

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI
PERMAINAN POHON BURUNG DI TAMAN KANAK-KANAK
CAHAYA BARU TAMBANG PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**LILA YULI YANTI
NIM. 2013/1308780**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

ABSTRAK

LILA YULI YANTI, 2016 “Peningkatan Kemampuan mengenal angka melalui Permainan Pohon Burung di Taman Kanak-kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan”. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan mengenal angka anak masih rendah, hal ini dilatarbelakangi oleh anak belum mampu mengenal angka 1-10, belum mampu menyebutkan angka secara berurut dari 1 sampai 10, anak kurang mampu mengurutkan jumlah angka/benda yang digunakan. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui Permainan Pohon Burung di Taman Kanak-kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan.

Jenis penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperbaiki proses pembelajaran guru, penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus yaitu 2 siklus masing-masing siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan, penelitian ini dilaksanakan di TK Cahaya Baru kelas B dengan jumlah anak 12 orang berjumlah laki-laki 6 orang dan perempuan 6 orang, tahap pelaksanaan PTK yaitu Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, adapun teknik pengumpulan datanya observasi dan dokumentasi, data dianalisis dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil tindakan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan mengenal angka anak melalui permainan pohon burung. Pada kondisi awal persentase rendah pada siklus I sedikit meningkat, pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka mengalami peningkatan dari sebelum tindakan. sehingga persentase rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Lila Yuli Yanti

NIM : 2013/1308780

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Padang, 23 Desember 2015

Yang menyatakan



LILA YULI YANTI

NIM. 1308780

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan mengenal angka melalui
Permainan Pohon Burung di Taman Kanak-kanak Cahaya
Baru Tambang Pesisir Selatan

Nama : Lila Yuli Yanti

NIM : 2013/1308780

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

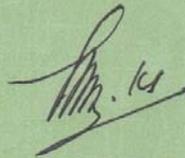
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Desember 2015

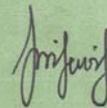
Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

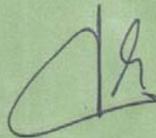


Dra. Hj. Izzati, M.Pd
NIP. 19570502 198603 2 003



Saridewi, M.Pd
NIP. 19840524 200812 2 004

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG PAUD



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

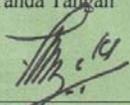
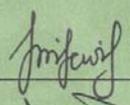
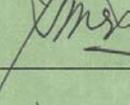
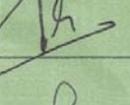
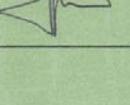
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan mengenal angka melalui Permainan Pohon Burung di Taman Kanak-kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan

Nama : Lila Yuli Yanti
NIM : 2013/1308780
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2015

Tim Penguji,

		Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	1. 
Sekretaris	: Saridewi, M.Pd	2. 
Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd	3. 
Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	5. 

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, Peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul : **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Permainan Pohon Burung di Taman Kanak-Kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan”**. Tujuan dari peneliti proposal skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Falkultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa banyak sekali mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun material. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra.Hj Izzati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, beserta seluruh pengajar dan Pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan proposal skripsi ini.

4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat ayah dan ibu tercinta yang telah mendidik, membesarkan peneliti.
6. Teman-teman seperjuangan dengan peneliti yang telah memberi semangat yang tinggi selama perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan mejadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

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

Padang, 19 Desember 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian anak usia dini.....	6
b. Karakteristik anak usia dini	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Anak Usia Dini.....	11
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Bermain	13
a. Permainan Edukatif.....	13
b. Pengertian Bermain.....	13
c. Tujuan Bermain	14
d. Karakteristik Bermain.....	16
e. Manfaat Bermain	17
4. Alat Permainan	19
a. Pengertian Alat Permainan	19
b. Tujuan Alat Permainan	20
c. Karakteristik Alat Permainan	21
d. Manfaat Alat Permainan	22
5. Konsep Kognitif	23
a. Pengertian Kognitif	23
b. Tujuan Pengembangan kognitif Anak Usia Dini	24

