

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

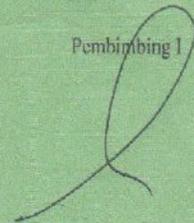
Judul : Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak melalui Permainan Gantungan Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman  
Nama : MUSLAINI  
NIM/TM : 1110542/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

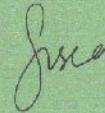
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

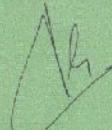


**Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd**  
NIP. 19580305 198003 2 003



**Rismareni Pransiska, M.Pd**  
NIP. 19820128 200812 2 003

Mengetahui  
Ketua Jurusan PG-PAUD



**Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd**  
NIP. 19620730 198803 2 002

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

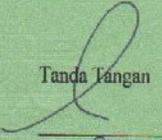
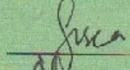
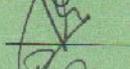
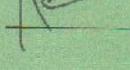
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP ANGKA ANAK MELALUI PERMAINAN GANTUNGAN ANGKA DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI CAHAYA IBU PARIAMAN

Nama : MUSLAINI  
NIM/TM : 1110542/2011  
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	
Sekretaris	: Rismareni Pransiska, M.Pd	
Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	
Anggota	: Indra Yeni, M.Pd	
Anggota	: Asdi Wirman, S.Pd. I	

## ABSTRAK

**MUSLAINI. 2013. Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Latar belakang penelitian ini adalah pengenalan angka pada anak B<sub>1</sub> di Pendidikan Anak Usia Dini hasilnya rendah, guru tidak membuat media yang maksimal dan lengkap. Anak terlihat hanya dapat menyebutkan angka tetapi tidak mengetahui bentuk angka tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah peningkatan pengenalan konsep angka melalui permainan gantungan angka.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian adalah kelompok B<sub>1</sub> PAUD Cahaya Ibu Kota Pariaman dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa tingkat keberhasilan anak pada siklus I masih rendah dan dilanjutkan pada siklus II pengenalan konsep angka anak meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak meningkat. Dengan demikian tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan pengenalan konsep angka anak pada kondisi awal rendah, meningkat pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa permainan gantungan angka dan kartu angka serta papan planel dapat meningkatkan pengenalan konsep angka anak di PAUD Cahaya Ibu kota pariaman.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia -nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan pengenalan konsep angka melalui permainan gantungan angka di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi SI jurusan PG-PAUD Fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri padang.

Pada penelitian skripsi ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai penyelesaian skripsi ini, banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik secara moril maupun meteril. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi dengan sabar dan penuh kelembutan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi dengan sabar kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, Ibu Indra Yeni, M.Pd dan Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I selaku penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku sekretaris jurusan PG-PAUD yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.

5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan, Bapak Prof. Dr. Nurhizah Gistituati, M.Ed selaku Pembantu Dekan I, Bapak Drs. Taufik M.Pd. Kons selaku Pembantu Dekan II dan Bapak Drs. Syahril, M.Pd selaku Pembantu Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.
6. Bapak / Ibu Dosen Jurusan PG-PAUD dan pegawai tata usaha PG-PAUD fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tua, kakanda dan adinda semuanya yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Teristimewa buat suamiku dan tersayang anak-anakku yang telah memberikan semangat atau motivasi yang baik materil, moril dan spiritual.
9. Guru PAUD Cahaya Ibu serta teman-teman angkatan 2011 yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam pembuatan skripsi ini.
10. Anak didik PAUD Cahaya Ibu Kota Pariaman yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
11. Semua pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada peneliti sehingga menjadi amal dan kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT Amin Ya Rabbal 'Alamin. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIARAN</b> .....	xii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Konsep Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	9
c. Perkembangan Anak Usia Dini .....	10
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	12
3. Perkembangan Matematika Anak .....	15
4. Perkembangan Konsep Angka Anak Usia Dini .....	16
a. Pengertian Konsep Angka .....	16
b. Manfaat Konsep Angka .....	17
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini .....	18
a. Pengertian Bermain .....	18
b. Perkembangan Bermain untuk Perkembangan Anak Usia Dini ..	19
c. Alat Permainan .....	21
6. Permainan Gantungan Angka .....	23
B. Penelitian Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir .....	26
D. Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
C. Subjek Penelitian .....	29

D. Prosedur Penelitian .....	30
E. Definisi Operasional .....	48
F. Instrumentasi .....	49
G. Teknik Pengumpulan Data .....	50
H. Teknik Analisis Data .....	50
I. Indikator Keberhasilan .....	51

#### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	52
1. Kondisi Awal .....	52
2. Deskripsi Siklus I .....	54
3. Deskripsi Siklus II .....	66
B. Analisis Data .....	78
C. Pembahasan .....	85

#### **BAB V : PENUTUP**

A. Simpulan .....	88
B. Implikasi .....	89
C. Saran .....	89

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR BAGAN

	Bagan	Halaman
1.	Kerangka Berpikir .....	27
2.	Prosedur Penelitian .....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka .....	49
2. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka pada Kondisi Awal ( Sebelum Tindakan) .....	52
3. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	55
4. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	57
5. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	60
6. Rekapitulasi Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I (Setelah Tindakan) .....	63
7. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	67
8. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	69
9. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	72
10. Rekapitulasi Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II (Setelah Tindakan) .....	75
11. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka (Kategori Sangat Tinggi) .....	80

12.	Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka (Kategori Tinggi) .....	82
13.	Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka (Kategori Rendah) .....	84

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka pada Kondisi Awal ( Sebelum Tindakan) .....	53
2. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	56
3. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	58
4. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	61
5. Rekapitulasi Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus I (Setelah Tindakan) .....	64
6. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	68
7. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	70
8. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	73
9. Rekapitulasi Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Gantungan Angka Siklus II (Setelah Tindakan) .....	76
10. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka (Kategori Sangat Tinggi) .....	81
11. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka (Kategori Tinggi) .....	83
12. Format Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka	

