

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI
PERMAINAN MENYUSUN TUTUP BOTOL DI TAMAN
KANAK-KANAK DARUL AULAD KAPA
PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

MARIASNI
NIM : 2011/1110497

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol di Taman Kanak - Kanak Darul Aulad Kapa Pasaman Barat**

Nama : Mariasni

NIM : 2011/1110497

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Rifda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 195805051982031005

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG-PAUD

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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol di Taman Kanak - Kanak Darul Aulad Kapa Pasaman Barat

Nama : **Mariasni**
NIM : 2011 / 1110497
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	:	1.
2. Sekretaris	:	2.
3. Anggota	:	3.
4. Anggota	:	4.
5. Anggota	:	5.

HALAMAN PERSEMBAHAN

“ Dan seandainya pohon – pohon dibumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta). Ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering) nya, niscaya tidak akan habis – habisnya (dituliskan) kalimat Allah, sesungguhnya Allah maha perkasa lagi maha bijaksana” (Q.s Al Luqman : 27).

Yaa Allah ...

Terima kasih atas nikmat dan rahmat-Mu yang agung ini, hari ini hamba bahagia, sebuah perjalanan panjang dan gelap... telah kau berikan secercah cahaya terang, meskipun hari esok penuh teka – teki dan tanda tanya yang aku sendiri belum tahu pasti jawabnya.

Di tengah malam aku bersujud, ku pinta kepada-Mu disaat aku kehilangan arah, ku mohon petunjuk-Mu.

Aku sering tersandung, terjatuh, terluka dan terkadang harus ku telan antara keringat dan air mata.

Namun aku tak pernah takut, aku takkan pernah menyerah karena aku tak mau kalah, aku akan terus melangkah berusaha dan berdo'a tanpa mengenal putus asa.

Syukur Alhamdulillah ...

Kini aku tersenyum dalam iradat-Mu

Kini baru ku mengerti arti kesabaran dalam penantian ...

sungguh tak ku sangka Ya... Allah, kau menyimpan sejuta makna dan rahasia, sungguh berarti hikmah yang kau beri...

Terima kasih ku ucapkan...

Buat Abak... Umak yang telah memberikan do'a disetiap langkah – langkahku dan tak akan ku lupakan sampai akhir hayat hidup ini, hanya do'a yang bisa ku panjatkan untuk kedua orangtua ku semoga panjang umur dan sehat selalu...

Buat Kakak ku (Epa, Parijon) adikku Lia dan teman – temanku yang selalu memberikan dukungan dan semangat buat ku... terimakasih atas semuanya...

MARIASNI

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan 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.

Padang, Mei 2014

Yang Menyatakan

MARIASNI

ABSTRAK

Mariasni. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Di Taman Kanak-Kanak Darul Aulad Kapa Pasaman Barat. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka di TK Darul Aulad Kapa Kecamatan Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat. Hal ini disebabkan karena kurangnya variasi kegiatan atau metode dalam mengenal angka kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan Menyusun Tutup Botol di TK Darul Aulad Kapa Pasaman Barat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah anak TK Darul Aulad Kapa Kelompok BII Pasaman Barat yang berjumlah 20 orang, waktu penelitian dilakukan tanggal 28 Agustus sampai dengan 09 September 2013 dan penelitian dilakukan dengan dua siklus masing – masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan, data diperoleh dengan teknik observasi, dan dokumentasi, Hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan hasil teknik persentase.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah, terjadi peningkatan pada siklus II. Peningkatan pengenalan angka yang mana hasil rata – rata tingkat keberhasilan anak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan menyusun tutup botol dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Darul Aulad Kapa Kabupaten Pasaman Barat.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol di Taman Kanak–Kanak Darul Aulad Kapa Pasaman Barat”.