c. Manfaat kognitif	25
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif	25
6. Hakikat Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10	27
a. Pengertian Kemampuan	27
b. Pengertian Mengenal Angka 1 sampai 10.....	28
c. Tujuan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10	29
d. Manfaat Mengenal Angka.....	30
e. Faktor yang mempengaruhi Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini	31
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	35
D. Hipotesis.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Subjek Penelitian	38
C. Tempat dan Waktu	38
D. Prosedur Penelitian	38
E. Defenisi Operasional.....	56
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
H. Teknik Analisis Data.....	59
I. Indikator Keberhasilan.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	62
1. Kondisi Awal	62
2. Deskripsi Siklus I.....	65
3. Deskripsi Siklus II.....	76
B. Analisa Data.....	89
C. Pembahasan.....	97
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	101
B. Implikasi	101
C. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I. Kerangka Berpikir	35
Bagan II. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel. 1	Format Observasi 57
Tabel. 2	Penilaian Unjuk Kerja Anak 60
Tabel. 3	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 63
Tabel. 4	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus I Pertemuan 1 66
Tabel. 5	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus I Pertemuan 2 69
Tabel. 6	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus I Pertemuan 3 72
Tabel. 7	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3 75
Tabel. 8	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus II Pertemuan 1 77
Tabel. 9	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus II Pertemuan 2 81
Tabel. 10	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung Siklus II Pertemuan 3 84
Tabel. 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3 87
Tabel. 12	Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Sangat Tinggi) 91
Tabel. 13	Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Tinggi) 93
Tabel. 14	Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Rendah) 95

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik . 1 Hasil Observasi Kamampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	64
Grafik . 2 Hasil Observasi Kamampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus I Pertemuan 1.....	67
Grafik . 3 Hasil Observasi Kamampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus I Pertemuan 2.....	70
Grafik . 4 Hasil Observasi Kamampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus I Pertemuan 3.....	73
Grafik . 5 Hasil Observasi Kamampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus II Pertemuan 1	79
Grafik . 6 Hasil Observasi Kamampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus II Pertemuan 2	82
Grafik . 7 Hasil Observasi Kamampuan Mengenal Angka melalui Pohon Burung pada Siklus II Pertemuan 3	85
Grafik. 8 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Sangat Tinggi)	92
Grafik. 9 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Tinggi)	94
Grafik. 10 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Rendah)	96

LAMPIRAN

- a. Rencana Kegiatan Harian
- b. Lembaran Observasi
- c. Photo Penelitian
- d. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini dapat diperoleh melalui jalur pendidikan informal secara formal yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) yang memberikan pelayanan pendidikan bagi anak usia dini. Di TK, anak akan dididik dan dilatih berbagai bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Di TK, anak juga dididik dengan berbagai bidang pengembangan kegiatan pembelajaran yang meliputi bahasa, kemampuan logika, fisik motorik dan seni.

Departemen Pendidikan Nasional (2007:18).

“Tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Salah satu bidang pengembangan kegiatan pembelajaran di TK yaitu bidang pengembangan ilmu matematika. Pengembangan ilmu matematika dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Pembelajaran membilang pada anak TK tidak terlepas dari angka-angka.”

Pada anak usia dini minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak, berbagai bentuk angka yang sering ditemui misalnya: pada jam dinding, mata uang, ukuran, umur, kalender, irisan kue, jumlah buah-buahan, kepingan geometri, kartu angka,

lambang bilangan, permainan kubus, pohon berhitung, bahkan angka pada kue ulang tahun.

Departemen Pendidikan Nasional (2007:10-11) Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan kita sehari-hari, sehingga perlu di perhatikan pemahaman- pemahaman intelektual akan kuantitas secara simbolis tentang angka pada anak. Departemen Pendidikan Nasional (2007:12) mengemukakan bahwa ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi pembelajaran membilang angka antara lain: a) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas pembelajaran angka-angka; b) Anak mulai menyebut urutan angka tanpa pemahaman; c) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan; d) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya; e) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Kemampuan anak mengenal angka 1 sampai 10 adalah salah satu kemampuan dasar yang penting bagi anak TK, karena kemampuan mengenal angka digunakan anak dalam kehidupannya sehari-hari, selain itu kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan dasar yang dibutuhkan anak untuk mempersiapkan diri menuju ke jenjang pendidikan berikutnya yaitu Sekolah Dasar (SD).

Di TK Cahaya Baru, pada kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan angka 1 sampai 10 pada anak kelompok A, masih sangat terlalu sulit untuk di

pahami oleh anak apalagi jika guru memberikan pemberian tugas pada anak masih banyak yang belum mampu untuk menyelesaikannya sendiri, selama ini di TK Cahaya Baru guru membelajarkan anak tentang kemampuan mengenal angka 1-10 namun anak-anak sulit memahami dan mengikutinya disebabkan media pembelajaran yang tidak terlalu menarik anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, masih rendahnya kemampuan anak mengenal angka, kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 yang dimiliki anak nampak dari hal-hal sebagai berikut : (1) anak yang kurang mampu menyebutkan angka secara berurut dari 1 sampai 10; (2) anak yang kurang mampu mengurutkan jumlah angka/benda yang digunakan; (3) anak yang kurang mampu mengetahui jumlah angka yang di hitungnya.