(Kategori Rendah)	.....	85
-------------------	-------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian .....	93
2. Lembaran Pengamatan .....	105
3. Dokumentasi .....	112
4. Surat Izin Penelitian dari FIP .....	117
5. Surat Keterangan dari UPTD .....	118
6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di PAUD Cahaya Ibu Pariaman .....	119

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) menyatakan bahwa pendidikan 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.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program bagi anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak (TK), metode mengajar memegang peranan yang sangat penting dalam upaya

menyampaikan informasi pada anak didik. Beberapa metode mengajar antara lain adalah metode pemberian tugas, bercerita dan dengan menggunakan alat peraga dengan tujuan melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, keterampilan untuk berfantasi, menciptakan suasana senang dalam kelas dan yang lebih utama adalah memupuk cinta akan belajar yang dapat berkembang kearah minat dan membantu kematangan untuk belajar anak.

Pembelajaran Taman Kanak-kanak (TK) prinsipnya bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Melalui bermain anak diajak untuk berekspresi menemukan dan mendapatkan pengalaman dari diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Pembelajaran yang dilakukan berpusat pada diri anak dan bukan sekedar meningkatkan pengetahuan sebagai bekal untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka pembelajaran harus dibungkus dalam permainan karena dunia anak adalah bermain.

Bermain merupakan sarana yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Menurut Vygotsky dalam Montolalu, dkk (2005:1.13) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dengan perkembangan kognitif. Menurut Depdiknas (2000:1) menyatakan bahwa kemampuan anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan anak seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya: pada jam dinding, uang dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali untuk

mengenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak. Pengenalan konsep angka sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit, seperti membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-0, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dalam pengenalan konsep angka yang diberikan kepada anak bertujuan agar seorang anak dapat lebih memahami konsep dari angka tersebut dan dapat mengaplikasikan dilingkungan sekitarnya ataupun dalam kehidupan sehari-hari sehingga aspek perkembangan anak berkembang dengan baik.

Pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) sering kali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung, seperti anak yang menyukai kegiatan berhitung, tetapi kurang mengenal konsep angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anakpun sangat kurang dalam pembelajaran ini serta pengenalan konsep angka pada anak tidak meningkat. Bertitik tolak dari uraian ini, guru Taman Kanak-kanak (TK) dituntut untuk kreatif dalam merancang atau membuat sendiri alat permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Berdasarkan kenyataan dilapangan kondisi sarana pendidikan khususnya alat peraga atau alat permainan di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya

Ibu Pariaman secara teknis edukatif dan masih terdapat jumlah, jenis bahan, warna dan ukuran alat peraga Pendidikan Anak Usia Dini tersebut yang belum memenuhi tuntutan pembelajaran. Sehingga kurang memuaskan kebutuhan anak dalam bermain mengembangkan pengenalan angka yang dimiliki anak, serta masih kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal angka-angka melalui permainan yang mendukung, mereka mampu berhitung dari satu sampai sepuluh, namun setelah ditunjuk satu angka, mereka tidak mengetahui angka berapa yang ditunjuk tersebut.

Pengenalan tentang konsep angka kepada anak masih sulit bagi anak untuk memahaminya, karena dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanan (TK), anak-anak belum bisa memahami secara tepat dan benar konsep dari angka tersebut. Konsep angka merupakan hal terpenting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan adanya penggunaan angka, tulisan dan alat permainan akan bisa membantu pengenalan konsep angka kepada anak.

Setelah pengamatan peneliti di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman, peneliti menemukan masalah dalam konsep angka, pada dasarnya anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10, bahkan sudah sampai 20, tetapi apabila ditanya angkanya sebagian besar mereka tidak paham dan masih belum bisa menulis angka-angka yang telah disebutkannya, hal ini disebabkan karena anak-anak yang menyebutkan bilangan itu tidak melihat bagaimana bentuk angkanya. Selain itu peneliti juga menemukan masalah yaitu media pembelajaran atau peralatan penyampaian pesan yang digunakan guru dalam pengenalan angka kepada anak hanya melalui kartu-kartu angka dan melalui papan tulis, sehingga

anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode-metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan konsep angka kepada anak kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat angka anak. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK), bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain yaitu Permainan Gantungan Angka.

Melalui permainan gantungan angka dapat membantu perkembangan motorik anak dengan berlari, memukul gantungan angka serta mempunyai manfaat intelektual yaitu mengembangkan kemampuan kata-kata saat mereka menyebutkan lambang bilangan dan benda-benda. Serta mempunyai manfaat sosial dan emosional yaitu sabar menunggu giliran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal konsep angka 1-10 anak masih rendah.
2. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep angka 1-10.
3. Metode yang digunakan pendidik dalam pengenalan konsep angka 1-10 kurang menarik perhatian anak.
4. Keterbatasan guru dalam menyediakan alat peraga atau alat permainan dalam kegiatan pembelajaran.
5. Kurangnya permainan yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan konsep angka anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yaitu masih rendahnya kemampuan anak mengenal konsep angka 1-10 di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Bagaimana permainan gantungan angka dapat meningkatkan kemampuan konsep angka di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman?”.

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan permainan gantungan angka sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam mengenalkan konsep angka.

### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: “untuk meningkatkan kemampuan konsep angka melalui permainan gantungan angka di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman.

### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini antara lain:

#### 1. Manfaat bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian dalam meningkatkan pemahaman anak Taman Kanak-kanak (TK)

tentang konsep angka serta sebagai sarana melahirkan ide-ide kreatif untuk mengembangkan potensi anak.

2. Manfaat bagi pendidik

Sebagai pedoman dalam pembelajaran dan dapat membuat alat peraga yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kognitif anak.