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

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

1. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG–PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen beserta staf dan Tata usaha jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Drs. Azrimal, Selaku Kepala UPTPD Kecamatan Luhak Nan duo yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal
7. Ibu Kepala Sekolah serta Majelis Guru TK Darul Aulad Kapa yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Miftahul Zahrani, teman kolaborasi didalam penelitian ini.
9. Teman-teman angkatan 2011 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
10. Kedua orang tua, saudara – saudara tercinta yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.

Semoga bimbingan dan bantuan serta dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Terakhir peneliti mohon ampun kepada Allah SWT dan mohon maaf kepada semua pihak, jika terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2014
Peneliti

MARIASNI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
2. Perkembangan Kognitif.....	8
a. Pengertian Kognitif	8
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	9
c. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif	11
3. Pengertian Konsep Angka	11
4. Konsep Bermain	12
a. Pengertian Bermain	13
b. Manfaat Bermain	14
c. Tipe-Tipe Bermain	14
5. Permainan Menyusun Tutup Botol.....	15
B. Penelitian Yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir	17
D. Hipotesis Tindakan	18

BAB III METODOLOG PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	19
B. Subjek Penelitian	20
C. Prosedur Penelitian	20
D. Definisi Operasional	36
E. Instrumentasi	36
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	37
H. Indikator Keberhasilan	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	40
1. Kondisi Awal	40
2. Deskripsi Siklus 1	43
3. Refleksi	53
4. Deskripsi Siklus II	55
5. Refleksi	65
B. Analisis Data	66
C. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	75
B. Implikasi	75
C. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol.....	37
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	41
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 1 Pertemuan 1 (Sesudah Tindakan).....	43
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 1 Pertemuan 2 (Sesudah Tindakan).....	45
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 1 Pertemuan 3 (Sesudah Tindakan).....	48
Tabel 6	Rekapitulasi Peningkatan kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 (Sesudah tindakan).....	51
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 2 Pertemuan 1 (Sesudah Tindakan).....	55
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 2 Pertemuan 2 (Sesudah Tindakan).....	57
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 2 Pertemuan 3 (Sesudah Tindakan).....	60
Tabel 10	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Siklus 2 pertemuan 1, 2, dan 3 (Sesudah tindakan).....	63
Tabel 11	Hasil Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol (Sangat Tinggi).....	67

Tabel 12	Hasil Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol (Tinggi).....	69
Tabel 13	Hasil Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol (Rendah).....	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	42
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 1 Pertemuan 1 (Sesudah Tindakan).....	44
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 1 Pertemuan 2 (Sesudah Tindakan).....	47
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 1 Pertemuan 3 (Sesudah Tindakan).....	49
Grafik 5	Rekapitulasi Peningkatan kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 (Sesudah Tindakan).....	52
Grafik 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 2 Pertemuan 1 (Sesudah Tindakan).....	56
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 2 Pertemuan 2 (Sesudah Tindakan).....	59
Grafik 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Pada Siklus 2 Pertemuan 3 (Sesudah Tindakan).....	61
Grafik 9	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Siklus 2 pertemuan 1, 2, dan 3 (Sesudah Tindakan).....	64
Grafik 10	Hasil Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol (Sangat tinggi).....	68
Grafik 11	Hasil Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol (Tinggi).....	70

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir	17
Bagan 2	Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Menurut Model Arikunto.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian	80
Lampiran 2 Lembaran Pengamatan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	87
Lampiran 3 Lembaran Pengamatan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Siklus I (Sesudah Tindakan)	88
Lampiran 4 Lembaran Pengamatan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Siklus 2 (Sesudah Tindakan)	89
Lampiran 5 Foto Dokumentasi Permainan Menyusun Tutup Botol ...	90
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kegiatan awal di TK Darul Aulad Kapa.....	91
Gambar 2 Guru Menjelaskan Media pembelajaran Menyusun Tutup Botol Yang dicat Warna-Warni.....	92
Gambar 3 Anak Melakukan PermainanMenyusun Tutup Botol Membentuk Angka	93
Gambar 4 Guru Membantu Anak Yang Kesulitan Melakukan Permainan Menyusun Tutup Botol	94
Gambar 5 Anak Bangga Atas Susunan Tutup Botol Yang Membentuk Angka	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak – kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalankan anak, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan bertujuan untuk menjadi fasilitas pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, karena usia dini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak.