Rendahya kemampuan mengenal angka pada anak diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan mengenal anak misalnya pembelajaran yang kurang atraktif, pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat anak bosan dan kurang bersemangat sehingga kemampuan mengenal angka pada anak masih rendah.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Pohon Burung di Taman Kanak-Kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan anak mengenal angka
2. Masih kurangnya kemampuan anak menyebutkan angka secara berurut dari 1 sampai 10
3. Kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak.
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah tentang masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka di Taman Kanak-kanak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah adalah “Bagaimanakah permainan pohon burung dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di Taman Kanak-Kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan ”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimanakah melalui permainan pohon burung dapat

meningkatkan kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-Kanak Cahaya Baru Tambang Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait seperti:

1. Bagi anak
Meningkatkan kemampuan mengenal angka anak lebih berkembang.
2. Bagi Guru
Menambah kreativitas guru dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih bervariasi.
3. Bagi Sekolah/ TK Cahaya Baru.
Meningkatkan prestasi belajar anak dan menghasilkan tamatan TK yang mampu berprestasi pada sekolah dasar nantinya.
4. Bagi Peneliti
Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti disamping sebagai bahan untuk Penelitian Tindakan Kelas pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bagi masyarakat
Sebagai gambaran umum keterampilan yang perlu dilatihkan pada anak dan membantu orang tua dalam melatih keterampilan tersebut dirumah dengan demikian orang tua sebagai bagian dari masyarakat ikut mendorong agar anak lebih kreatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia dini, anak harus dibantu dalam mengenal alam di sekitarnya. Anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihat, apalagi yang kita ajarkan. Oleh karenanya proses pendidikan pada usia ini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan oleh orang lain.

Menurut Musfiroh (2005:1) anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat

dan tidak tergantung pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005: 6).

Menurut Rakimahwati (2012:7) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, dalam rentang usia tersebut. Anak –anak tersebut tumbuh dan berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan kelompok usianya. Dimana anak usia antara 0-8 tahun merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan fisik kognitif, social emosional, kreativitas dan bahasa mereka secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami suatu perkembangan sangat dan sangat *fundamental* bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia karakter sendiri yang jauh berada dari orang dewasa mereka sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarkannya serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Mashar (2011:7) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini juga sebagai masa awal kanak-kanak yang memiliki berbagai karakter atau ciri-ciri dimana anak usia dini merupakan usia bermain, dan juga sebagai usia prasekolah, anak usia dini juga merupakan usia berkelompok atau juga disebut dengan usia menjelajah ayau usia bertanya.

Menurut Rakimahwati (2012:7) menambahkan bahwa karakteristik anak usia dini memiliki ciri dalam menjalani perubahan dan perkembangan yang ada didalamnya.

Menurut Sudarna (2014:16) karakteristik anak usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat membutuhkan perkembangan masa selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa berbagai karakteristik anak usia dini merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam memberikan stimulasi pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini. Maka stimulasi kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar

kebeberapa arah seperti pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi dan spiritual) serta Sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama).

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga 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.”

Menurut Sudarna (2014:1) pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal”.

Menurut Rakimahwati (2012:7) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa PAUD merupakan salah lembaga pendidikan format yang menampung dan berusaha untuk memberikan layanan kebutuhan anak usia 0-6 tahun dengan berbagai bentuk lembaga dan kegiatannya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang”.

Pendidikan usia dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya. Anak usia dini tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak, akan tetapi untuk mengoptimalkan perkembangan otak melalui pemberian rangsangan yang tepat

Menurut Hasan (2009:16) Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap,prilaku,pengetahuan dan kreativitas yang di perlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Kebijakan Departemen Pendidikan Nasional dibidang PAUD, termasuk PAUD Nonformal dalam Pedoman Teknis Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (Departemen Pendidikan Nasional , 2003:2) adalah :

- “1) Meningkatkan pemerataan dan akses layanan PAUD,
- 2) Meningkatkan mutu, relevansi dan daya saing PAUD,
- 3) Meningkatkan good governance, akuntabilitas dan pencitraan yang positif dibidang PAUD.”