3. Manfaat bagi anak

Diharapkan agar anak dapat mengenal konsep angka dan dapat mengenal angka dan lambing bilangan.

4. Manfaat bagi sekolah

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan professional atau kinerja sekolah kearah yang lebih baik.

5. Manfaat bagi masyarakat

Agar menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak (Sujiono, 2009:6).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini yang berbunyi:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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 (UU No.20 Sisdiknas, bab Pasal I ayat 14 Tahun 2003)

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat yang memiliki karakteristik yang berbeda dan mendapatkan perhatian dalam mengembangkan sumber dayanya yang merupakan masa

emas perkembangan dalam pembinaan potensi yang dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat melalui pendidikan formal, nonformal dan informal.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Eliyawati (2005:18), karakteristik anak usia dini yaitu: a) anak bersifat unik, b) anak bersifat egosentris, c) anak bersifat aktif dan energik, d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, f) anak mengekspresikan prilakunya secara relative dan spontan, g) anak senang dan berkarya dengan fantasi/daya khayal, h) anak masih mudah frustrasi, i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, l) anak semakin mewujudkan minat terhadap teman.

Menurut Herawati (2005:9-14) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu: a) anak bukan miniatur orang dewasa, b) anak masih tahap tumbuh kembang, c) setiap anak unik, d) dunia adalah dunia bermain, e) anak belum tahu benar salah, f) setiap karya anak berharga, g) setiap anak butuh rasa aman, h) setiap anak adalah peneliti dan penemu.

Berdasarkan teori di atas dapat dijelaskan bahwa pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja, tetapi diisi dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan anak bersifat unik, egosentis, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, eksploratif, mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, banyak belajar dari pengalaman, menunjukkan minat terhadap teman sesuai dengan tahap perkembangannya karena anak merupakan bagian dari makhluk sosial.

### **c. Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya. Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada dirinya. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat holistik/menyeluruh sesuai dengan konsep anak sebagai suatu totalitas.

Menurut Hurlock (1991), ada 7 prinsip perkembangan. Prinsip-prinsip ini merupakan ciri mutlak dari pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh seorang anak, antara lain :

- 1) Adanya perubahan
- 2) Perkembangan awal lebih kritis daripada perkembangan selanjutnya

- 3) Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar
- 4) Pola perkembangan dapat diramalkan
- 5) Pola perkembangan mempunyai karakteristik yang dapat diramalkan
- 6) Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan
- 7) Setiap tahap perkembangan memiliki bahaya yang potensial

Sedangkan menurut Fauzia dalam Bachri (2005:3), anak usia dini memiliki potensi untuk berkembang pada 4 ranah yaitu:

- 1) Perkembangan sosial emosional

Perkembangan ini menitik beratkan pada aspek sosial yaitu nilai-nilai dan perilaku yang berkembang dan dapat diterima oleh masyarakat.

- 2) Perkembangan fisik

Perkembangan fisik meliputi keterampilan motorik kasar dan motorik halus yang bertujuan untuk mengontrol dan mengkondisikan gerakan kasar dan gerakan halus.

- 3) Perkembangan kognitif

Perkembangan ini menyangkut pikiran dan bagaimana cara kerja (proses) berfikir yang terjadi pada anak melihat dunianya dan bagaimana mereka menggunakan apa yang mereka pelajari, karena tujuan pengembangan kognitif yaitu belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis dan secara simbolis.

#### 4) Perkembangan Bahasa

Perkembangan ini terjadi pada pemahaman dan komunikasi melalui kata, ucapan dan tulisan yang diperlukan dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lain.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan anak usia dini berbeda-beda. Perbedaan perkembangan disetiap individu akan menghasilkan perbedaan kecerdasan jamak yang mencakup perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik/motorik dan bahasa.

## 2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Yusuf dalam Masitoh (2004:9), mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah:

- a. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol
- b. Berfikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka menyakini apa objek dalam waktu yang sama dan cara berfikir mereka yang bersifat memusat.
- c. Berfikir masih kaku. Cara berfikirnya fokus kepada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri.
- d. Anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau simensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Sedangkan menurut Piaget dalam Rini, dkk (2005:4.5), menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah:

Perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari empat tahapan mulai dari empat tahapan yaitu: tahap sensorimotor (sensorimotor periode) dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun. Tahap operasi konkrit (concrete operation period) dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11

atau 12 tahun. Tahap operasi formal (formal operation period) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berfikir anak untuk menggali dan memahami suatu hal.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi lebih bersifat statis pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Pengembangan pengenalan kognitif bertujuan agar pengenalan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif atau cara memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Membentuk anak untuk mengembangkan pengenalan logika matematikanya dan pengetahuan tentang pengenalan untuk memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan pengenalan berfikir kritis dan teliti. Depdiknas (2000: 12) menyatakan bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat,meneliti, dan mencoba.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas, pengembangan kognitif bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya dan dapat menemukan berbagai alternative pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan pengenalan berfikir matematika, dan pengetahuan tentang matematikanya dan pengetahuan akan konsep warna, dapat jatuh pada kotak biru. Jadi yang penting adalah mulai dengan satu benda yang kita sebut “satu”

dan lanjut ke benda lainnya. Benda mana yang berada pada urutan pertama atau terakhir tidak jadi masalah.

