keamanan sangat di perhatikan baik dari segi bentuk maupun penggunaan cat, d) membuat anak terlibat secara aktif, e) sifat konstruktif.

Berdasarkan pendapat diatas kalender dapat dikategorikan kedalam alat peraga edukatif karena alat permainan kalender ini digunakan dan dirancang secara khusus untuk dapat meningkatkan ketrampilan anak dan dapat mengembangkan semua aspek

perkembangan anak, terutama dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka.

b. Bahan permainan kalender

Permainan kalender ini terbuat dari kertas karton yang terdiri dari angka 1-20. Permainan ini memakai kartu yang ada gambar yang digunakan untuk mengurutkan angka 1-20 dan untuk mencocokkan angka dengan gambar.

c. Langkah –langkah permainan kalender

Permainan kalender dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Permainan kalender di pasang di papan tulis.
2. Anak mengocok kartu yang di sertai gambar , setelah itu kartu dibagikan kepada temannya satu – satu .
3. Anak membuka kartu dan mencocokkan dengan angka yang sudah tersedia pada kalender sesuai dengan angka pada kartu yang didapatnya.

d.

4.

5.



Gambar Permainan Kalender

Adapun kelebihan dari alat permainan kalender ini adalah bentuk dan gambar yang digunakan menarik, anak akan termotivasi dan tertarik yang menarik untuk kalender sehingga anak termotivasi untuk menggunakan permainan ini dan anak akan cepat memahami dan mengerti tentang angka dan konsep angka.

Dengan permainan ini diharapkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka akan dapat berkembang dengan baik. Hal ini sesuai dengan permendiknas RI nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini mengenal tingkat pencapaian perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitif

B. Penelitian Yang Relevan

Setelah melakukan studi kepustakaan, maka penulis menemukan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Maryulianti (2010) berjudul Upaya Meningkatkan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman.

Mengatakan melalui lambang bilangan dan gambar kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

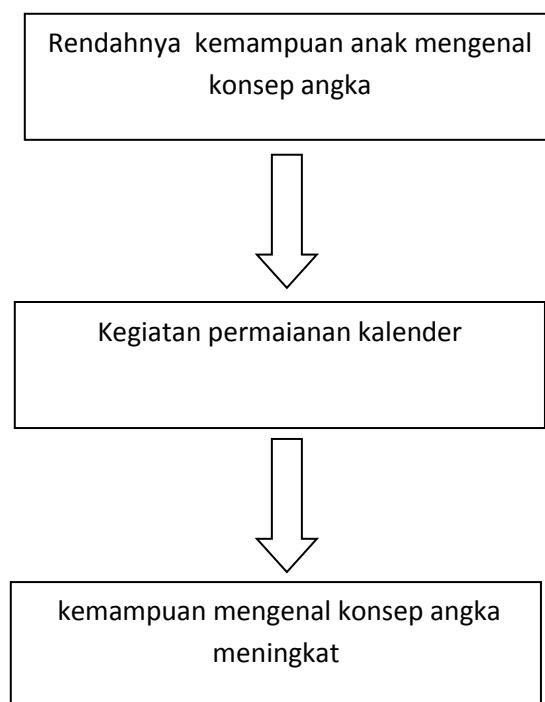
2. Erni A (2009) berjudul Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Bintang Ajaib di TK Jamiatul Hujad Payakumbuh

Hasil penelitian di atas dapat dijadikan pedoman pada penelitian yang peneliti lakukan, persamaan dengan peneltian yang relevan

adalah sama- sama meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka. Perbedaannya pada alat permainan yang di gunakan. Dalam penelitian ini peneliti memakai alat permainan Kalender sedangkan pada penelitian relevan menggunakan Bintang Ajaib dan gambar.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan bertujuan mengatasi permasalahan terutama permasalahan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka yang dilakukan melalui permainan Kalender.



Bagan. **Kerangka Berfikir**

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah “ Peningkatan Kemampuan Mengenalkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Kalender di Taman Kanak- kanak Pembina Utara.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan tentang peningkatan kemampuan mengenal angka anak dengan permainan kalender sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia TK merupakan wahana pendidikan yang sangat berguna bagi perkembangan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.
2. Kemampuan anak dalam mengenal angka dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan kalender pada anak kelas B2 TK Pembina Utara Payakumbuh.
3. Kemampuan anak mengenal angka dapat dirangsang melalui kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu melalui permainan yang menarik.
4. Kegiatan pembelajaran dalam mengenal angka untuk anak akan jauh lebih mudah dilakukan dan diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

B. Implikasi

Permainan kalender merupakan salah satu alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka, karena alat permainan ini dapat memotivasi anak untuk mencoba melakukan permainan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal angka dapat meningkat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran yang dapat membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Guru hendaknya dapat menerapkan dan menggunakan permainan kalender dalam kegiatan pembelajaran sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.
2. Kepada pihak sekolah TK Pembina Utara Payakumbuh, hendaknya dapat melengkapi alat permainan yang berupaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui metode dan media yang lainnya.