

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN AYAM BERTELUR DI
TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN PADANG**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :
VENI LUKMAN
1107825**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Padang

Nama : Veni Lukman

Nim : 1107825/2011

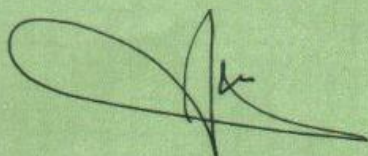
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

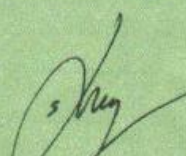
Disetujui Oleh,

Pembimbing I



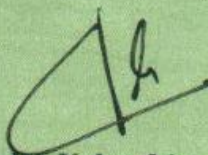
Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd
Nip. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II



DR. Nenny Mahvuddin, M.Pd
Nip. 19770926 200604 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
Nip. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

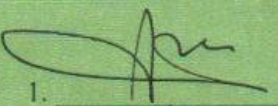
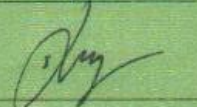
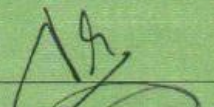
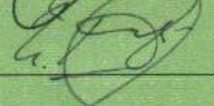
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini
Melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak
Nurul Iman Padang**

Nama : Veni Lukman
NIM/BP : 1107825/ 2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Nenny Mahyuddin, S.Pd, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Dra. Sri Hartati, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M.Pd.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Veni Lukman
NIM/ BP : 1107825/ 2011
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaedah penelitian ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuat oleh orang lain maka saya bersedia menerima sangsi yang diberikan akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Juli 2014

ang menyatakan



Veni Lukman

ABSTRAK

VeniLukman, 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan.

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Padang masih rendah, terlihat masih banyak anak mengalami kesulitan dalam mengenalkan. Penyebabnya adalah metode dan media yang digunakan oleh guru kurang menarik dan bervariasi. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak melalui permainan ayam bertelur.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bertujuan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus dengan masing-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan namun dilakukan berdasarkan langkah-langkah pelaksanaannya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan 20% tetapi belum mencapai hasil yang diharapkan dan dilanjutkan pada siklus II ini telah menunjukkan peningkatan menjadi 82%. Hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak melalui permainan ayam bertelur. Pada kondisi awal persentase rendah pada siklus I sedikit meningkat, pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan permainan ayam bertelur dapat meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak di TK Nurul Iman Padang

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Padang”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Zulminiati, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Ibu Husni, selaku Kepala TK Nurul Iman Padang yang memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua, suami, anak-anak, kakak dan adik serta teman-teman, dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan, moril, dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Murid TK Nurul Iman Padang khususnya kelompok A yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2011, buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu, peneliti menerima saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, April 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. LandasanTeori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian anak usia dini	7
b. Karakteristik anak usia dini.....	8
c. Tahap-tahap perkembangan anak usia dini	10
2. Perkembangan Kognitif dan Kemampuan Matematika	
Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Kognitif.....	12
b. Tujuan Perkembangan Kognitif	13
c. Manfaat Perkembangan Kognitif.....	15
d. Karakteristik Perkembangan Kognitif	16
e. Hakikat Pembelajaran Konsep Bilangan.....	17
3. HakikatBermainAnakUsiaDini	20
a. Pengertian Bermain.....	20
b. Tujuan Bermain	21
c. Karakteristik Bermain	23
d. Manfaat Bermain	24
e. Pengertian Alat Permainan.....	25
f. Tujuan Alat Permainan	26
g. Syarat Alat Permainan	27
h. Fungsi Alat Permainan.....	28
i. Bermain Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak	29
j. Permainan Ayam Bertelur.....	30

B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir.....	34
D. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Definisi Operasional.....	53
F. Instrument Penelitian.....	54
G. Teknik Pengumpulan Data.....	55
H. Teknik Analisis Data	56
I. Indikator Keberhasilan.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi data	58
1. Kondisi Awal.....	58
2. Deskripsi Siklus I	62
3. Deskripsi Siklus II	80
B. Analisis Data	102
C. Pembahasan.....	116
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	121
B. Implikasi	122
C. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Format Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur	53
Tabel 2.	Kondisi Awal Kemampuan Matematika Anak di TK Nurul Iman Padang (Sebelum Tindakan)	56
Tabel 3.	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	60
Tabel 4.	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	64
Tabel 5.	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	68
Tabel 6.	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Pada Siklus I (Pertemuan I, II, III).....	73
Tabel 7.	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	80
Tabel 8.	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	84
Tabel 9.	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	88
Tabel 10.	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Pada Siklus II (Pertemuan I, II, III)	93
Tabel 11.	Analisis Data Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II (Kategori Tinggi) ...	100

Tabel 12. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II (Kategori Sedang) ..	104
Tabel 13. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II (Kategori Rendah) ..	108

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Kondisi Awal Kemampuan Matematika Anak (Sebelum Tindakan)	58
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	62
Grafik 3	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	66
Grafik 4	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	70
Grafik 5	Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Di TK Nurul Iman Padang Tentang Rekapitulasi Siklus I Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga (Setelah Tindakan)	75
Grafik 6	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	82
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	86
Grafik 8	Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	90
Grafik 9	Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Di TK Nurul Iman Padang Tentang Rekapitulasi Siklus II (Setelah Tindakan)	95
Grafik 10	Analisis Data Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Di TK Nurul Iman Padang Siklus II (Kategori Tinggi)	102
Grafik 11	Analisis Data Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur di TK Nurul Iman Padang Siklus II (Kategori Sedang)	106