### **Indikator pengembangan berhitung anak usia dini**

Pengembangan kognitif yaitu belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis serta berpikir secara simbolis. Berdasarkan kurikulum standar pendidikan anak usia dini (PAUD) tahun 2010 tingkat pencapaian perkembangan kognitif terbagi menjadi: pengetahuan umum dan sains, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif (pengenalan konsep angka) pada konsep bilangan, lambang dan huruf (KLBH) yaitu:

#### a. Menyebutkan lambang bilangan 1-0

##### Indikator

- 1) Membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-0 (KLBH 1.1.1.)
- 2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20(KLBH 1.1.2)
- 3) Menunjuk lambang bilangan 1-10(KLBH 1.1.3)
- 4) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda(KLBH 1.1.4)
- 5) Meniru lambang bilangan 1-10(KLBH 1.1.5)
- 6) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (KLBH 2.1.1)
- 7) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KLBH 2.1.2)

Penelitian ini lebih dikhususkan pada materi konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu pada kotak 4 aspek Mengenal konsep angka,

mengurutkan angka, menyebutkan angka 1-20 dengan benda-benda, mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan.

### **3. Perkembangan Matematika Anak**

Menurut Aisyah (2007:1.17), kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Anak-anak usia TK yang cerdas bidang matematika atau kognitif akan senang bertanya dan ingin tahu segala hal yang berkaitan dengan peristiwa alam. Perkembangan logika matematika berkaitan dengan pengenalan berfikir sistematis, menggunakan angka, berhitung, menemukan hubungan sebab akibat dan membuat klasifikasi.

Kecerdasan logika matematika adalah kapasitas untuk menggunakan angka, berfikir logis untuk menganalisa kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan matematis (Prasetyo, 2009:50). Sedangkan menurut Mahyuddin (2008:51), kecerdasan logika matematika yaitu mencakup kemampuan seseorang dalam berfikir secara edukatif dan deduktif, berfikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika matematika adalah suatu pengenalan seseorang dalam angka-angka seperti menghitung, mengenal angka, kemahiran dalam menggunakan akal sehat serta berfikir secara logis dan juga mampu dalam memecahkan suatu permasalahan secara logis.

#### **4. Perkembangan Konsep Angka Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Konsep Angka**

Konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep angka ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Montessori dalam Sudono (1995:2), dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa terpaksa seperti konsep angka dan warna.

Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Angka merupakan bagian dari konsep bilangan, karena angka merupakan lambang atau nama dari konsep bilangan sebagai mana pendapat Wahyuni, dkk (2005:112), angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu dan dua adalah dua, dan seterusnya. Anak usia dini memiliki kesulitan dalam memikirkan angka karena memiliki angka-angka khusus.

Pada awalnya anak memang harus dikenalkan satu persatu angka dasar yang harus dihafalnya. Guru dapat mengajarkannya dengan nyanyian mengenalkan angka 0 sampai dengan 10 dengan menghitung jumlah jari-jarinya juga cukup membantu. Belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak-anak mulai menghitung, mereka menganggap itu sebagai irama. Mungkin mereka mengerti apa arti 1, 2 dan 3, tetapi tidak dapat membayangkan arti 6, 7 dan 8 (Einon, 2005:46).

Menurut Mutiah (2010:161) bahwa belajar huruf dan angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak dimasa yang akan datang. Konsep matematika terbentuk pada anak dan sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri. Ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Sujiono (2005:11.7), menyatakan bahwa konsep angka melibatkan tentang berapa jumlah atau berapa banyak termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep angka berkembang seiring dengan waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor serta lambangnya seperti angka 2 (dua) serta anak menyebutkan dua. Maka anak akan lebih paham kalau diberikan simbol dan lambangnya dan arti sesungguhnya, kerana dibantu dengan simbol dan tulisan anak memerlukan belajar lambang bilangan angka, dapat mengenali, memahami serta menulis angka merupakan hal yang sangat berarti buat anak.

#### **b. Manfaat Konsep Angka**

Pembelajaran angka bersifat hierarkis, dengan demikian kegiatan pengembangan pengenalan konsep angka di TK juga perlu dilakukan secara

bertahap. Hal ini mencoba menunjukkan pentingnya konsep angka ini mulai diperkenalkan pada anak usia 4-5 tahun. Menurut Mutiah (2010:162), manfaat angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka. Sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain.

Sedangkan menurut Sujiono dalam Wijaya (2010:12), menjelaskan manfaat angka mengetahui berapa banyak, termasuk menghitung merupakan cara belajar mengenai angka dan mengidentifikasi jumlah benda.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat konsep angka bagi anak adalah jika anak selalu bermain dengan konsep angka, maka anak akan terbiasa hitung menghitung serta mengelompokkan benda dan membandingkan jumlah benda.

## **5. Konsep Bermain Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah dunianya anak-anak. Segala aktivitas yang dilakukan oleh anak merupakan ungkapan bermain mereka. Anak bermain ketika ia bernyanyi, membangun balok dan sebagainya. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Menurut Montolalu (2005:13), bermain adalah menemukan kekuatan dan kelemahan akan minat, memperoleh potensi-potensi yang ada dan mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Hurluck (1978:324), mengatakan bahwa: usia 4-5 tahun adalah masa bermain. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu

tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 4-5 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara dan merasakan).

Menurut Schwatzman dalam Patmonodewo (2000:102), mengemukakan suatu batasan bermain sebagai berikut:

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

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang khusus bagi anak, bermain bukanlah bekerja tetapi bermain adalah suatu proses anak memperoleh pengetahuan serta dalam bermain mempunyai kriteria.

#### **b. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Aspek kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain.

Menurut Handayani (2007:4.8), bermain memiliki berbagai manfaat antara lain:

- 1) Manfaat bermain dalam perkembangan fisik, melalui bermain anak dapat menyalurkan energy tubuhnya yang senang

bergerak, sehingga anak memperoleh kepuasan dan tidak merasa dirinya dikekang.