Anak adalah penerus keluarga dan bangsa, untuk itu perlu mendapatkan pendidikan yang baik sehingga akan tumbuh menjadi manusia yang mempunyai kepribadian.

Masa anak–anak terutama pada masa usia dini atau usia 0 sampai 8 tahun sering disebut *Golden Age*, karena pada masa emas ini berbagi kemampuan anak tumbuh dan berkembang sangat pesat. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada saat ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak selanjutnya.

Jika dalam masa ini anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan dan pelayanan kesehatan serta kebutuhan gizinya, dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh kembang secara optimal. Anak usia Taman Kanak- kanak tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar, tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh rangsangan- rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan

bahasa, kognitif, fisik motorik halus dan fisik motorik kasar, serta perkembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama sosial emosional dan kemandirian.

Pendidikan Anak Usia Dini Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 (2009:4) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan, untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak - Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk lembaga PAUD pada jalur formal yang melayani anak usia 4 - 6 tahun yang pendidikannya menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan, perkembangan fisik (kordinasi motorik halus dan kasar) dan kecerdasan (daya fikir, daya cipta kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual). Pada anak usia dini anak- anak sangat senang bermain dan dengan bermain itulah kita sebagai guru dapat mengembangkan kecerdasan anak.

Pembelajaran di TK di lakukan belajar sambil bermain, bermain sambil belajar, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat di katakan bahwa anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain.

Para ahli menyimpulkan bahwa anak makhluk yang aktif dan dinamis, kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi dengan bermain, baik bermain sendiri maupun bermain kelompok, jadi bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak.

Piaget dalam Santrock (2007:217) memandang bermain sebagai salah satu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada saat yang sama kemampuan kognitif juga akan mempengaruhi bagaimana cara anak bermain. Bermain memungkinkan anak melatih kompetensinya dan memungkinkannya menguasai keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan. Piaget percaya bahwa struktur kognitif perlu diasah dan bermain merupakan sarana yang sempurna.

Bermain mencakup menggunakan simbol, tindakan atas objek yang mempunyai arti bagi anak, karena bermain tidak terkait dengan realitas, maka memungkinkan bagi anak untuk merubah minatnya dimana hal tersebut juga penting dalam perkembangan otak.

Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan pada anak usia dini melalui bermain, salah satunya dalam permainan melalui tutup botol, pengenalan tentang angka dapat dipahami anak secara sederhana. Oleh sebab itu guru TK harus dapat mengembangkan pengenalan angka melalui kegiatan yang menantang dan menarik, baik dari segi menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran mudah diikuti oleh anak.

Dari hasil observasi peneliti dikelompok BII Darul Aulad, masih banyak anak yang belum mengenal angka, anak-anak hanya hafal akan angka tetapi belum dapat mengenal angka tersebut, disini kelihatan bagi peneliti pada waktu observasi guru menjelaskan tentang angka, guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang angka, lalu meminta anak mencari satu persatu angka tersebut,

kemudian menugaskan anak menirukan angka tersebut pada kertas dengan menggunakan pensil dan krayon ternyata banyak anak yang belum mampu mengenal, mengelompokkan dan memahami konsep angka-angka serta belum mampu menirukan angka tersebut.

Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya metode yang kurang bervariasi dan alat peraga yang kurang menarik bagi anak. Guru sering menggunakan metode pemberian tugas kepada anak, sehingga anak jenuh dan merasa bosan, dan ini tentu membuat anak susah untuk mengenal angka. Disamping itu guru juga cenderung menggunakan papan tulis sebagai alat peraga yang akan disampaikan kepada anak. Alat peraga seperti ini apalagi tanpa warna sangat tidak menarik bagi anak.