Grafik 12 Analisis Data Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Ayam Bertelur Di TK Nurul Iman Padang Siklus II (Kategori Rendah)	110
---	-----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berfikir	34
Bagan 2	Penelitian Tindakan Kelas	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian	78
Lampiran 2	Data Mentah Lembaran Observasi.....	92
Lampiran 3	Dokumentasi Penelitian.....	99
Lampiran 4	Surat Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Peraturan Pemerintah RI No. 47 tahun 2008 Bab I butir 11 menyatakan bahwa “Taman Kanak-kanak yang selanjutnya disingkat dengan TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal ”Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “Suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Masa usia dini disebut masa emas (*golden age*) yang mana dalam hal ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan perkembangan. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan dan menginternalisasikan kedalam pribadinya. Saat yang paling baik bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan adalah pada usia 4-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan anak, yaitu pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lain, salah satu kemampuan dasar anak yaitu kemampuan kognitif (mengenal konsep bilangan). Salah satu pengembangan kognitif anak TK dapat dilakukan melalui berhitung dan mengenal angka, pengenalan konsep-konsep sains, pengenalan tentang bentuk geometri, pengenalan tentang konsep waktu, pengenalan konsep mengenal konsep bilangan sederhana, pengenalan tentang bilangan terutama konsep bilangan dan benda.

Pembelajaran berhitung di TK dapat dilakukan melalui metode antara lain metode bercerita, tanya jawab, pemberian tugas dan praktek langsung. Anak usia dini menemukan, menguji serta merupakan konsep berhitung secara alami hampir setiap hari, melalui kegiatan yang mereka lakukan seperti pada saat anak bermain menemukan benda-benda mereka selalu menghitungnya.

Kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang melalui permainan yang diciptakan guru. Seorang tenaga pendidik pada TK dituntut kreatifitasnya dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak didiknya. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya secara sistematis, belajar menghitung dan membandingkan, menemukan hubungan sebab dan akibat serta memecahkan masalahnya sendiri. Guru berkewajiban membimbing anak untuk meningkatkan kecerdasan kognitifnya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temui selama ini pembelajaran membilang kurang diminati oleh anak. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang cenderung mudah putus asa dan mudah bosan ketika belajar mengenal konsep bilangan, anak sulit memahami atau mengenal lambang bilangan, dan anak kurang mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda. Dilihat dari kenyataan selama ini bahwa guru tidak memahami kebutuhan dan keinginan anak didik, kurang memperdulikan perasaan dan kemauan anak didik, guru kurang memahami perkembangan kognitif anak sehingga pembelajaran tidak kondusif. Selain itu juga sarana dan prasarana sekolah, guru masih kurang kreatif dalam membuat alat peraga, strategi yang di gunakan oleh guru tidak sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak, selain itu metode pembelajaran yang di gunakan guru juga kurang menarik perhatian anak sehingga pembelajaran tidak menarik dan tidak bermakna bagi anak didik. Dalam hal ini guru tidak lagi menggunakan fungsi TK sebagai tempat bermain yang menyenangkan dimana adanya kegembiraan dan

menarik anak untuk dapat mewujudkan berbagai aktifitas yang ada dalam kehidupan anak, dengan bermain anak sudah belajar dan dapat menambah pengalaman bagi anak. Oleh sebab itu karena dunia anak adalah dunia bermain, maka peningkatan kemampuan Mengenal konsep bilangan anak dapat di wujudkan melalui suatu permainan yang membuat anak bisa memahami konsep angka dengan permainan ayam bertelur ini maka anak dapat menyebutkan urutan bilangan, anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda, dapat menyebutkan hasil penambahan dengan benda, dapat menyebutkan hasil pengurangan dengan benda.

Berdasarkan masalah yang peneliti uraikan di atas, maka peneliti ingin melakukan kegiatan permainan ayam bertelur yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Melalui permainan ayam bertelur ini, maka kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat meningkat dan berkembang secara optimal.

Mengatasi masalah di atas, maka di upayakan suatu metode belajar melalui bermain, dan alat yang di gunakan yaitu permainan ayam bertelur, hal ini di upayakan agar dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam kegiatan berhitung di TK Nurul Iman sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak
2. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka
3. Rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan angka
4. Rendahnya alat bantu untuk menunjang proses belajar Mengenal konsep bilangan
5. Rendahnya kemampuan guru menggunakan metoda yang bervariasi dalam mengajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas maka peneliti membatasi masalah yang akan di teliti yaitu rendahnya kemampuan Mengenal konsep bilangan anak di TK Nurul Iman Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat di rumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimanakah permainan ayam bertelur dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan ayam bertelur di TK Nurul Iman Padang.

F. Manfaat Penelitian

Dari penulisan skripsi ini manfaat yang dapat diambil adalah:

1. Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
2. Bagi guru, dapat memperbaiki metode pembelajaran mengenal konsep bilangan anak dalam proses pembelajaran sesuai dengan tumbuh kembang anak.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan kreativitas dan membuat alat permainan yang inovatif.
4. Bagi masyarakat, dapat menarik minat masyarakat untuk memasukkan anaknya karena sekolah yang lebih bermutu dan mempunyai rasa bangga karena telah memasukkan anak kesekolah tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

KEMDIKNAS (2010:3) menyatakan bahwa : “ Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosio-emosional, bahasa, kognitif, dan komunikasi. Anak usia dini mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat.