Dengan adanya kebijakan ini keberadaan PAUD semakin diperhitungkan sebagai suatu jenjang pendidikan yang harus dilalui setiap anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini anak adalah mengembangkan kemampuan anak usia dini melalui berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik maupun kognitif dan psikomotornya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Karakteristik Pendidikan anak usia dini berkaitan dengan aktivitas belajarnya, karena setiap anak memiliki kemampuan tidak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif.

Menurut Rachmawati (2010:41) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: 1) Pendidikan bersifat menyenangkan (*Learning is fun*), 2) Pendidikan dalam bentuk kegiatan bermain, 3) Pendidikan mengaktifkan anak, 4) Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, 5) Pendidikan dalam bentuk kegiatan konkret

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:13) Karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Pendidikan berorientasi pada perkembangan anak, 2) Pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak, 3) Pendidikan berpusat pada anak , 4) Pendidikan yang Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan. 5) Pendidikan mengembangkan kecakapan hidup, 6) Pendidikan yang Demokratis yaitu interaksi guru dengan anak. 7) Pendidikan yang bermakna yaitu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan pada diri anak.

Berdasarkan karakteristik pendidikan anak usia dini di atas dapat disimpulkan anak merupakan makhluk yang sangat berharga yang butuh bimbingan pembelajaran bermakna yang diberikan oleh guru. Dengan pendidikan anak mampu menjadi individu yang mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan hidup yang akan datang.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu sarana untuk pelaksanaan tugas perkembangan dan tempat pembentukan karakter anak semenjak usia dini. Taman Kanak-kanak juga merupakan lingkungan sosial bagi perkembangan fisik motorik, kognitif maupun psikomotor anak. Belajar sambil bermain dan bermain untuk belajar dapat pula diwujudkan di Taman Kanak-kanak. Menurut Suyanto (2005:22) pendidikan anak usia dini memiliki manfaat bagi banyak pihak, bagi anak, bagi orang tua, dan bagi guru.

Menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2008:4) menjelaskan manfaat pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan usia dini bermanfaat membantu anak didik agar dapat mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat

menyesuaikan diri melalui tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan sekolah dan masyarakat sekitar anak

3. Bermain

a. Permainan edukatif

Menurut Adriana (2013:51) permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain permainan edukatif merupakan suatu bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Menurut Sudono (2006:1) Bermain identik dengan dunia anak, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain selain menyenangkan juga membantu anak untuk mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara alami.

b. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak mempunyai nilai pendidikan yang sangat besar bagi perkembangan aspek-aspek pribadi anak. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniyah.

Menurut Moeslichatoen (1999:31) berpendapat bahwa bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah suatu dunia anak-anak.

menurut Anggani (2000:1) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan antara tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun pengembangan imajinasi anak.

Menurut Mutiah (2010:91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri, bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak yang bersifat non serius yang dilakukan dengan latihan apapun untuk mentransformasikan imajinasi dunia orang dewasa.

c. Tujuan Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan sering tanpa tujuan tertentu bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan agar ia dapat berkembang secara

wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Menurut Sujiono (2010:19) tujuan bermain adalah membantu melatakkkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya.

Menurut Adriana (2013:84) menyatakan bahwa tujuan bermain adalah;1) mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, 2) mengembangkan kemampuan berbahasa, 3) mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah dan mengurangi, 4) merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura, 5) membedakan benda-benda dengan perabaan, 6) menumbuhkan sportivitas, 7) mengembangkan kepercayaan diri, 8) mengembangkan kreativitas, 9) mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari dan lain-lain), 10) mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar, 11) mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak orang lain, 12) memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan misalnya pengertian terapung dan tenggelam, 13) memperkenalkan suasana kompetisi, gotong royong.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan

kepuasan pada diri dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan.

d. Karakteristik Bermain

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan muncul secara alamiah. Dengan kegiatan bermain muncul perilaku-perilaku yang dapat diarahkan melalui kegiatan bermain dengan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, intelektual dan bahasa serta social emosional.

Melalui bermain anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan, dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan penelitian Smith, Garvery, Rubin, Fein dan Vandenberg dalam Ismail, (2009:31) terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu :1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul berdasarkan keinginan pribadi serta kepentingan sendiri, 2) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, 3) Fleksibelitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain. 4) lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. 5) bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak. 6) mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan

bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupannya nyata sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa melalui bermain anak dapat mengembangkan segala potensi yang ada padanya. Baik dari segi fisik maupun psikisnya melalui segala macam bentuk permainan.

e. Manfaat Bermain

Bermain bagi anak merupakan arti yang sangat penting bagi anak, karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Patmonodewo (2000:110) kegiatan bermain selain bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan, peningkatan kematangan pada anak dimana dalam permainan tercermin dalam berbagai tingkat dalam menggunakan alat-alat permainan.