Keterbatasan fasilitas yang tersedia untuk mengenal angka kepada anak, kartu-kartu angka dan balok-balok angka jumlahnya masih sedikit sehingga anak kurang maksimal dalam mengenal angka.

Kurangnya kreativitas dan inovatif guru dalam memanfaatkan sumber belajar khususnya barang bekas dalam mengenalkan angka kepada anak. Guru lebih cenderung menggunakan buku gambar, pensil dan krayon sebagai sumber belajar. Pada hal guru bisa memanfaatkan barang seperti : kardus, kotak susu bekas, kelender bekas, pita meteran, dalam mengenal bentuk-bentuk angka.

Sehubungan dengan fenomena diatas maka peneliti memandang perlu melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Tutup Botol Di Taman Kanak-kanak Darul Aulad Kapa Pasaman.

Peneliti berharap melalui kegiatan bermain menyusun tutup botol ini dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak, sehingga anak dapat mengenal, memahami angka, mengelompokkan angka, serta membuat bentuk – bentuk angka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas pemahaman dalam mengenal bentuk angka pada Taman Kanak-kanak Darul Aulad, hal ini di sebabkan :

1. Kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah
2. Masih banyak anak yang belum mampu membuat bentuk angka.
3. Media pembelajaran yang sangat minim.
4. Kurangnya kreatifitas guru membuat alat Peraga.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah dikelas BII TK Darul Aulad Kapa Pasaman Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya : Bagaimanakah dengan permainan menyusun tutup botol dapat meningkatkan pengenalan angka kepada anak di Kelas BII TK Darul Aulad Kapa Pasaman Barat.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun tutup botol di Taman Kanak – kanak Darul Aulad.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengenal bentuk angka.
2. Bagi guru TK sebagai bahan masukan dan membantu guru dalam mengajar konsep angka.
3. Bagi TK Darul Aulad dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan mengenal angka anak melalui pembelajaran permainan menyusun tutup botol.
4. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran dalam mengenal konsep angka, serta meningkatkan hasil belajar anak di TK Darul Aulad, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini menurut Aisyah (2012:1.3) adalah anak yang berada rentang usia 0-8 tahun, yang bercakup dalam pogram pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD. Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun dimana mereka adalah sosok individu yang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- a). Egosentris, b). Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, c). Anak mengira dunia ini penuh dengan hal yang menarik, d). Anak adalah makhluk social, e). Daya konsentrasi yang pendek, f). Anak senang dengan hal yang bersifat imajinatif, g). Masa usia dini disebut masa *Golden Age*.

Melalui bermain anak luas dalam mengembangkan aspek perkembangan baik fisik, kognitif, bahasa, social emosional, maupun kreatifitas anak. Bermain memberikan anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya, melihat beberapa baik anggota tubuhnya yang berfungsi, bermain membantu mereka merasa percaya diri secara fisik, merasa aman, dan mempunyai keyakinan yang tinggi (Athey, 1994 dan Hendrick, 1986).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya potensi yang ada di dirinya dan kita lah guru yang akan mengarahkan potensi yang ada didalam diri anak.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2008:13) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Cattel dkk dalam Sujiono (2008:16) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas – tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan persoalan, mempertimbangkan persoalan.

Lebih lanjut, Bayley dalam Sujiono (2008:16) menyatakan bahwa intelegensi merupakan urutan fungsi – fungsi yang berkembang dengan dinamis, dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hirarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Intelegensi merupakan gabungan dari fungsi–fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif dapat digambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga terjadi proses berpikir, proses berfikir tersebut erat kaitannya dengan kecerdasannya.