Dalam pusat kurikulum Depdiknas (2002 : 4) anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar) , intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual) , sosial – emosional (sikap dan perilaku serta agama) , bahasa komunikasi yang

husus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang di lalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi kedalam tiga tahapan yaitu : (1) masa bayi usia lahir – 12 bulan, (2) balita usia 1 – 3 tahun, (3) masa prasekolah usia 3 – 6 tahun, (4) masa kelas awal SD usia 6 – 8 tahun.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa anak usia dini adalah individu dengan rentang usia 0 – 8 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik anak usia dini

Menurut Eliyawati (2005:2-8) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktifitas belajar adalah : 1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 5) Anak bersifat eksploratif, 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi, 8) Anak masih mudah frustasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak belajar dari pengalaman, 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Secara umum Mustaffa dalam Nugraha (2005:55) mengidentifikasi sejumlah karakteristik dari anak usia dini sebagai berikut : (1). Menggunakan semua indera untuk menjelajahi benda,

belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi social, (2). Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan berbahasa, bermain dengan bernyanyi, mempelajari kosakata dasar dengan konsepnya, mulai mempelajari aturan yang bersifat implisit yang mengatur ekspresinya, (3). Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat, (4). Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek, (5). Menempatkan diri sebagai pusat dunianya sendiri (Egosentrik), (6). Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak, (7). Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dalam dunia sekitarnya.

Selain tujuh karakteristik anak usia dini yang dikemukakan oleh Mustaffa, menurut Ratnawati dalam Nugraha (2005:55) menggambarkan karakteristik anak usia dini, khususnya hingga usia TK yang dikaitkan dengan potensi-potensi belajarnya, terutama terkait dengan berfikir, eksplorasi dan komunikasi. Kalau kita perhatikan anak-anak yang ada disekitar, kita melihat berbagai keunikan dalam diri anak-anak. Ada yang menangis tapi ada pula yang jarang menangis. Ketika mereka tumbuh dan berkembang ada yang membuka diri terhadap orang lain dan ada pula yang kurang menyukai dekat dengan orang lain. Ada yang cerdas, yang biasa saja dan lain-lain. Keunikan-keunikan tersebut adalah cikal bakal kreatifitas dan keunggulan pribadi manusia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki potensi di dalam dirinya yang harus kita kembangkan untuk pertumbuhan dan perkembangannya yang lebih optimal.

c. Tahap-tahap perkembangan anak usia dini

Teori Piaget dalam Mutiah (2010:53) adalah ide bahwa perkembangan anak-anak melalui beberapa tahap dan pengalaman interpretasi. Dengan demikian kita melihat yang terjadi dalam tahap perkembangan anak usia dini.

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap ini berlangsung sejak kelahiran sampai usia 2 tahun.

Dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasi pengalaman inderanya seperti melihat, mendengar dan gerak motor (otot) nya untuk menggapai menyentuh.

2. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentris mulai kuat dan kemudian melemah.

3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Dalam tahap ini anak tidak hanya menggambarkan simbol, tetapi dapat memanipulasi simbol secara logika. Mereka harus masih menampilkan cara kerja ini tanpa konteks dari situasi konkret.

4. Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini anak mempunyai waktu yang sulit menggunakan kemampuan logika barunya untuk peristiwa tidak konkret (abstrak).

Montesori dalam Riyanto, (2004 : 8), mengemukakan beberapa tahap perkembangan sebagai berikut :

1. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat menyerap pengalaman – pengalaman melalui sensorinya.
2. Usia satu setengah tahun sampai kira – kira 3 tahun mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap – cakap)
3. Masa usia 2 – 4 tahun, gerakan – gerakan otot mulai dapat di koordinasi dengan baik, untuk berjalan, maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda – benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu, (pagi, siang, sore, malam).
4. Rentang usia 3 – 6 tahun, terjadi kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan inderawi, khusus pada usia sekitar 3 – 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 – 6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini dapat dibagi dalam beberapa tahap, dimana setiap tahap tersebut

memiliki tugas perkembangan tertentu yang mencakup berbagai dimensi perkembangan.

2. Perkembangan Kognitif dan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif (Mengenal Konsep Bilangan)

Istilah kognitif mulai banyak di temukan ketika teori Jean Piaget banyak ditulis dan dibicarakan kira-kira tahun 1960. Pengertian kognisi sebenarnya meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang di pergunakan untuk mengetahui sesuatu. Pendekatan ini di dasarkan kepada asumsi dan keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.

Menurut Tedjasaputra dalam Sujiono, dkk (2008 : 3.3), kognisi dapat di artikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa dan daya ingat. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek – objek yang ada di lingkunganya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah yang di sebut kognisi. Proses kognisi meliputi aspek – aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan. Dalam psikologi, bahasa menjadi salah satu objek materialnya karena bahasa merupakan perwujudan fungsi – fungsi kognitif. Kognitif di bagi atas 2 ranah : 1) ranah Mengenal Konsep Bilangan , 2) ranah sains.

Berdasarkan pendapat di atas di simpulkan bahwa pentingnya Mengenal Konsep Bilangan dikembangkan pada anak usia dini agar daya nalar anak dapat berkembang secara optimal dan anak dapat memecahkan persoalan yang berhubungan dengan Mengenal Konsep Bilangan .