- 2) Manfaat bermain dalam perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus sudah sangat jelas. Bila kita perhatikan anak menjelang usia dua tahunan bermain dengan berlari-lari kecil, selanjutnya pada usia tiga tahunan anak sudah terampil berlari.
- 3) Manfaat bermain dalam pandangan kognitif, aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami satu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya imajinasi dan daya cipta atau kreativitas. Melalui bermain anak akan belajar pengetahuan dan konsep dasar.
- 4) Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa, membantu anak mengarahkan pikiran, menajamkan ingatan, melakukan kategorisasi dan mempelajari hal-hal baru sehingga kemampuan berfikir anak semakin meningkat.
- 5) Manfaat bermain dalam perkembangan sosial, melalui bermain anak akan semakin mahir bersosialisasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat berbaur dengan orang lain, menyesuaikan diri dengan kegiatan dan kebiasaan kelompok dan juga dengan segala macam orang yang memiliki karakteristik unik.
- 6) Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Patmonodewo (2010:110), manfaat bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya.

Menurut Montolalu (2005:115), manfaat bermain adalah:

- 1) Bermain memicu kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera

- 6) Bermain sebagai media terapi
- 7) Bermain itu melakukan penemuan

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak TK adalah untuk melatih melatih fisik, belajar hidup bersama atau berkelompok, menggali potensi diri sendiri, anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan kesulitan dengan pengenalan dirinya sendiri.

### **c. Alat Permainan**

- 1) Pengertian alat permainan

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam alat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain dan menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya. Menurut Mayke Sugianto dalam Sudono (1995), menyatakan bahwa alat permainan adalah alat bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Sedangkan menurut Montessori dalam Sudono (1995:7), alat permainan bagi anak dimulai dari tahap yang paling mudah, anak diminta untuk mengenal konsep warna, konsep bilangan, mengelompokkan warna, serta membentuk dan membongkar kembali.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan suatu wahana untuk membantu anak dalam kegiatan bermain. Alat tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang

berlangsung secara teratur, lancar, efektif dan efisien sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya permainan, menara angka anak akan termotivasi dalam menemukannya serta dapat mengembangkan dimensi-dimensi yang dimiliki oleh anak terkait dengan kemampuan mengenal angka.

## 2) Fungsi alat permainan

Menurut Sachuyo Tanaka dalam Sudono (1995:25), fungsi alat permainan antara lain:

- a) Mengembangkan kemampuan berfikir anak
- b) Pemahaman tentang lingkungan sekitar
- c) Memberi rangsangan pada anak
- d) Memberi kesenangan pada anak
- e) Mengembangkan sosialisasi anak
- f) Mengembangkan kreativitas dan motorik anak

Sedangkan menurut Sudono (1995:19), fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan serta mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, meningkatkan kreativitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran dan memberikan kesempatan pada seluruh panca indera anak untuk aktif melakukan kegiatan permainan.

Dari dua pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain berfungsi melatih panca indera anak agar peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

### 3) Syarat alat permainan

Alat permainan yang diberikan kepada anak harus bersifat praktis, sebab semua anak akan dapat menggunakan alat permainan secara bebas, sehingga anak senang bermain, berimajinasi dan bekerjasama. Untuk itu, alat permainan yang dibuat hendaklah memperhatikan tingkat perkembangan anak dan memperhatikan beberapa persyaratan dalam memilih alat permainan sesuai dengan yang dikemukakan Thema Harms dalam Moeslichatoen (1995:57-58) dalam memilih bahan dan peralatan bermain ada beberapa persyaratan diantaranya: a) bahan multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, b) mudah diperoleh dan digunakan, c) menarik serta dapat memuaskan kebutuhan anak dan menyentuh perasaan mereka, d) sesuai dengan filsafat dan kurikulum yang dipakai, e) tidak mudah rusak atau tahan lama, f) memilih bahan tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru, g) tidak berbahaya, h) mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak, j) mudah dirawat dan diperbaiki.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak dan alat permainan yang penulis rancang sesuai dengan syarat-syarat diatas.

## **6. Permainan Gantungan Angka**

Pengenalan angka melalui permainan memukul gantungan angka, dimana alat permainan ini berupa pemukul ringan dari kayu, kaleng bekas dan botol bekas yang diwarnai dan digantungkan kertas yang ditulis angka 1-10

dengan benang, kemudian digantung menggunakan kawat. Gantungan dapat ditulis sesuai dengan yang direncanakan. Angka dapat ditulis dalam karton yang berwarna warni dan menarik. Permainan tersebut diberi berbagai variasi yang dapat menimbulkan minat anak untuk memainkan media tersebut.

Menurut George Cruissenaire dalam Eliyawati (2005:61), permainan angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar dengan menggunakan permainan-permainan yang menarik.

Permainan memukul gantungan angka ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Guru mengkondisikan tempat duduk anak
- b. Guru membuka wawasan anak mengenai angka-angka dengan kartu angka serta benda-benda yang dapat dihitung.
- c. Guru memperkenalkan alat atau media yang akan diajarkan kepada anak.
- d. Guru melakukan tanya jawab mengenai ada angka berapa saja pada kartu angka.
- e. Guru menjelaskan bagaimana memainkan permainan memukul gantungan angka yaitu : anak harus memukul gantungan angka sesuai dengan kartu angka yang dipilih dari kartu angka yang sudah disediakan guru dan menghitung benda yang disediakan, sehingga anak dapat mencari dan memukul gantungan angka tersebut dan begitu seterusnya.