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Ismail (2009:27) manfaat bermain sebagai berikut:

- 1) Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak. Anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam

tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain.

- 2) Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa
- 3) Sebagai pelanjut citra kemanusiaan. Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari pekerjaan sejarah umat manusia.
- 4) Untuk membangun energi yang hilang. Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali setelah bekerja berjam-jam
- 5) Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya. Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan
- 6) Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya
- 7) Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian. Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan, motorik, kognitif, afektif dan kemampuan bahasa anak.

4. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Di Taman Kanak-kanak segala aktivitas dilakukan melalui bermain sambil belajar. Alat permainan dan bermain yang dipersiapkan di Taman Kanak-kanak hendaknya berfungsi mendidik member pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap mainan yang bersedia maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan variasi aktivitas yang mengasikkan.

Menurut Sudono (2000:7) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, meyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Sugianto dalam Hartati (2007: 97) alat permainan merupakan suatu alat yang digunakan dalam melakukan aktivitas sehari-hari pada usia dini dan melalui permainan ini anak memperoleh sesuatu kesenangan dari kegiatan yang sepenuhnya bergantung pada sendirinya, bermain dengan alat bermain akan menambah kreatif anak dan dapat merangsang anak untuk mengeluarkan ide-ide yang ada pada dirinya dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa alat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Tujuan Alat Permainan

Alat permainan yang dapat dipergunakan anak ada bermacam-macam, alat permainan ini pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan yaitu sebagai berikut:

1) Memperjelas materi yang diberikan

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Penyelidikan Vygotsky dalam Dadan Suryana (2013: 35) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan.

Tujuan alat permainan menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:128) adalah: 1) Meningkatkan keterampilan, kemampuan dan perkembangan anak, 2) Memperjelas dalam memperagakan konsep, ide, atau pengertian tertentu. 3) Memenuhi

keingintahuan anak. 4) Memberikan kesempatan kepada anak berlatih memecahkan masalah. 5) Mengaktifkan semua panca indera anak. 6) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan). 7) Mengembangkan kemandirian kepada anak. 8) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa memanfaatkan alat permainan selain anak menguasai kemampuan meniru dan dapat bereksplorasi untuk memperoleh pengetahuan juga membuka banyak kesempatan bagi anak untuk berkreasi

c. Karakteristik Alat Permainan

Saat bermain anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Sujiono (2009:19) mengemukakan karakteristik alat permainan sebagai berikut:

- 1) Alat permainan hendaknya dibuat multi guna
- 2) Bahan yang digunakan mudah dan murah harganya
- 3) Tidak berbahaya digunakan bagi anak
- 4) Alat peraga yang dibuat menimbulkan kreativitas bagi anak, dapat bermain, sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya pikir dan imajinasi
- 5) Dapat digunakan secara individu atau kelompok
- 6) Alat yang dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak

7) Bahan yang digunakan tidak mudah rusak atau tahan lama

Menurut Saraswati (2013: 21), ada beberapa karakteristik mainan atau alat permainan yaitu : (1) Menarik bagi anak. (2) Aman, dari segi bentuk tidak berpotensi melukai dan bahan tidak beracun. (3) Warna yang atraktif, alasannya warna dapat merangsang daya penglihatan anak. (4) Menstimulasi pancaindera. (5) Variasi fitur mainan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa permainan yang dibuat hendaknya bermanfaat, murah harganya, tidak mudah rusak dan dapat mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak. .

d. Manfaat Alat Permainan

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:128), manfaat alat permainan yaitu : (1) Dapat menciptakan situasi belajar atau bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan. (2) Dapat menimbulkan rasa percaya diri pada anak karena keberhasilan yang diperolehnya sehingga membentuk citra diri anak yang positif. (3) Dapat membentuk anak didik dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. (4) Dapat memperkecil dan menghilangkan kebiasaan-kebiasaan anak yang kurang baik. (5) Dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. (6) Dapat memupuk disiplin dan rasa tanggung jawab anak.

Menurut Sudono (2000:4), alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca inderanya secara aktif. Alat permainan yang digunakan berupa benda, yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat berlangsung secara benar, teratur, efektif, dan efisien sehingga tercapainya tujuan pendidikan serta dapat memberikan kesenangan bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah menambah nilai agama. Melatih keterampilan anak, melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak, membangun fantasi, imajinasi, dan idelisme anak.