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing – masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas.Salah satu potensi yang dikembangkan di TK adalah kognitif anak. Perkembangan kognitif pada anak usia 3 – 6 tahun yaitu saat anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Masa ini di sebut juga dengan masa peka terhadap segala stimulus yang di terimanya melalui inderanya, masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak.

Wachs dalam Sujiono (2007 : 1.19) perkembangan kognitif dapat di tingkatkan apabila orang tua penuh kasih. Responsive secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi dan bisa di ramalkan dengan kemungkinan untuk variasi pengalaman.Dogde dalam gunarti (2008 : 2.26) mengemukakan tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia prasekolah (termasuk didalamnya anak usia 3 – 4 tahun) adalah sebagai berikut :

1) Belajar dan pemecahan masalah

Anak diharapkan dapat lebih fokus dalam memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar dan penalaran. Ketika anak mengobservasi kejadian di sekeliling mereka, anak dapat menanyakan sesuatu, membuat pertanyaan, membuat prediksi, dan mengetest pemecahan masalah yang mungkin.

2) Berfikir logis

Anak diharapkan dapat mempertemukan dan memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu informasi dengan membandingkan, membedakan, mengelompokan, mengatur, mengukur dan memahami pola – pola.

3) Berfikir menggunakan simbol

Anak diharapkan dapat menggunakan objek dengan suatucara yang unik, seperti menggunakan sapu sebagai kuda atau bangku sebagai mobil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah untuk membuat anak belajar dan memecahkan masalah, berfikir secara logis dan berfikir menggunakan simbol, dimana dengan berkembangnya kognitif anak, maka anak akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang di hadapinya dan mendapatkan informasi tentang kejadian yang terjadi di sekitarnya.

c. Manfaat Perkembangan Kognitif

Menurut Freud dalam Sujiono (2008 : 2.8) anak yang berusia 5 – 6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori – teori yang di kemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah adalah :

(1). Memahami konsep makna berlawanan : kosong atau penuh, berat/ ringan, (2). Menunjukan pemahaman mengenai posisi : di muka/ dibelakang, di atas/ dibawah, (3). Mampu memadankan bentuk misalnya lingkara, segitiga, dan persegi dengan objek nyata atau gambar, (4). Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, (5). Mengelompokan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran, (6). Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, (7). Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya : “ apa pasangan cangkir “, (8). Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dan lain – lain.

Selanjutnya berdasarkan pendapat Piaget dalam Sujiono, (2008 : 1.22) pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak adalah sebagai berikut :

(1). Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, (2). Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah di alaminya, (3). Agar anak mampu mengembangkan pemikiram – pemikiranya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, (4). Agar anak memahami berbagai simbol – simbol yang tersebar di dunia sekitarnya, (5). Agar anak mampu melakukan penalaran – penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan), (6). Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang di hadapinya.

Berdasarkan pendapat di atas kognitif perlu dikembangkan, karena akan melatih anak untuk memecahkan persoalan atau permasalahan yang di hadapinya dan berbagai macam persoalan sehingga anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri, disamping itu manfaat kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum di kenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

d. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Pada saat memasuki usia 3 tahun biasanya seorang anak akan semakin mandiri dan mulai mendekatkan diri pada teman-teman sebayanya. Pada tahapan selanjutnya, sekitar usia 4 – 5 tahun maka akan terjadi perubahan pada karakter anak dan perilaku anak. Menurut Sigmund Freud dalam Sujiono, (2005 : 2.6) karakteristik anak rentang usia 3 – 5 tahun adalah mulai mengamati bentuk tubuhnya dan juga tubuh orang lain, perkembangan kepribadiannya juga semakin kompleks, sifat egosentrisnya menjadi kuat, pada usia ini pula dalam diri anak tercampur rasa bangga, kacau dan kebencian.

Selanjutnya Piaget dalam Sujiono (2008 : 2.6) berpendapat bahwa anak pada rentang usia dini, masuk dalam perkembangan dalam berfikir pra operasional konkret, pada usia ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa anak TK berada pada tahap perkembangan pra operasional (2 – 7 tahun) dimana pada tahap ini anak sudah mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas dan lebih bersifat egosentris. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.

e. Hakikat Pembelajaran Konsep Bilangan

Piaget dalam Prayitno, (2005:113) menyatakan bahwa “Anak umur 4 – 5 tahun sudah memahami dua konsep dasar yaitu konsep hubungan satu kepada (one to one) dan konservasi (Conservation)”. Konsep satu kepada satu adalah kemampuan untuk melihat kesamaan jumlah satu set objek dengan satu objek yang lain. Misalnya kepada anak diberikan satu set barang-barang yang terdiri dari botol, lilin, kelereng dan sebagainya, kemudian diberikan sekantong barang yang berisi jenis yang sama dengan barang yang pertama. Anak diminta untuk mengantongi benda-benda yang jenisnya sama dengan benda yang ada dalam kantong diberikan.

Sedangkan konsep konservasi adalah kemampuan memahami sebuah benda yang tetap jumlah maupun isi atau beratnya walaupun berubah. Contoh kelereng disusun pada dua deret. Masing-masing deret dengan jumlah yang sama salah satu deret disusun dengan jarak yang lebih besar sehingga deretan tampak lebih panjang. Agar kedua konsep ini dapat dipahami oleh anak yang berusia 4 – 5 tahun dengan cepat maka hendaklah guru melakukannya secara berulang-ulang.

Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005:136) menyatakan bahwa “Anak usia 5 – 6 tahun sedang dalam taraf perkembangan kognitif fase pra operasional (Pre Operasional) yaitu anak belajar melalui benda-benda konkrit atau nyata”. Mengajarkan angka 1, 2, dan 3, akan lebih baik jika berkoresponden dengan benda, misalnya satu dengan satu biji, dua dengan dua biji, tiga dengan tiga biji pula.

Perkembangan indera yang sangat pesat dan tenaga yang tak pernah habis, memungkinkan anak-anak untuk selalu bergerak, membongkar pasang objek dan menyelidiki segala sesuatu. Berdasarkan perkembangan anak tersebut pembelajaran di TK harus dimulai dari benda-benda konkrit. Guru dapat memberi persoalan yang menantang anak untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep bilangan adalah suatu pembelajaran yang menuntut anak betul-betul memahami tentang jumlah benda dan bentuk angka yang melambangkan benda tersebut agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar dan dapat dipahami oleh anak secara cepat, maka hendaklah guru dapat melakukannya secara berulang-ulang dengan berbagai media yang bervariasi dengan tujuan agar pembelajaran tidak jadi membosankan.

1. Pengertian Konsep Bilangan

Angka dalam Suyanto, (2005:107) adalah “Simbol dari suatu bilangan”. Menurut Bruner dalam Suyanto, (2005:107) “Belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum ia diberi angka”. Oleh karena itu dalam kegiatan menghitung, anak dilatih menghitung benda-benda nyata. Setelah anak-anak benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan.

Jadi konsep bilangan adalah suatu pemahaman terhadap kemampuan anak untuk melihat kesamaan jumlah benda dengan angka atau simbol yang melambangkannya dalam proses belajar mengajar.

2. Tahap Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Mutiah (2010:161) mengatakan bahwa “Pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu : tahap pertama anak mengenal lambang bilangan atau angka misalnya angka 1 – 10, tahap kedua anak mengenal konsep dari lambang bilangan tersebut seperti * = satu bintang, ** = dua bintang dan seterusnya, sedangkan tahap ketiga adalah setelah anak mengenal lambang bilangan dan konsep benda maka guru dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menuliskan lambang bilangan dan penjumlahan pada kertas yang sudah disediakan”.

Sesuai dengan kurikulum TK/ RA (2004:22-23) yang memuat indikator tentang permainan konsep bilangan antara lain: membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengenalan konsep bilangan haruslah dimulai dari yang termudah terlebih dahulu, barulah dilanjutkan sampai kepada yang tersulit, sesuai dengan tingkat perkembangan anak, misalnya anak mulai mengenal angka atau lambang bilangan, mengenal konsep dari lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan konsepnya, barulah sampai pada tahap penulisan angka dan penjumlahan.

3. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Menurut Sudono (2005:47) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Bermain yang dilakukan anak dapat dilakukan secara sendiri atau kelompok dan dapat dilakukan dengan adanya alat bermain atau tanpa adanya alat. Tapi bermain yang dilakukan dengan alat lebih baik karena anak dapat menjadi semakin kreatif dan menarik minatnya sehingga semakin terasah kecerdasannya.

Menurut Bergen dalam Kamtini (2005:47) menyatakan bahwa bermain terdiri dari beberapa jenis, yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan. Ada juga pembagian bermain yang ditinjau dari jumlah anak yang terlibat. Ada jenis bermain sendiri, berdua, beramai-ramai. Bentuk-bentuk bermain tersebut dapat diterapkan dalam pendidikan anak termasuk kegiatan pendidikan di TK sebagai kegiatan belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang oleh anak, yang dilakukan secara sendirian atau kelompok, menggunakan alat atau tidak, dengan rasa gembira yang dapat memberikan kesenangan pada diri anak agar anak dapat mengembangkan aspek-aspek dalam dirinya dan memupuk sikap kerja sama, imajinasi, intelegensi, tanggung rasa dan emosional.

b. Tujuan Bermain

Tujuan bermain menurut Gordon dalam Moeslicshatoen (1999:32) adalah : 1) anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya, 2) dapat memuaskan

tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup, 3) dapat melakukan suatu koordinasi atau melatih otot kasar, 4) dapat melatih menggunakan kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah, 5) dapat mengembangkan kreatifitas, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, 6) melatih kemampuan berbahasa dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, 7) meningkatkan kepekaan emosi dengan cara mengenakan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri, 8) mengembangkan kemampuan sosial.

Menurut Moeslichatoen (1999:34) tujuan bermain yaitu :

1) kebutuhan dan tuntutan yang esensial, 2) dapat melakukan koordinasi motorik kasar, 3) melatih menggunakan kemampuan kognitif untuk memecahkan berbagai masalah, 4) mengembangkan kreatifitas anak, 5) melatih kemampuan bahasanya, 6) meningkatkan kepekaan emosinya, 7) dapat mengembangkan kemampuan sosial pada anak.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah dengan bermain anak dapat memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan

c. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain menurut Hartati (2005:91) :

1) dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan, 2) kegiatan untuk dinikmati, menyenangkan, mengasyikan dan menggairahkan, 3) dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, 4) lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan, 5) menuntut partisipasi aktif, 6) bermain itu bebas, 7) sifatnya spontan, 8) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku.