**Gambar 1: Permainan Gantungan Angka**

## **B. Penelitian Relevan**

Peneliti akan mengaplikasikan permainan gantungan angka untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

1. Yulia (2010) tentang upaya meningkatkan pengenalan anak TK tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa anak mampu mengenal konsep angka yaitu dengan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I memperoleh nilai 54,56% dan pada siklus II mencapai nilai 74,74% .
2. Wati (2010) tentang peningkatan pengembangan konsep angka melalui gambar geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai. Adapun hasilnya dalam penelitian ini yaitu pengenalan konsep angka anak dalam permainan gambar berbentuk geometri dapat berkembang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu terhadap anak mempunyai persamaan: penelitian Yulia (2010) yaitu mengalami peningkatan

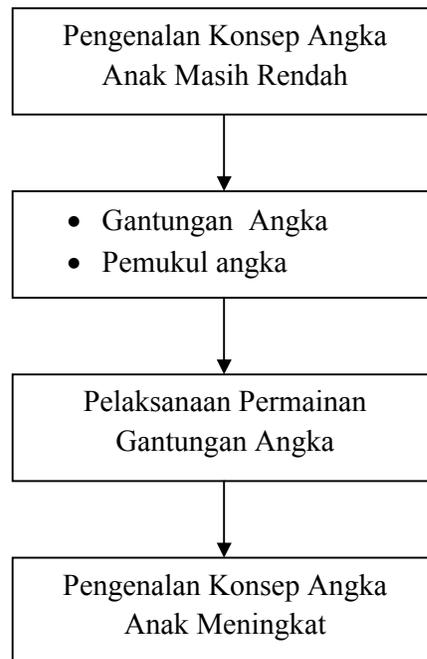
pengenalan konsep angka, perbedaannya juga pada permainan yang dimainkan yaitu permainan lambang bilangan. Penelitian Imelda Wati (2010) juga untuk meningkatkan pengenalan konsep angka anak mengalami peningkatan, perbedaannya pada permainan yang dilakukan melalui permainan gambar berbentuk geometri.

### **C. Kerangka Berpikir**

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak belajar. Dalam pembelajaran anak menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar agar anak berperan sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut anak banyak melakukan aktivitas belajar.

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan adalah untuk mengatasi permasalahan umum dan masalah yang mendasar yaitu masalah pengenalan konsep angka melalui permainan memukul gantungan angka.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka berpikir dalam penelitian yang telah disusun dalam bagian berikut:



**Bagan 1**  
**Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah “Permainan gantungan angka dapat meningkatkan pengenalan konsep angka anak di Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Ibu Pariaman.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mengenalkan angka pada anak usia dini dilakukan dengan pengenalan konsep angka, karena anak usia dini memiliki perkembangan otak yang pesat untuk menerima rangsangan yang mudah mereka cerna.
2. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan angka dalam mengenal angka adalah melalui metode bermain dengan menggunakan gantungan angka, benda dan kartu angka.
3. Tujuan meningkatkan pengenalan konsep angka melalui permainan gantungan angka untuk mengenalkan anak mana angka yang mereka sebutkan. Selanjutnya memotivasi anak untuk bisa berhitung.
4. Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus untuk kepentingan kependidikan, Saputra (1990:80). Alat permainan gantungan angka adalah salah satu alat permainan edukatif yang dibuat untuk menunjang kegiatan pembelajaran pengenalan konsep angka anak.
5. Permainan gantungan angka juga dapat membantu perkembangan motorik anak dengan berlari, memukul gantungan angka serta mempunyai manfaat intelektual yaitu mengembangkan kemampuan kata-kata saat mereka menyebutkan lambing bilangan dengan benda-benda. Serta mempunyai manfaat sosial emosional yaitu sabar menunggu giliran.

## **B. Implikasi**

Penerapan dari hasil PTK peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan gantungan angka:

1. Anak dapat mengenal bentuk angka
2. Anak dapat menunjukkan angka yang disebutkan
3. Anak dapat menghitung benda-benda dengan berurutan

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat peneliti uraikan saran yang peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Diharapkan peneliti lain dan dapat melakukan dan mengembangkan lebih jauh tentang peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui metode bermain dan teknik lainnya agar tujuan kita untuk meningkatkan pengenalan konsep angka, anak dapat berkembang karena dengan mengenal lambing bilangan kemampuan anak untuk berhitung dan bereksplorasi dengan angka-angka akan berkembang lebih baik lagi.

4. Guru hendaknya dapat menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa bosan dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Pintar PTK*. Jogjakarta : Laksana
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Padang : LPTK UNP.
- B.E.F Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : UT
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta : Depdiknas
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas untuk Anak*. Jakarta : Erlangga
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilih dan Pengembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta : Depdiknas
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Herawati, Netti. 2005. *Buku Pendidikan AUD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- \_\_\_\_\_. 1991. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga
- Wena, made. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang : UNP Press
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Depdikbud

- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Depdiknas
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nugraha, Ali. 2005. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Patmodewo. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka cipta
- Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK. 2010. Jakarta: Kepnas
- Prasetyo, J. J. Reza, dkk. 2009. *Multiply Intelligences Melatih 8 Kecerdasan Majemuk Pada Anak dan Dewasa*. Yogyakarta: ANDI
- Rini Hildayani, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Depok : Rajawali Pers
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Syaodih, Ernawulan. 2008. *Perkembangan Kognitif Anak*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Gramedia
- UU RI No. 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen
- Wahyudi, dkk. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta : PT Gramedia
- Wati, Imelda. 2010. Peningkatan Pengembangan Konsep Angka melalui Gambar Geometri. Padang : FIP UNP
- Yulia, Harmini. 2010. Upaya Meningkatkan Pengenalan Anak TK tentang Konsep Angka melalui Lambang Bilangan dan Gambar. Padang : FIP UNP