Adapun hubungannya dengan kemampuan kognitif dengan bentuk angka yaitu kemampuan mengembangkan konsep–konsep seperti konsep angka, konsep bilangan, konsep warna, serta konsep huruf. Konsep angka sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif melalui permainan menyusun tutup botol. Berhasil tidaknya anak usia dini dalam memahami bentuk angka sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Aspek pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Montolalu (2006:4-6.5) meliputi : a) Mengelompokkan, memasangkan

benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya, b) Menyebutkan tujuh bentuk, seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi empat, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium), c) Membedakan beragam ukuran, d) Membedakan rasa, bau, e) Menyebutkan bilangan 1 -10, f) Mengelompokkan lebih dari lima warna dan membedakannya, g) Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh, h) Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

Kemampuan yang diharapkan dicapai anak usia 5-6 tahun pada aspek pengembangan kognitif menurut Montolalu (2006:6.8) adalah :

a) Menyebutkan urutan bilangan 1-20, b) Menguasai konsep bilangan, c) Mengenal lambang bilangan, d) Menyebutkan semua jenis bentuk – bentuk, e) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahuinya, misal menurut bentuk, ukuran, warna dan sebagainya, f) Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran-ukuran, ciri-ciri fisik benda, jarak dan sebagainya, g) Mengenal sebab akibat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dan dikembangkan dengan memberikan rangsangan dan pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, yaitu

belajar dengan benda kongkrit melalui kegiatan bermain dan menyenangkan baik secara individual maupun kelompok.

c. Tahap–tahap Perkembangan Kognitif

Piaget dalam Hildayani, dkk (2005:3.8) membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap :

a). Tahap sensori motor. Tahap ini dimulai sejak lahir hingga usia kurang lebih 2 tahun. Bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsangan dari luar. b) Tahap Praoperasional. Dimulai sejak usia 2 hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun berpikir simbolik dan bahasa mulai jelas untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berpikir belum logis dan belum menyerupai cara berpikir orang dewasa. c) Tahap Operasional kongrit. Dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun. Cara berpikir logis yang menyerupai orang dewasa mulai muncul, namun masih dibatasi oleh kemampuan penalaran yang sifatnya masih berdasarkan realitas kongrit. d) Tahap Operasional Formal. Dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa. Proses berpikir logis sudah meliputi ide – ide abstrak tidak lagi terbatas pada objek – objek yang bersifat kongrit.

3. Pengertian Konsep Angka

Pendapat Alexander (dalam Siswanto, 2008:46) mengemukakan konsep angka adalah cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam

lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Menurut Sujiono (2008:11,7) tentang mulainya konsep angka.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah atau berapa banyak termasuk berhitung dan mengelompokkan dan membandingkan, menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka melalui kegiatan sehari – hari. Anak akan mulai berkembang ketika anak sedang bermain karena mengenalkan konsep angka sudah ada sekitar anak seperti ukuran, umur, tutup botol, tanggal, dan jumlah buah – buahan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan mengenal angka dapat dilakukan dengan berbagai cara melalui bermain baik dengan angka maupun dengan benda – benda yang menarik sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

4. Konsep Bermain

Pada hakekatnya anak – anak selalu termotivasi untuk bermain, artinya bermain secara alamiah dan memberi kepuasan bagi anak, bermain itu alamiah dan spontan, anak – anak tidak diajarkan bermain mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan kayu, tanah liat, pasir, dan lumpur. Jadi arti bermain bagi anak sangat penting sekali, anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi –

potensi yang ada pada dirinya, anak akan menemukan dirinya, memberikan kepada anak berkembang seutuhnya.

Beberapa pakar menyebutkan karakteristik bermain anak yaitu : Anak bermain relatif bebas dari aturan – aturan, bermain tersebut seakan akan dalam kehidupan nyata, bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak.

a. Pengertian Bermain

Menurut Hildayani (2005:4.3) mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai. Selanjutnya bermain bagi anak menurut Santoso (2006:4.3) adalah mutlak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira.