Montolalu (2008:2.3) menjelaskan karakteristik bermain yaitu :

1. Bermain adalah sukarela

Kegiatan bermain ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain.

2. Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas kegiatan bermainnya sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktifitas itu sudah bukan lagi merupakan aktifitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *non play*.

3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktifitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan bermain serta perasaan aman dalam lingkungan bermainnya.

4. Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, anak usia dini kegiatan bermain dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang.

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki, dan bertanya tentang manusia, benda-benda,

Berdasarkan pendapat di atas, bermain bagi anak sangat menyenangkan, bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan bermain serta perasaan aman dalam lingkungan bermainnya. Dalam bermain anak – anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia dan benda - benda.

d. Manfaat Bermain

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain. Melalui bermain, anak dapat mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya. Selain itu bermain berfungsi merangsang imajinasi, mengajak berfikir, serta mengajak anak bersosialisasi.

Fungsi bermain menurut Kamtini (2005:54) adalah :

1) nilai fisik dan kesehatan, 2) nilai pendidikan, 3) nilai kreatif, 4) nilai sosial, 5) nilai moral, 6) nilai pengenalan diri. Anak berkesempatan mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya melalui kegiatan bermain.

Menurut Hetherington dalam Moeslichatoen (1999:34) manfaat bermain yaitu : bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang di hadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan di ambilnya setelah ia dewasa kelak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreatifitas, perkembangan fisik anak juga sebagai bentuk penyesuaian diri yang dapat membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya.

e. Pengertian Alat Permainan

Tujuan bermain dengan alat permainan adalah kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep.

Menurut Sudono (2000:7) menyatakan bahwa :

Alat permainan adalah semua alat bermain yang di gunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat

seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Bronner (2005:9) mengatakan bahwa alat permainan merupakan berbagai alat perlengkapan yang dirancang sesuai dengan ciri khas anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan itu adalah alat yang di gunakan oleh anak dalam kegiatan bermainnya yang mampu menarik dan merangsang minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya pada satu aktifitas tertentu saja tetapi anak di harapkan dapat mengenal lingkungan serta mengerjakanya untuk melakukan suatu kegiatan yang bermanfaat dan jenis tujuanya dengan menggunakan panca inderanya secara aktif.

f. Tujuan Alat Permainan

Menurut Montessori dalam Badrun (2007:1.7) tujuan alat permainan yaitu memungkinkan anak mengeksplorasi lingkunganya.Sedangkan Kamtini (2005:61) tujuan alat permainan yaitu untuk mengembangkan kemampuan anak serta mengembangkan imajinasi anak sehingga anak memahami konsep-konsep yang terkandung dalam alat permainan tersebut yang dapat menimbulkan kepuasan dan manfaat bagi anak.

Pendapat di atas dapat di simpulkan, yaitu alat permainan bertujuan dalam memotivasi anak mengembangkan kemampuannya

dan mengembangkan imajinasinya sehingga anak mampu berintegrasi dengan lingkungannya karena adanya objek nyata dalam kegiatannya.

g. Syarat Alat Permainan

Menurut Kamtini (2005:59) menyatakan beberapa persyaratan dalam penyediaan permainan : 1) tidak berbahaya, 2) mudah diperoleh, 3) sebaiknya dibuat sendiri, 4) berwarna dominan, 5) tidak mudah rusak, 6) ringan atau berat, tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Syarat alat permainan yang dijelaskan Hartati (2005:96)

yaitu :

1) tidak berbahaya bagi anak, 2) berdasarkan minat anak, 3) beraneka ragam, 4) tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak, 5) peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh, 6) dasar pemilihan alat permainan lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa syarat alat permainan itu harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, kemampuan dan keunikan anak. Ketika mereka menggunakan alat permainan tersebut bukan karena paksaan tetapi berdasarkan pada minat anak dan anak yang menentukan dan memilih alat permainan yang disukainya. Selain itu alat permainan yang diberikan pada anak hendaknya aman dan tidak membahayakan bagi anak.

h. Fungsi Alat Permainan

Setiap alat permainan dapat di fungsikan secara multiguna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62) fungsi bermain adalah : 1) melatih panca indera, 2) melatih kecerdasan emosional, 3) menanamkan nilai, norma, etika moral, budi pekerti, 4) melatih kecerdasan intelektual, 5) menanamkan nilai agama, 6) melatih keterampilan, 7) melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab, 8) mengembangkan fantasi, imajinasi dan idealisme, 9) memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan, kemandirian, 10) melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak, 11) mengenalkan angka dan huruf, 12) mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, tanah dan binatang) melalui gambar, benda atau yang lain, 13) mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat, 14) membuat anak senang.

Menurut Sudono (2000:8) menyatakan fungsi alat permainan yaitu :

Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas yaitu bahwa alat permainan berfungsi dalam melatih aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak dengan melibatkan seluruh panca inderanya sehingga anak terampil dalam setiap tindak tanduk dan kegiatan yang dilakukannya.

i. Bermain Mengembangkan aspek Perkembangan Anak

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak yang meliputi dua fisik, sosial, dan system komunikasi. Bermain berkaitan dengan pertumbuhan anak.