Lampiran 1  
Siklus I (Pertemuan I)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B,  
SEMESTER : II (dua)  
TEMA / SUBTEMA : Alam Semesta/ Benda-benda Langit  
HARI / TANGGAL : Senin / 6 Mei 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercerita menggunakan kata aku, saya (B 4.1.3)</li> <li>Menendang bola kedepan dan kebelakang (MK 3.1.1)</li> </ul>	<p>Upacara bendera, nyanyi, masuk kelas</p> <p><b>Kegiatan awal (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salam, nyanyi, doa</li> <li>Bercerita pagi tentang benda-benda dilangi</li> <li>Bermain bola</li> <li>Memperkenalkan media yang akan dipergunakan pada anak</li> <li>Memdemonstrasikan permainan ganitungan angka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa tertib dalam melakukan kegiatan</li> <li>Terbiasa mengucapkan salam</li> <li>Mau bermain bersama teman</li> </ul>	<p>Tiang bendera, bendera, kerincingan</p> <p>Kerincingan</p> <p>Bola sedang</p> <p>Kartu angka</p> <p>Media dan anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p> <p>Percakapan</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal konsep bilangan 1-10 (K 1.1.2)</li> <li>Menunjuk lambang bilangan 1-10 (K 1.1.3)</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (K 1.1.4)</li> </ul>	<p><b>Kegiatan inti (±60 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Area matematika               <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal konsep angka 1-10 dengan kartu angka</li> <li>Menunjukkan angka 1-10 yang disebutkan dengan kartu angka</li> <li>Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan lego sesuai dengan kartu angka yang diperoleh</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mau menyelesaikan tugas sendiri</li> </ul>	<p>Kartu angka</p> <p>Kartu angka</p> <p>Lego</p>	<p>Unjuk kerja</p>	



## Siklus I (Pertemuan II)

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B1  
 SEMESTER : II (dua)  
 TEMA / SUBTEMA : Alam Semesta/ Benda-benda Langit  
 HARI / TANGGAL : Rabu / 8 Mei 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B 1.1.1)</li> <li>Menyanyikan lagu anak (B 3.1.6)</li> <li>Mengenal konsep bilangan 1-10 (K 1.1.2)</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (K 1.1.4)</li> <li>Menunjuk lambang bilangan 1-10 (K 1.1.3)</li> </ul>	<p>Barbaris, nyanyi, masuk kelas</p> <p><b>Kegiatan awal (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salam, nyanyi, doa</li> <li>Tanya jawab tentang benda-benda langit yang ada pada kartu gambar</li> <li>Beranyanyi lagu "Bintang Kecil"</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti (±60 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan gantungan angka               <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal konsep angka 1-10 dengan kartu angka</li> <li>Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan balok warna sesuai dengan kartu angka yang diperoleh</li> <li>Menunjuk gantungan angka 1-10 sesuai dengan kartu angka yang diperoleh</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Istirahat(±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas, berberes, cuci tangan, berdoa,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa mengucapkan salam</li> <li>Berani bertanya dan menjawab pertanyaan</li> <li>Mau mengerjakan tugas sendiri</li> </ul>	<p>Kerincingan</p> <p>Kerincingan</p> <p>Kartu angka</p> <p>Kartu angka</p> <p>Balok warna, kartu angka</p> <p>Gantungan angka, kartu angka</p> <p>APE, air, makanan</p>	<p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ujuck kerja</p> <p>Ujuck kerja</p> <p>Observasi</p>	

	<p>makan bersama</p> <p><b>Kegiatan akhir(±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang kegiatan hari ini, nyanyi, salam, berdoa, pulang</li> </ul>	dengan teman	Kerincingan	Observasi
--	---	--------------	-------------	-----------

Pariaman, 8 Mei 2013  
Peneliti

Mengetahui,  
Rafiqul RAUD Cabaya Ibu



*[Handwritten Signature]*  
(MUSLAINI)

## Siklus I (Pertemuan III)

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B,  
SEMESTER : II (dua)  
TEMA / SUBTEMA : Alam Semesta/ Benda-benda Langit  
HARI / TANGGAL : Senin / 13 Mei 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBAANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menari/senam menurut music yang didengar (MK 2.1.5)</li> <li>Melaksanakan kegiatan ibadah sesuai aturan (NAM 2.1.2)</li> <li>Mengenal konsep bilangan 1-10 (K 1.1.2)</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (K 1.1.4)</li> <li>Menunjuk lambang bilangan 1-10 (K 1.1.3)</li> </ul>	<p>Upacara bendera, nyanyi, masuk kelas</p> <p><b>Kegiatan awal (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salam, nyanyi, doa</li> <li>Senam asmatul husna</li> <li>Praktek sholat</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti(±60 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan gantungan angka               <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal konsep angka 1-10 dengan kartu angka</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan pensil warna</li> </ul> </li> <li>Memukul gantungan angka sesuai yang dengan kartu angka yang diperoleh</li> </ul> <p><b>Istirahat (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas, berberes, cuci tangan, berdoa, makan bersama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa tertib dalam melakukan kegiatan</li> <li>Terbiasa mengucapkan salam</li> <li>Antusias melakukan kegiatan yang disenangi</li> </ul>	<p>Tiang bendera, bendera, korincingan</p> <p>Kerincingan</p> <p>Tape, kaset</p> <p>Sarung, mukena, sajadah</p> <p>Kartu angka</p> <p>Pensil Warna</p> <p>Gantungan angka, pemukul kayu, kartu angka</p> <p>APE, air, makaman</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p>	

	<b>Kegiatan akhir (±30 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diskusi, nyanyi, salam, berdoa, pulang</li></ul>		Kerincingan	Observasi	
--	--	--	-------------	-----------	--

Pariaman, 13 Mei 2013  
Peneliti

Mengetahui,  
Pengelola PAUD Cahaya Ibu



  
(MUSLAINI)