Begitu juga Montolalu (2006:1.10) merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain suatu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, dan dapat dilakukan berulang-

ulang, tanpa tujuan tertentu, namun berdampak positif terhadap perkembangan anak baik fisik/ motorik, kognitif, bahasa serta sosial dan emosional.

b. Manfaat Bermain

Manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu (2006:1.19-1.22) antara lain : a) Bermain memicu kreativitas, b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, c) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik, d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, e) Bermain bermanfaat mengasah panca indra, f) Bermain sebagai media terapi (pengobatan), g) Bermain itu melakukan penemuan.

c. Tipe – tipe Permainan

Menurut Santrock (2007:219) tipe-tipe permainan adalah sebagai berikut : a) Permainan sensorik motorik. Prilaku bayi yang bertujuan mendapatkan kesenangan dari melatih sistem sensori motor mereka. b) Permainan praktek. Permainan yang melibatkan pengulangan prilaku ketika keterampilan baru dipelajari atau ketika penguasaan fisik atau mental dan koordinasi keterampilan dibutuhkan dalam permainan olah raga. c) Permainan pura – pura / Simbolis. Permainan yang terjadi ketika anak mengubah lingkungan fisik menjadi sebuah simbol. d) Permainan sosial. Permainan yang melibatkan interaksi dengan sebaya. e) Permainan konstruktif. Permainan yang mengkombinasikan aktivitas praktik/ sensorimotor yang berulang dengan representasi simbolis dari gagasan – gagasan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak sekali permainan yang dapat dilakukan oleh anak yang membuat anak senang dan mendapatkan pengalaman. Permainan menyusun tutup botol dapat dipilih sebagai salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka.

5. Permainan Mengenal Angka Melalui Menyusun Tutup Botol

Permainan menyusun tutup botol ini merupakan modifikasi dari permainan yang sudah ada kedalam bentuk baru, menurut Frobel dalam Sudono (1995:4) bahwa bermain yang dilakukan anak dan alat permainan yang menyenangkan dan disenangi anak dapat menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Melalui permainan menyusun tutup botol yang dilakukan anak, kemampuan mengenal angka dapat meningkat, adapun cara permainan ini guru terlebih dahulu mengenalkan angka kepada anak, melalui media – media yang sudah dipersiapkan oleh guru.

Kemudian anak mengambil tutup botol yang ada di tempat yang disediakan guru, dan menyusun sesuai dengan angka yang disebutkan dan yang ditulis, dan guru juga membuat media contoh angka di kertas karton bekas yang sudah dimodifikasi oleh guru dengan warna yang menarik. Permainan ini dilakukan dengan perlombaan dengan dibagi empat kelompok.

B. Penelitian Yang Relevan

Riswandi (2011) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju di TK Dharmawanita Payakumbuh. Dengan menyusun kancing baju kemampuan mengenal bentuk angka anak dapat meningkat.

Maryuliati (2007) melakukan penelitian tentang upaya peningkatan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar pada TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan angka.

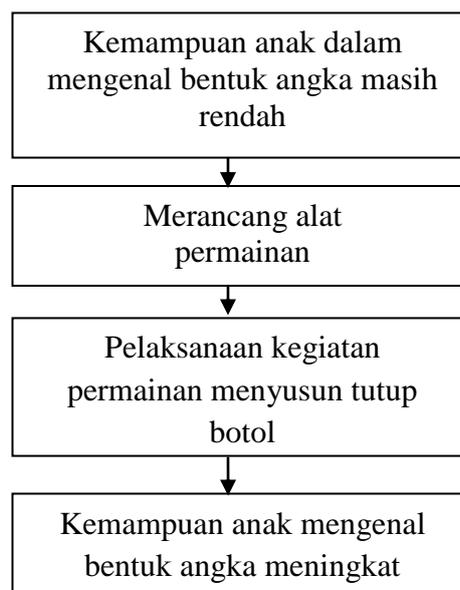
Kedua peneliti tersebut persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan sama – sama meneliti peningkatan kemampuan tentang konsep angka sedangkan perbedaannya oleh Riswandi melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju. Maryuliati (2007) melakukan penelitian tentang upaya peningkatan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar. Penelitian tindakan kelas diatas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dengan permainan menyusun tutup botol. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang perkembangan kemampan mengenal angka anak, tetapi berbeda dengan teknik penyampaian dan media yang digunakan. Penelitian diatas melalui permainan menyusun kancing baju dan lambang

bilangan dan gambar sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan permainan menyusun tutup botol.

C. Kerangka Berpikir

Strategi pembelajaran pengenalan bentuk angka untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan menyusun tutup botol merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak bermain dengan menggunakan tutup botol yang dicat berwarna - warni.

Kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah karena disebabkan kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran dan kurangnya menggunakan barang bekas yang dapat digunakan, peneliti mencoba merancang alat permainan yaitu tutup botol, dengan melakukan permainan menyusun tutup botol ini diharapkan kemampuan anak mengenal angka meningkat.



Bagan 1. **Kerangka Berfikir**

D. Hipotesis Tindakan

Melalui penelitian permainan menyusun tutup botol ini diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka di TK Darul Aulad.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka anak setelah dilakukan melalui kegiatan perlombaan dan permainan di siklus 2. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan mengenal angka dalam kegiatan menyusun tutup botol, anak mampu mengenal bentuk – bentuk angka. Berdasarkan tingkatan penelitian siklus 1 dan siklus 2 dapat dijabarkan rata - rata keberhasilan menyusun tutup botol dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak, anak mampu menyebutkan urutan angka 1-8 melalui permainan menyusun tutup botol pada siklus 1 yang memperoleh nilai sangat tinggi 30% pada siklus 2 meningkat menjadi 75%.

Peningkatan pengenalan angka yang mana hasil rata – rata tingkat keberhasilan anak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan menyusun tutup botol dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Darul Aulad Kapa Kabupaten Pasaman Barat.

B. Implikasi

1. Dengan melakukan permainan menyusun tutup botol dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak dan selalu di ingat anak terus menerus.

2. Diharapkan guru dapat menggunakan permainan menyusun tutup botol sebagai kegiatan dalam pembelajaran, dengan menggunakan media tutup botol sangat efektif untuk menstimulasi otak anak dan motorik halus anak.
3. Permainan tutup botol diharapkan dapat dilaksanakan di TK terutama yang ada di Kecamatan Luhak Nan Duo sebagai kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan anak mengenal angka, mensosialisasikan terlebih dahulu di Kelompok Kerja Guru (KKG)
4. Kegiatan menyusun tutup botol selain meningkatkan kemampuan mengenal angka juga mengembangkan kemampuan motorik halus anak untuk melihat kecermatan dalam menggunakan mata dan tangan.

B. Saran

Dari simpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah:

1. Khususnya terhadap peneliti dapat mengembangkan metode yang lain untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka.
2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan kegiatan menyusun tutup botol untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru dapat menciptakan permainan-permainan yang membuat anak lebih bersemangat.

4. Untuk merangsang dan meningkatkan kognitif anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
5. Kepada pihak TK Darul Aulad hendaknya dapat memilih kegiatan menyusun tutup botol sebagai salah satu metode belajar untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak melalui metode dan media yang lainnya.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anggani Sudono, 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak – kanak*, Depdikbud : Dirjen Dikti Proyek.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen, 2005. *Arahan Pengembangan Kurikulum Dalam Menyikapi Otonomi Pendidikan Peluang dan Tantangan*. Padang, Universitas Negeri Padang Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2010. *Kurikulum Taman Kanak - kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta : Kemeterian Pendidikan Nasional.
- Hildayani, 2005. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Amara Book, Jakarta.
- Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Maryuliati. 2007. (Skripsi). *Upaya peningkatan Konsep Angka Melallui Lambang Bilangan*. Jurusan PG PAUD FIP UNP.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Riswandi. 2011. (Skripsi) *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju*. Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
- Siswanto. 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta : Anggota IKAPI .
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:Universitas Terbuka