Bermain ayam bertelur merupakan refleksi dan pengembangan Mengenal Konsep Bilangan anak yang di tekankan dalam imajinasi/ fantasi. Aktifitas ini sangat berguna dalam pengembangan kreatifitas anak. Saat bermain ayam bertelur, anak aktif tentang permainan yang dimainkan, aktifitas tersebut bermanfaat bagi pengembangan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi.

Permainan ini berfungsi meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas anak antara lain bermain satu angka, mencocokkan bilangan dengan kartu angka.

Walaupun demikian ini lebih ditekankan pada pengembangan Mengenal Konsep Bilangan akan tetapi secara bersama juga mengembangkan seluruh aspek yaitu kognitif, sosial-emosional, seni dan nilai-nilai kehidupan anak.

j. Permainan Ayam Bertelur

Permainan Ayam Bertelur adalah suatu permainan yang dirancang untuk menebak angka melalui telur yang digulirkan pada papan yang telah disediakan.

Ide permainan ayam bertelur ini berasal dari Jasmine (2005 : 155) yaitu tentang permainan ayam dan telur. Permainan ayam dan telur ini sangat menarik dan menyenangkan untuk anak. Pada permainan ayam bertelur ini terdapat sebuah celengan ayam yang di sambungkan dengan pipa paralon ke papan, yang berguna untuk memasukan telur yang di jadikan sebagai telur ayam tersebut. Papan permainan ini berbentuk lingkaran terdiri dari beberapa ruangan yang di dalamnya terdapat kartu angka. Jika anak memasukan telur kedalam celengan ayam kemudian bergulir melalui pipa paralon lalu jatuh pada salah satu ruangan, maka anak dapat menebak angka berapa yang terdapat pada ruangan tersebut. Kemudian anak menghitung jumlah benda sesuai dengan angka tersebut dan mencocokkan dengan kartu angka.

Adapun hubungan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dengan konsep angka sangatlah erat kaitannya, karena kemampuan

Mengenal Konsep Bilangan merupakan kemampuan untuk mengenal dan mengurut angka. Konsep angka disini sangat berpengaruh terhadap kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak melalui permainan ayam bertelur. Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan dengan permainan ayam bertelur berhubungan dan bisa memotifasi anak untuk bisa mengenal dan mengurutkan angka karena permainan ini menggunakan media ayam, telur dan kartu angka.



Bentuk Permainan Ayam Bertelur

Bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan permainan ayam bertelur adalah :1) cat, 2) Papan, 3) Triplek, 4) Paralon, 5) Paku, 6) Panci, 7) Celengan Ayam, 8) Kotak.

Alat yang digunakan untuk membuat permainan ayam bertelur adalah : 1) Gergaji, 2) Ampelas, 3) Siku-siku, 4) Palu, 5) Ketam Kayu, 6) Pahat, 7) Pensil.

Langkah-langkah permainan adalah :

1) Sebelumnya peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak

- 2) Peneliti memilih 4 orang anak untuk melakukan permainan ayam bertelur.
- 3) Anak memasukan telur ayam ke punggung ayam lalu telur ayam menggelinding memasuki salah satu ruangan yang didalamnya terdapat kartu angka.
- 4) Anak disuruh menyebutkan angka berapa yang terdapat pada ruangan tersebut
- 5) Kemudian anak menghitung jumlah telur ayam sesuai dengan angka tersebut dan mencocokkan dengan kartu angka.

Konsep angka adalah objek Mengenal Konsep Bilangan yang digunakan untuk menghitung dan mengukur.

Menurut Semiawan (2002:17), Pemahaman dan penguasaan bilangan pada usia dini ada tiga tahapan, sebagai berikut:

“Konsep : Anak bereksplorasi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung,
Transisi : Masa peralihan dari konkrit ke lambang.
Tahapan ini diberikan apabila konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak dalam menghitung dengan bilangan yang disebutka.Lambang : Anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan berupa lambang bilangan, bentuk, dsb”.

Menurut Depdiknas (2007:10) tujuan pengembangan konsep bilangan adalah :

“Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 5 secara urut, Menunjukkan angka 1 sampai 5 secara acak, Menyebutkan angka 1 sampai 5 secara acak, Menunjukkan jumlah benda secara urut, mencari angka sesuai jumlah benda yang jumlahnya sama,

Lebih banyak dan sedikit, serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya”.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kemampuan konsep bilangan adalah anak memang harus dikenalkan satu persatu angka dasar yang harus dihafalnya membantu anak berhitung, mengelompokkan, mencocokkan, memasang serta mendorong kemampuan intelektual anak.

Kelebihan dari permainan Ayam Bertelur ini adalah menciptakan suasana yang menyenangkan, menarik dan bersifat kondusif dalam pembelajaran agar penanaman konsep angka mudah dipahami oleh anak.

B. Penelitian Relevan

1. Fitria (2012) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bola Gelinding di Taman Kanak-kanak Kartika 1–12 Padang Panjang Persisir”, disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan bola gelinding dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika 1 – 12 Padang Panjang.
2. Delwita (2012) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Anak Melalui Permainan Memancing Ikan di TK Irsyad Sawahlunto, dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak usia dini di TK Irsyad Sawahlunto.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat menjadi perbandingan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Ayam Bertelur di TK Nurul Iman Padang”.

Penelitian yang relevan di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama memiliki kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak dan juga memiliki perbedaan dalam hal cara pelaksanaan, media yang digunakan dan tempat pelaksanaannya.