## Siklus II (Pertemuan I)

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B,  
SEMESTER : II (dua)  
TEMA / SUBTEMA : Lingkunganaku / Sekolah  
HARI / TANGGAL : Kamis / 16 Mei 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Melengkapi kalimat sederhana (B 5.1.1)</li> <li>Berjalan, berlari, melompat (MK 2.1.3)</li> <li>Mengenal konsep bilangan 1-10 (K 1.1.2)</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (K 1.1.4)</li> <li>Menunjuk lambang bilangan 1-10 (K 1.1.3)</li> </ul>	<p>Berbaris, nyanyi, masuk kelas</p> <p><b>Kegiatan awal (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salam, nyanyi, doa</li> <li>Melengkapi kalimat "Sekolahku ....."</li> <li>Lomba lari</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti(±60 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan memukul gantungan angka               <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal konsep angka 1-10 dengan kartu angka</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan gelas warna</li> <li>Berlomba memukul gantungan angka sesuai dengan kartu angka yang diperoleh</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Istirahat (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas, berberes, cuci tangan, berdoa, makan bersama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa tertib dalam melakukan kegiatan</li> <li>Terbiasa mengucapkan salam</li> <li>Mau mendengarkan orang lain berbicara</li> <li>Antusias melakukan kegiatan yang disenangi</li> <li>Mau bermain bersama teman</li> </ul>	<p>Kerincingan</p> <p>Bendera dari kertas</p> <p>Gelas warna, kartu angka, gantungan angka</p> <p>APE, air, makanan</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p>	

	<b>Kegiatan akhir (±30 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi, nyanyi, salam, berdoa, pujiang</li> </ul>		Kerincingan	Observasi	
--	---	--	-------------	-----------	--

Pariaman, 16 Mei 2013

Peneliti

Mengetahui,  
Pengelola PAUD Cahaya Ibu

  
**CAHYA A. MA**  
 (MUSLAINI)



Siklus II (Pertemuan II)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B,  
 SEMESTER : II (dua)  
 TEMA / SUBTEMA : Lingkungan / Sekolah  
 HARI / TANGGAL : Senin / 20 Mei 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat sajak sederhana (B 1.1.1)</li> <li>Menyanyikan lagu anak (B 3.1.6)</li> <li>Mengenal konsep bilangan 1-10 (K 1.1.2)</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (K 1.1.4)</li> <li>Menunjuk lambang bilangan 1-10 (K 1.1.5)</li> </ul>	Upacara bendera, nyanyi, masuk kelas <b>Kegiatan awal (±30 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salam, nyanyi, doa</li> <li>Membuat sajak tentang "Aku anak PAUD"</li> <li>Bernyanyi lagu "Sekolah usia dini"</li> </ul> <b>Kegiatan inti (±60 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan gantungan angka                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal konsep angka 1-10 dengan kartu angka</li> </ul> </li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 yang ada pada kartu angka dan menempelkan kepapan panel</li> <li>Berlomba memukul gantungan angka sesuai dengan kartu angka yang ditempel pada papan panel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa mengucapkan salam</li> <li>Mau mendengarkan teman dengan baik</li> <li>Sabar giliran</li> </ul>	Tiang bendera, kerincingan Anak, kerincingan Kartu angka Papan pinel dan kartu angka Gantungan angka, pemukul kayu, kartu angka, papan panel	Observasi Unjuk kerja Observasi Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja	Observasi Unjuk kerja Observasi Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja

	<p><b>Istirahat (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas, berberes, cuci tangan, berdo'a, makan bersama</li> </ul> <p><b>Kegiatan akhir (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusikan, nyanyi, salam berdo'a, pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mau bermain bersama teman</li> </ul>	<p>APE, air, makanan</p> <p>Kerincingan</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	---	---	---	-----------------------------------	--

Pariaman, 20 Mei 2013  
Peneliti

Mengetahui,  
Pengelola PAUD Cahaya Ibu



(MUSLAINI)



CRISSIANTTI, A. Ma

## Siklus II (Pertemuan III)

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B,  
 SEMESTER : II (dua)  
 TEMA / SUBTEMA : Lingkungan / Sekolah  
 HARI / TANGGAL : Rabu / 22 Mei 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PEMBELAJARAN ANAK	
				ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya (B.4.1.3)</li> <li>Menandang bola kedepan dan kebelakang (MK 3.1.1)</li> <li>Mengenal konsep bilangan 1-10 (K.1.1.2)</li> <li>Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (K.1.1.4)</li> <li>Menunjuk lambang bilangan 1-10 (K.1.1.3)</li> </ul>	<p>Berbaris, nyanyi, masuk kelas</p> <p><b>Kegiatan awal (430 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salam, nyanyi, doa</li> <li>Bercerita pagi tentang Lingkunganku</li> <li>Bermain bola</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti (±60 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan gantungan angka               <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal konsep angka 1-10 dengan kartu angka</li> <li>Membuat urutan bilangan dengan lego, gelas berwarna, balok warna, pensil warna sesuai dengan kartu angka yang di peroleh</li> </ul> </li> <li>Berlomba mamukul gantungan angka sesuai dengan kartu angka yang ditempel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa tertib dalam melakukan kegiatan</li> <li>Terbiasa mengucapkan salam</li> <li>Mau bermain bersama teman</li> <li>Antusias melakukan kegiatan dan sabar menunggu giliran</li> </ul>	<p>Kerincingan,</p> <p>Bola sedang</p> <p>Kartu angka</p> <p>Lego, balok berwarna, gelas berwarna, pensil warna</p> <p>Gantungan angka, kartu angka,</p>	<p>Observasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p>	

	<p>pada papan panel</p> <p><b>Istirahat (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain bebas, berberes, cuci tangan, berdoa</li> </ul> <p><b>Kegiatan akhir (±30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang kegiatan hari ini</li> <li>• Nyanyi</li> <li>• Salam,berdoa, pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat berkerja sama dengan teman</li> </ul>	<p>papan panel</p> <p>APE, air, makanan</p> <p>Kerincingan</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>
--	---	--	--	-----------------------------------

Pariaman, 22 Mei 2013

Peneliti



(MUSLAINI)

Menggetahui,  
Pengelola PAUD Cahaya Ibu



PRISSIANTI, A. Ma)