5. Konsep Kognitif

a. Pengertian kognitif

Dalam dunia pendidikan Kognitif sering kali diartikan sebagai suatu kecerdasan atau kemampuan proses berfikir dimana Menurut Sudarna (2014:11) mengemukakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Menurut Susanto (2011:47), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sehingga dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak, anak dapat untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan berpikir dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu situasi untuk memecahkan masalah.

b. Tujuan pengembangan kognitif anak usia dini

Menurut Piaget dalam Sumanto (2014:152) tujuan mempelajari kognitif yaitu untuk memperoleh struktur-struktur psikologis yang diperlukan supaya manusia mampu berpikir secara logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah aktual dan hipotesis.

Menurut Jahja (2011:185) perkembangan kognitif bertujuan untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif.

c. Manfaat Kognitif

Menurut Sujiono (2008:28) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak prasekolah adalah: (1). Memahami konsep makna berlawanan: kosong/penuh, berat/ringan, (2) Menunjukkan pemahaman mengenai posisi: dimuka/dibelakang, di atas/dibawah, (3) Mampu membedakan bentuk misalnya lingkaran, segitiga dan persegi dengan objek nyata atau gambar, (4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, (5) Mengelompokkan 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.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2003: 20) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.

Menurut Ahmad Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1) Perkembangan organik dan kematangan sistem syaraf.

Hal ini erat kaitannya dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan organ tubuh anak itu sendiri. Seorang anak yang memiliki kelainan fisik belum tentu mengalami perkembangan kognitif yang lambat. Begitu juga sebaliknya, seorang anak yang pertumbuhannya fisiknya sempurna bukan merupakan jaminan pula perkembangan kognitifnya cepat. Sistem syaraf dalam diri anak turut mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak itu sendiri. Bila syaraf dalam otaknya terdapat gangguan tentu saja perkembangan kognitifnya tidak seperti anak-anak pada umumnya (dalam hal ini anak dalam kondisi normal), bisa jadi perkembangannya cepat tetapi bisa juga sebaliknya.

2) Latihan dan Pengalaman

Hal ini berkaitan dengan pengembangan diri anak melalui serangkaian latihan-latihan dan pengalaman yang diperolehnya. Perkembangan kognitif seorang anak sangat dipengaruhi oleh latihan-latihan dan pengalaman.

3) Interaksi Sosial

Perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh hubungan anak terhadap lingkungan sekitarnya, terutama situasi sosialnya, baik itu interaksi antara teman sebaya maupun orang - orang terdekatnya.

4) Ekuilibrisasi

Ekuilibrisasi merupakan proses terjadinya keseimbangan yang mengacu pada keempat tahap perkembangan kognitif menurut *Jean*

Piaget. Keseimbangan tahapan yang dilalui si anak tentu menjadi faktor penentu bagi perkembangan kognitif anak itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor perkembangan sistem organik dan sistem syaraf pada anak, berdasarkan pengalaman, kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan.

6. Hakikat Kemampuan Mengenal Angka 1 sampai 10

a. Pengertian Kemampuan

Hamalik (2004:21), mengemukakan bahwa kemampuan belajar adalah “suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan”. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.

Perumusan perbuatan belajar yang terakhir ini tidak lagi memindahkan antara perubahan-perubahan jasmaniah dan perubahan-perubahan rohaniah. Sesungguhnya kedua aspek ini saling melengkapi dan bertalian satu sama lain, keduanya merupakan aspek-aspek yang bersifat komplementer. Manusia dalam perbuatannya

selalu menurut kegiatan rohani dan jasmani. Membaca buku misalnya adalah panduan antar kegiatan jasmaniah yang berupa gerakan-gerakan mata, gerakan tangan, sikap badaniah dengan kegiatan-kegiatan rohani berupa mengolah pengertian-pengertian yang ada dalam bacaan, membandingkan mengingat kembali, memikirkan persoalan dan sebagainya. Setiap perbuatan belajar senantiasa memiliki aspek jasmaniah yang disebut struktur dan aspek jasmaniah yang disebut fungsi. Menurut Semiawan (2002: 25) kemampuan adalah hasil perubahan tingkah laku seorang anak setelah memperoleh pelajaran. Kemampuan biasanya digambarkan dengan nilai angka atau huruf.

Berdasarkan definisi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan adalah capaian anak dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diukur dari kemampuan anak itu sendiri. Kemampuan lebih dititik beratkan pada kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan serta menyatakan kembali sesuatu pengetahuan ke dalam katakata baru sesuai dengan caranya sendiri.

b. Pengertian Mengenal Angka 1 Sampai 10

Menurut Harahap dalam Hariwijaya, (2009:29) angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan.

Menurut Copley dalam Karim (2007 : 17), angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Sebagai contoh angka 10, dapat ditulis dengan 2 buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Dalam pengenalan konsep angka ini tidak terlepas konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

c. Tujuan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10

Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak. Asep Jihad (2008:153) berpendapat bahwa tujuan kemampuan mengenal pada anak yaitu sebagai berikut: 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol, dan 2) Mengembangkan ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Departemen Pendidikan Nasional (2007:1-2) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan

membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

a. Tujuan umum

Secara umum bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

b. Tujuan khusus

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:8-11) adalah sebagai berikut: (1) Tingkat perkembangan mental anak, (2) Masa peka anak, (3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan tujuan dan manfaat meningkatkan kemampuan membilang pada anak TK, dapat dikatakan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka yang dimiliki anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung tersebut.

d. Manfaat Mengenal Angka

Menurut Suyanto S. (2005: 57) manfaat utama pengenalan bilangan, termasuk di dalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan aspek dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

Permainan matematik yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pengenalan angka pada anak usia dini adalah dapat mengasah kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengenalan angka pada anak usia dini

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi kemampuan mengenal Angka pada Anak TK. Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan dalam mengenal angka, sebagaimana dikemukakan Chomsky, Piaget, Lenneberg dan Slobin (Chaer,2009:44) berikut ini:

1) Faktor Alamiah

Faktor alamiah yang dimaksudkan disini adalah setiap anak lahir dengan seperangkat potensi. Potensi dasar itu akan berkembang secara maksimal setelah mendapat stimulus dari lingkungan. Proses pemerolehan melalui piranti ini sifatnya alamiah. Karena sifatnya alamiah, maka kendatipun anak tidak dirangsang

untuk belajar, anak tersebut akan mampu menerima apa yang terjadi di sekitarnya.

2) Faktor Perkembangan Kognitif

Perkembangan membilang angka pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Keduanya memiliki hubungan yang komplementer. Pemerolehan kemampuannya membilang angka dalam prosesnya dibantu oleh perkembangan kognitif.

3) Faktor Latar Belakang Sosial

Latar belakang sosial mencakup struktur keluarga, afiliasi kelompok sosial, dan lingkungan budaya memungkinkan terjadinya perbedaan serius dalam belajar. Hal lain yang turut berpengaruh adalah status social

4) Faktor Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran dalam membilang angka pada anak TK, motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.

5) Faktor Kemampuan Guru

Guru dapat diartikan orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan sasaran anak didik, dengan memberikan bimbingan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya, agar mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

6) Faktor Sarana Prasarana

Pengadaan sarana dan alat belajar merupakan langkah guru atau pihak sekolah mewujudkan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Sebaik apapun perencanaan tersebut dibuat sebagai sumber belajar, jika guru tidak mewujudkan dalam bentuk pengadaan, tidak akan mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan dalam mengenal angka akan mencapai hasil yang optimal.



f. Langkah-langkah permainan pohon burung

1. Guru menjelaskan pohon burung pada anak yang sudah ada angka 1-10 yang tergantung pada pohon burung
2. Guru menyuruh anak menggantung angka di pohon burung
3. Guru menyuruh salah seorang anak kedepan untuk memutar pohon burung
4. Setelah diputar pohon burung akan berhenti pada salah satu angka yang sejajar dengan arah panah.
5. Kemudian anak disuruh mencari gambar sesuai dengan angka

Contoh : Tema Binatang

Ketika pohon burung berhenti di angka 3 (tiga) anak disuruh mencari gambar binatang tiga ekor

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Isnayani (2010) dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Menggunakan Permainan Computer Tutor
2. Rika Rananda (2009) dengan judul penelitian “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kipas Angin di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat meningkat. Kedua penelitian di atas memiliki kesamaan dengan

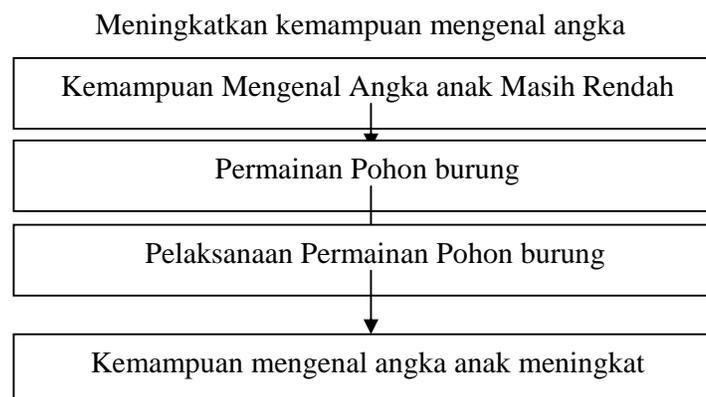
penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan mengenal angka anak namun menggunakan media dan cara yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan mengenal angka anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari bagi anak-anak. Berdasarkan penelitian awal yang peneliti lakukan di TK Cahaya Baru Tambang, kemampuan mengenal angka anak masih rendah. Salah satu kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak yaitu melalui permainan pohon burung. Dalam pembelajaran mengenal angka anak memerlukan alat bantu, berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan permainan pohon burung angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di TK Cahaya Baru

Adapun kerangka berfikir yang penulis lakukan adalah sebagai berikut

:



Bagan 1 : Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : “Melalui Permainan Pohon burung Dapat Meningkatkan Kemampuan mengenal angka Anak” di TK Cahaya Baru Tambang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan media pohon burung dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode informasi/ceramah
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang pengaruh permainan Pohon Burung terhadap Kemampuan Mengenal Angka anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan pohon burung tersebut memberi pengaruh signifikan terhadap Kemampuan Mengenal Angka anak.
3. Melalui permainan pohon burung dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dengan adanya peningkatan persentase dari Siklus I ke Siklus II. aspek pertama siklus I meningkat menjadi 42%, dan di Siklus II meningkat menjadi 92%, aspek kedua, siklus I menjadi 33% dan siklus II meningkat menjadi 84%, aspek ketiga, siklus I menjadi 25% dan siklus II meningkat menjadi 84%,

B. Implikasi

Pengenalan Kemampuan Mengenal Angkamelalui permainan Pohon Burung dapat meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka anak untuk setiap indikatornya terutama dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10 dengan

Pohon Burung, menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 dengan Pohon Burung, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan Pohon Burung. Agar pembelajaran mengenal angka lebih menarik antusias anak untuk belajar sebaiknya guru mempersiapkan media yang akan digunakan dengan semenarik mungkin, merancang permainan untuk pembelajaran mengenal angka dan melaksanakannya dengan sebaik mungkin, sehingga Kemampuan Mengenal Angka anak dapat meningkat dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil temuan dilapangan, peneliti dapat memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Guru

- a. Hendaknya para pendidik penggunaan berbagai media yang menarik dapat diberikan guru kepada anak dalam setiap pembelajarannya untuk dapat memberi pengaruh terhadap Kemampuan Mengenal Angka anak
- b. Hendaknya para pendidik menjadikan permainan pohon burung sebagai salah satu bentuk permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak baik dilakukan oleh guru disekolah maupun oleh orang tua dirumah.
- c. Hendaknya pembelajaran lebih menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

2. Bagi anak didik

Diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga menjadi anak yang dapat dibanggakan oleh orang tua.

3. Bagi para peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan metode serta media pembelajaran yang bervariasi.

4. Bagi para pembaca

Diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. Dian. 2013. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*, Jakarta: Salemba Medika
- Chaer. 2009. Konsep Dasar Belajar Matematika. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/29458/4/Chapter/20II.pdf>. Diakses: 30 September 2014
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. Kurikulum Dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Pusat Kurikulum. Balitbang. Bepdiknas
- . 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga kependidikan.
- . 2007. Permainan Berhitung Di Taman Kanak-kanak. Jakarta : Departemen pendidikan Nasional
- . 2008. Pengembangan Model Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak. Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2004. *Kemampuan Belajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta : Tugu Publiser
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a good mother* Jakarta: Enno Media
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Hasan. Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Ismail. Andang. 2009 *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media
- Jahja Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Jihad. Asep. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)

- Mashar. Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembannya*. Jakarta: Kencana.
- Moeslicatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh.Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Departmen Pendidikan Nasional
- Mutiah. Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2010 *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Semiawan. Conny R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta:PT Prehallindo
- Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher
- Sudono. Anggani. 2000 *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Y. N. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. Yogyakarta: CAPS
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP PRESS.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamed. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tedjasaputra. Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Garasindo

Triharso. Agung, 2013, Permainan Kreatif & Edukatif untuk anak usia dini,
Yogyakarta: Andi Offset

Undang-undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor
20 Tahun 2003.