C. Kerangka Berfikir

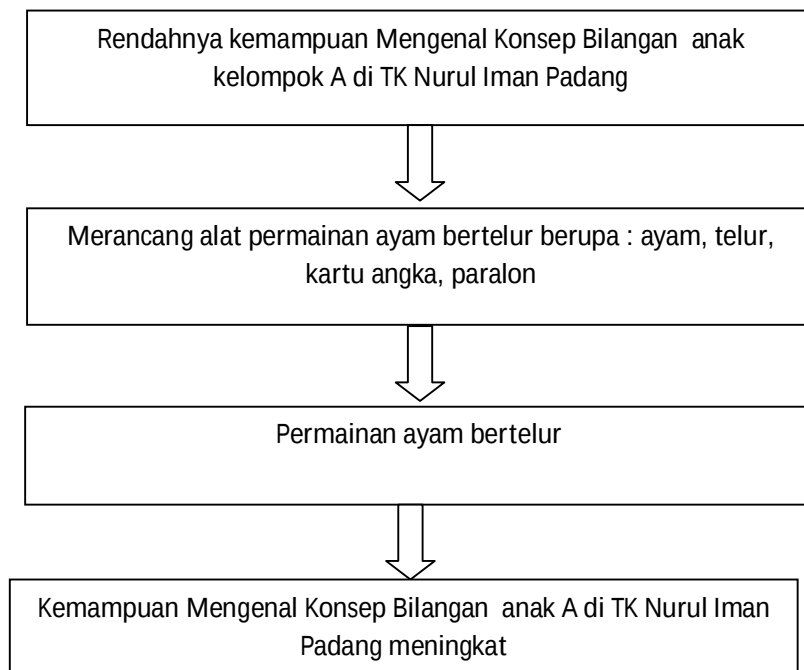
Rendahnya kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak di kelompok ATK Nurul Iman Padang membuat peneliti berkeinginan untuk merancang suatu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak.

Sebelum permainan dilakukan peneliti merancang alat yang akan di gunakan pada pelaksanaan permainan ayam bertelur berupa ayam, telur, kartu angka, keranjang ayam. Langkah pertama yang dilakukan anak dalam melakukan permainan ayam bertelur adalah :

1. Anak memasukan telur ke punggung ayam
2. Lalu telur ayam menggelinding memasuki salah satu ruangan yang di dalamnya terdapat kartu angka.
3. Lalu anak di suruh menyebutkan angka berapa yang terdapat pada ruangan tersebut.

4. Kemudian anak menghitung jumlah telur ayam sesuai dengan angka tersebut dan mencocokkan dengan kartu angka.

Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan yang dilakukan di TK Nurul Iman Padang melalui permainan ayam bertelur yang dapat menarik minat dan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak serta lebih menyenangkan lagi karena dilakukan melalui kegiatan perlombaan.



Bagan I

Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan permainan ayam bertelur dapat meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

- a. Permainan Ayam Bertelur dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di lokal A TK Nurul Iman Padang.
- b. Permainan ayam bertelur anak mampu menyebutkan angka 1 – 10 dengan permainan ayam bertelur dengan persentase 86%, mencari lambang bilangan 1 – 10 melalui permainan ayam bertelur dengan persentase 78%, mengurutkan bilangan 1 – 10 melalui permainan ayam bertelur dengan persentase 86% dan memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda-benda akan meningkat dengan persentase 78%.
- c. Melalui permainan ayam bertelur anak mampu menyebutkan angka 1 – 10, mencari lambang bilangan 1 – 10, mengurutkan bilangan 1 – 10 dengan benda-benda dan mampu memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda-benda sampai 10.
- d. Permainan ayam bertelur sangat menarik bagi anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan RA atau Taman Kanak-kanak maka kesimpulan yang diambil mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya sehubungan dengan hal tersebut, maka implikasinya sebagai berikut :

1. Guru dimasa akan datang dapat mengeksplorasikan lebih mendalam tentang alat permainan yang akan digunakan seperti media, kartu angka dan gambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif(berhitung) anak RA atau Taman Kanak-kanak.
2. Guru memberikan permainan ayam bertelur kepada anak karena ini sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Aplikasi berhitung melalui permainan ayam bertelur dapat memudahkan pembelajaran kepada anak, karena menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
3. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan ayam bertelur tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak akan tetapi juga dapat mengembangkan keaktifan anak dengan menggunakan alat/ media.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagaiberikut : 123

1. Hendaknya guru dapat menerapkan kegiatan mengenal konsep bilangan melalui permainan ayam bertelur karena dengan permainan ayam bertelur dapat membuat anak berhitung dengan nyaman dan dalam suasana senang.
2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru menyediakan media yang menarik bagi anak agar anak lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Untuk merangsang dan memotivasi anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Standar Isi Kurikulum Kompetensi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Balitbang Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Gunarti, Winda dan Kawan-kawan. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta. Universitas Terbuka
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen Dikti.
- Harianti, 1994. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Depdikbud
- Jasmine, Grace. 2005. *Quick and Fun Games For Kids (Kumpulan Permainan yang Menyenangkan Untuk Anak)* Jogjakarta : Diglossia Media Group.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Penilaian di TK*. Jakarta; Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta; Prenda Media
- Montolalu. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rhineke Cipta.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks