

**PENINGKATAN PENGENALAN LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI  
MELALUI PAPAN PLANEL DI TK LEMBAH ANAI  
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebahagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh  
NENI DEFIYANTI  
57415 / 2010**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## HALAMAN PERSETUJUAN

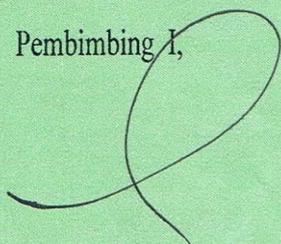
### SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Papan Flanel Di TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman**  
Nama : Neni Defiyanti  
NIM : 2010/57415  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2012

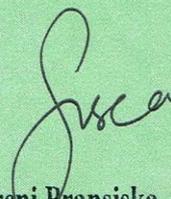
Disetujui oleh

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



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

Ketua Jurusan,



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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

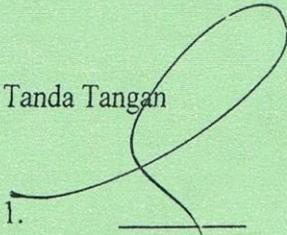
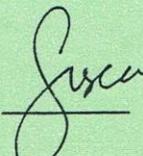
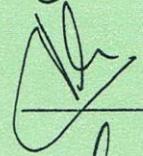
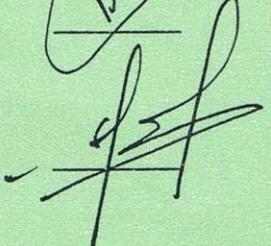
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### **Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Papan Flanel Di TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman**

Nama : Neni Defiyanti  
NIM : 2010/57415  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra.Hj.Dahliarti, M. Pd.	4. 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5. 

## ABSTRAK

**Neni Defiyanti.2012:Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan Anak Melalui Papan Flanel di TK Lembah Anai. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan karena rendahnya pengenalan lambang bilangan oleh anak kelompok B2 di TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman Tahun Ajaran 2011/2012 sebanyak 20 orang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan 2 siklus, setiap siklus dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Data diperoleh dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data diolah dengan teknik persentase. Metode yang digunakan adalah metode pemberian tugas dan metode unjuk kerja.

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada siklus satu sudah ada perkembangan, anak mampu menyusun, mengurutkan, memasang serta menempelkan lambang bilangan sesuai jumlah gambar pada papan flanel. Anak merasa senang dan berminat sekali dalam melakukan kegiatan, keberanian anak timbul, anak merasa bersemangat dan aktif serta sosialisasi anak berkembang secara optimal. Sedangkan pada siklus dua pengenalan lambang bilangan anak pada papan flanel menunjukkan kemampuan yang berarti, hasil dari setiap aspek terlihat peningkatannya sesuai dengan tujuan proses belajar mengajar yang diharapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada papan flanel dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara optimal, efektif dan efisien sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuni-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Papan Flanel di TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman”.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Sehubungan dengan itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu. Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing 1 skripsi yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi, secara saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi, secara saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen-Dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan semangat dan dorongan serta do'a restu kepada peneliti.
7. Kepada suami tercinta yang selalu memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik peneliti di TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman yang telah bekerjasama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Majelis guru di TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman dan teman-teman angkatan 2010 untuk kebersamaan ini, baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
10. Misnawati sebagai teman kolaborasi penulis yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bimbingan, arahan, saran dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun peneliti menyadari keterbatasan pengetahuan yang dimiliki dalam pembuatan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, April 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Definisi Operasional .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Hakekat Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	8
b. Karakter Anak Usia Dini.....	8
c. Perkembangan Anak Usia Dini.....	9
d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
2. Konsep Berhitung .....	10
a. Pengertian Berhitung.....	10
b. Tujuan Berhitung Bagi Anak .....	12
3. Pengertian Konsep Bilangan .....	14
4. Aspek-Aspek .....	16
a. Moral Agama dan Disiplin.....	16
b. Kognitif .....	16
c. Motorik.....	17
d. Emosi dan Kepribadian .....	17
e. Sosial .....	18
f. Bahasa .....	18
5. Bermain .....	19
a. Pengertian Bermain .....	19
b. Teori Bermain .....	20
c. Tujuan Bermain.....	21
d. Manfaat Bermain.....	22
e. Esensi .....	23
6. Alat Permainan.....	24
a. Pengertian Alat Permainan .....	24
b. Ciri-Ciri Alat Permainan .....	25
c. Fungsi Alat Permainan .....	26
d. Penggunaan Alat Permainan .....	27

7. Papan Flanel .....	27
a. Pengertian Papan Flanel .....	27
b. Tujuan Papan Flanel.....	28
c. Manfaat Papan Flanel .....	28
d. Pembuatan Papan Flanel .....	28
B. Penelitian Yang Relevan .....	30
C. Kerangka Konseptual .....	30
D. Hipotesis Tindakan .....	32

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	33
B. Subjek Penelitian .....	33
C. Prosedur Penelitian .....	34
1. Siklus I .....	36
a. Perencanaan Tindakan .....	36
b. Pelaksanaan Tindakan .....	36
c. Pengamatan .....	39
d. Refleksi .....	40
e. Indikator Keberhasilan .....	40
2. Siklus II .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data .....	41
1. Observasi .....	41
2. Wawancara .....	41
3. Dokumentasi .....	41
4. Penilaian .....	41
E. Instrumen Penelitian .....	42
1. Format Observasi .....	42
2. Dokumentasi dan Portofolio Anak .....	43
3. Wawancara / Format .....	43
F. Teknik Analisis Data .....	44

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

1. Deskripsi Data Kondisi Awal .....	46
2. Deskripsi Data Siklus I .....	48
3. Deskripsi Data Siklus II .....	61

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	72
B. Implikasi .....	73
C. Saran .....	73

### **KEPUSTAKAAN**

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 1. Kondisi Awal .....	47
Grafik 2. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus 1 Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	52
Grafik 3. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus 1 Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	55
Grafik 4. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus 1 Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	58
Grafik 5. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan) .....	59
Grafik 6. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	64
Grafik 7. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	66
Grafik 8. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	69
Grafik 9. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3 (Setelah Tindakan) .....	69

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	46
Tabel 2. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	51
Tabel 3. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	54
Tabel 4. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	56
Tabel 5. Format Wawancara Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Papan Flanel Siklus I (Setelah Tindakan) .....	60
Tabel 6. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	62
Tabel 7. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	65
Tabel 8. Hasil Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Papan Flanel Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	67
Tabel 9. Format Wawancara Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Papan Flanel Siklus II (Setelah Tindakan) .....	70

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena kapanpun dan dimanapun terdapat pendidikan. Menurut Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan nasional Indonesia, pendidikan berarti daya upaya memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter, pikiran, intelek dan tubuh anak) dalam taman siswa tidak boleh dipisah-pisahkan agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUPS) No.20 tahun 2003 Bab I pasal 3, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dimulai semenjak anak usia dini. Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, seperti perkembangan bahasa, seni, fisik motorik, sosial emosional dan kemandirian, pembiasaan nilai-nilai moral dan agama, sikap perilaku yang baik menurut aturan yang berlaku serta perkembangan kognitif atau daya

pikir yang imajinatif sehingga anak dapat menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan tentang berhitung.

Pengembangan berhitung di PAUD diharapkan tidak hanya berkaitan dengan pengembangan berhitung saja, tetapi juga melatih kesiapan mental, sosial, emosional serta ketelitian atau daya konsentrasi yang tinggi. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

Pada usia dini minat anak terhadap berhitung umumnya sangat besar, di sekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemui dimana - mana misalnya, pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan pada angka kue ulang tahun. Dapat dikatakan angka telah menjadi bagian alam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain pengembangan berhitung di Taman Kanak-Kanak diperlukan untuk mengembangkan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, posisi, ruang, dan posisi sebuah alat atau benda atau kegiatan lainnya.

Selain itu pengembangan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak, karena pada anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan baik dari segi fisik maupun psikis yang harus dirangsang dan direspon secara terus menerus sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Perkembangan berhitung berkaitan erat dengan perkembangan-perkembangan kemampuan berpikir sistematis dan berpikir logis. Hal ini dapat dilihat pada setiap kali anak melakukan kegiatan bermain, anak-anak seringkali menggunakan angka-angka, menata, mengklasifikasi, mengukur, membandingkan, menemukan sebab akibat, bahkan menghitung serta memilah-milah. Semua itu menunjukkan ketertarikan anak pada angka dan kuantitas pada benda-benda yang ada disekitarnya.

Pada saat bermain anak lebih cenderung menghitung benda-benda yang terdapat disekitarnya seperti menghitung batu-batu, kerikil, tutup-tutup botol, biji-bijian, manik-manik, kayu-kayuan, daun-daunan, sedotan bekas, kaleng-kaleng, menghitung kancing bajunya sendiri, bahkan kertas-kertas dirobek kemudian dihitung walaupun urutan dalam berhitung anak belum benar. Hal ini menandakan bahwa dalam diri anak sudah ada potensi dalam berhitung.

Berdasarkan kenyataan di lapangan yaitu di Taman Kanak-Kanak Lembah Anai Sicincin Kabupaten Padang Pariaman anak mengalami kesulitan mengenal lambang bilangan 1-10, dalam menulis atau meniru angka selalu terbalik lambang bilangan dengan lemah. Media dalam kegiatan berhitung dengan menggunakan angka - angka kurang menantang, pengenalan terhadap angka-angka kurang menarik, alat media atau peraga kurang bervariasi, kurangnya pengamatan anak terhadap benda-benda nyata, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

Sehubungan dengan hal di atas, dapat dilihat bahwa permasalahannya perlu diatasi agar proses belajar mengajar dapat dicapai sebagaimana yang diharapkan. Disini diperlukan suatu usaha dan upaya yang efektif dan efisien

serta relevan dengan masalah yang akan dipecahkan salah satunya dengan menggunakan papan flanel karena papan flanel memiliki banyak kelebihan diantaranya dapat menarik perhatian anak dalam kegiatan berhitung, efisien waktu dan tenaga, gambar-gambar mudah dipasang atau dilepas oleh anak serta memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Dari latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: *Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Papan Flanel di TK Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman.*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada kemampuan berhitung anak dalam permainan papan flanel sebagai berikut:

1. Anak cepat merasa bosan dalam pembelajaran berhitung.
2. Anak belum mampu mencocokkan lambing bilangan sesuai jumlah benda.
3. Kegiatan berhitung anak yang diberikan kurang menyenangkan.
4. Pembelajaran berhitung anak kurang menantang.
5. Waktu yang dialokasikan dalam kegiatan berhitung anak terlalu panjang.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat membatasi masalah yaitu : Anak mengalami kesulitan dalam mengenal

lambang bilangan dan mengurutkan bilangan, peniruan membuat angka selalu terbalik.

#### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah di atas, terlihat begitu rendahnya pengembangan kemampuan berhitung anak didik di Taman Kanak-Kanak Lembah Anai maka perumusan masalah adalah:

Bagaimanakah permainan papan flanel dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan anak ?

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

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengaplikasikan kegiatan permainan papan flanel di Taman Kanak-kanak Lembah Anai kelompok B2 tentang pengenalan lambang bilangan. Anak menghitung jumlah gambar yang ditentukan lalu menempelkan pada papan flanel baru kemudian mencari angka sesuai dengan jumlah gambar tadi. Sehingga diharapkan anak mampu membilang dan mengenal serta memahami lambang bilangan.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rancangan perumusan masalah yang akan menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan pengenalan lambang bilangan pada anak di Taman Kanak-kanak Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Tujuan Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait :

1. Untuk Anak :

Dapat meningkatkan pengembangan kemampuan anak serta dapat mengatasi masalah yang terjadi pada anak.

2. Untuk Pendidik :

Dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan model pembelajaran tentang berhitung anak.

3. Untuk Sekolah :

Sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.

4. Untuk Dinas / Lembaga :

Hasil penulisan ini dapat memberikan sumbangan ilmu un tuk program akademik khususnya PG-PAUD.

5. Untuk Peneliti :

Dapat dijadikan bahan masukan bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.

## **H. Defenisi Operasional**

1. Permainan berhitung di TK merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran berhitung lebih lanjut di Sekolah Dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai kegiatan yang akan dilakukan.

2. Media papan flanel yang peneliti rancang dalam penelitian ini adalah berbentuk segiempat bujur sangkar yang merupakan alat untuk menanamkan pengertian dalam memperkenalkan konsep bilangan, lambang bilangan atau latihan membilang secara kreatif dan inovatif.
3. Dengan melakukan permainan papan flanel pada anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan pengembangan berhitung anak. Penggunaan Papan flanel pada permainan ini dianjurkan pada anak karena permainan ini mempunyai banyak kemungkinan dalam kegunaannya. Dengan melakukan kegiatan permainan papan flanel pada anak usia dini diharapkan pengembangan kemampuan berhitung anak tentang pengenalan atau pemahaman konsep bilangan, lambang bilangan dan angka-angka dapat di stimulasi semenjak dini dan akan sangat membantu sekali dalam perkembangan anak selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakekat Anak Usia Dini**

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

Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik.

Anak usia dini menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak mulai sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini mengacu pada pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun atau sampai 8 tahun. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun.

Pendidikan sejak usia dini penting sekali sebab perkembangan mental yang meliputi perkembangan intelegensi, kepribadian, dan tingkah laku sosial berlangsung cepat pada usia dini (Bloom, 1964).

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

Menurut Nugraha (2005:55) menyatakan bahwa anak belajar melalui partisipasisosial, mempunyai rentang waktu perhatian yang pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, merupakan insan yang unik, dalam diri anak terdapat potensi-potensi yang baik dan dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya.

### c. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu proses yang menggambarkan perilaku kehidupan sosial psikologi manusia yang harmonis. Pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan yang akan membantu anak berkembang dan tumbuh sesuai dengan bakat dan minatnya.

Beberapa pendapat para ahli yang membahas tentang rentang masa perkembangan anak usia dini :

- a. Menurut Aristoteles, masa perkembangan anak dibagi dalam 3 fase yaitu:
  2. Fase I adalah usia 0-7 tahun, disebut masa kecil, masa bermain.
  3. Fase II adalah usia 7-14 tahun, disebut masa anak, masa sekolah rendah
  4. Fase III adalah usia 14-21 tahun, disebut masa remaja atau masa pubertas.
- b. Maria Montessori

Masa perkembangan anak usia dini dibagi 4 priode :

1. Priode I : usia 0-7 tahun disebut priode penangkapan dan pengetahuan dunia dan alat indra.
2. Priode II : usia 7-12 tahun disebut priode rencana abstrak.
3. Priode III : usia 12-18 tahun disebut priode penemuan diri dan kepekaan rasa sosial.
4. Priode IV : usia 18 tahun keatas disebut priode pendidikan tinggi.

#### **d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta memiliki kesiapan dan berbagai keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Jika tujuan ini berhasil dicapai maka akan lahir generasi muda yang akhirnya menjadi manusia Indonesia berkualitas dan ber peradaban.

Ki Hajar Dewantara mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini sebagai taman indria yaitu :

1. Mengembangkan rasa tertib dan damai serta pikiran yang sehat.
2. Menciptakan suasana yang menyenangkan berdasarkan lingkungan sekitar anak.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan yang ideal dan baik hendaknya dilakukan sejak anak lahir sampai remaja dengan dikembalikan ke alam atau dengan melakukan pendekatan secara ilmiah. Jika anak dapat bersatu dengan alam, anak merasa senang, rasa ingin tahu anak akan tumbuh dengan wajar tanpa ada hambatan serta orang tua harus memberi kebebasan terkontrol kepada anak agar anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakatnya.

## **2. Konsep Berhitung**

### **a. Pengertian Berhitung**

Konsep berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari hari, terutama pada

konsep bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan matematis. Depdiknas (2000:1)

Dengan kata lain permainan berhitung di TK merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematik lebih lanjut disekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Pamela Minet dalam Lubis (1986) kemampuan berhitung adalah perkembangan pikiran dari proses berpikir dari otak yang terkandung perbuatan menimbang-menimbang, menguraikan, menghubungkan, memecahkan masalah sampai akhirnya mengambil keputusan dengan cepat.

Sedangkan Cattell dan Horn menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan masalah dan mempertimbangkan masalah. (Yuliani Sujiono, 2005:16).

Menurut Carl Witherington, anak yang berpikir melalui kemampuan berhitung dapat dilihat dari 6 tingkah laku yaitu :

1. Memiliki kemampuan yang cepat dalam bekerja dengan bilangan.
2. Efisiensi dalam berbahasa.

3. Kemampuan mengingat yang cukup cepat dan tahan lama.
4. Kemampuan mengamati dan menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang cukup cepat.
5. Cepat dalam memahami hubungan.
6. Memiliki daya khayal dan imajinasi.

**b. Tujuan Berhitung pada Anak**

Sesuai dengan standar KBK-TK-2004 (2011:33) pengembangan kemampuan berhitung anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah peroleh belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif.

Menurut Hildebrand (1986) dalam Yuliani Nurani Sujiono (2005:74) Tujuan pengembangan kemampuan berhitung anak adalah:

- Anak mampu berpikir logis dan menalar.
- Anak mampu menarik kesimpulan.
- Anak mampu membuat generalisasi.
- Mampu memahami lingkungan sekitarnya.
- Mampu mengenal orang dan benda-benda orang yang ada.
- Mampu mengenal tubuh dan memahami perasaan mereka sendiri.
- Anak berlatih mengurus diri sendiri.
- Anak mampu belajar dari perubahan tingkah lakunya untuk memahami dan berhubungan dengan orang lain

- Anak mampu melakukan apa yang dianggap benar berdasarkan nilai-nilai yang ada pada masyarakat.

Perkembangan kemampuan berhitung juga bertujuan untuk kompetensi kecakapan hidup dan belajar sepanjang hayat yang diperlukan anak untuk mencapai pemberdayaan bagi seluruh potensi diri anak dalam kehidupannya. Menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi perkembangan diri anak didik lebih lanjut. Memiliki keyakinan, menghargai dan menjalankan hak dan kewajiban, saling menghargai, memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep pola, struktur, dan hubungan serta menggunakan pengetahuan, keteampilan dan nilai-nilai mengambil keputusan yang tepat.

Secara umum permainan berhitung ditaman kanak-kanak bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung atau matematika, sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Menurut Bloom (1964) tujuan berhitung adalah untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya (Learning to learn) yang akan tumbuh menjadi kebiasaan dan kesenangan belajar agar anak mampu sebagai berikut:

- Mengembangkan konsep diri
- Memiliki perasaan mampu
- Memiliki rasa percaya diri
- Melatih kedisiplinan

- Menimbulkan keberminatan
- Memiliki spontanitas
- Memiliki inisiatif dan apresiatif

Berdasarkan uraian diatas,dapat peneliti simpulkan, bahwa pengembangan kemampuan berhitung bertujuan agar anak berpikir logis, kritis dan lateral, berpartisipasi, brinteraksi, dan berperan aktif serta berkreasi dan menghargai karya artistik, budaya dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat yang beradap dimasa yang akan datang, mengoptimalkan kemampuan anak dalam pengembangan matematis secara dini agar anak mampu mengenal bilangan, mengenal lambang bilangan, berhitung dengan tepat, mampu menjumlahkan atau mengurangi. Sehingga kesiapan anak dalam berhitung lebih siap dan terarah pada tingkat pendidikan selanjutnya.

### **3. Pengertian Konsep Bilangan**

Angka satu, dua, dan tiga akan bermakna bila dikenalkan pada anak dengan menggunakan benda kongkrit atau nyata, contohnya jika satu buah bola diperlihatkan artinya bilangan tersebut dibaca satu. Jika dua buah bola bilangan tersebut dibaca dua. Berdasarkan contoh tersebut maka anak akan lebih memahami contoh bilangan yang sesuai dengan dikemukakan oleh beberapa ahli

Menurut Piaget (1979) anak TK berada pada fase perkembangan praoperasional menuju kekonkrit anak belajar dari benda nyata. Pada

umumnya anak yang baru masuk TK sudah mempunyai pengertian tentang bilangan, banyak sedikitnya tentang pengertian ini tergantung pada pengalaman yang di dapat dirumah dan lingkungan bermain anak.

Sedangkan menurut Patmadewo (2000:40) mengemukakan bahwa konsep bilangan adalah pengenalan, pemecahan, pengenalan lambang bilangan sejak kecil haruslah yang mudah dimengerti oleh anak, karena belajar yang sangat baik untuk anak didik dalam menemukan, menerapkan, konsep-konsep dasar matematika adalah melalui pengamatan yaitu anak mengobservasi langsung peristiwa benda-benda konkrit.

Setiap anak mempunyai kecepatan sendiri dalam perkembangannya karena tidak ada yang dapat memaksa anak untuk dapat tumbuh dan berkembang seperti yang dikehendaki oleh orang dewasa. Pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka sangatlah besar, disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemui dimana-mana misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan pada lilin ulang tahun. Sehingga dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan anak dan pada saat inilah mulai diperkenalkan permainan berhitung pada anak.

Secara umum permainan berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran perhitungan sehingga pada saat nanti anak lebih siap mengikuti pelajaran berhitung kejenjang selanjutnya. Adapun tujuan permainan berhitung di TK adalah agar anak :

1. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan benda-benda, gambar-gambar angka yang terdapat disekitar anak.

2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian konsentrasi abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi .
4. Memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

#### **4. Aspek-Aspek Perkembangan yang Dapat Dikembangkan Melalui Papan Flanel**

##### **a. Moral, Agama Dan Disiplin**

Dengan permainan ini anak dapat berperilaku baik, antri menunggu giliran, akan timbul rasa tanggung jawab pada diri anak melalui peraturan-peraturan yang dipatuhi. Setelah permainan selesai, anak akan mengembalikan permainan kepada tempatnya, anak berdoa sebelum atau sesudah melaksanakan kegiatan permainan.

##### **b. Kognitif**

Pada masa prasekolah anak sudah mampu berpikir menggunakan simbol atau gambar meskipun cara berpikir anak masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku. Namun anak sudah mulai mengerti bagaimana menghitung dan mengklafikasi suatu benda berdasarkan pemahaman anak yang masih sederhana. Dengan permainan pada papan flanel yang terdiri

dari gambar-gambar dan angka-angka anak akan berpikir dan berkonsentrasi dalam menempel serta mencocokkan jumlah gambar dengan angka.

**c. Motorik**

Pada usia TK keterampilan motorik kasar dan motorik halus sangat pesat perkembangannya, bila anak sering melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan fisik akan membuat tubuh anak menjadi sehat dan kuat dan juga dapat menyalurkan tenaga sehingga tidak menimbulkan rasa bosan bagi anak. Dengan menggunakan alat permainan papan flanel ini anak akan berusaha berdiri, berjalan atau berlari untuk menempelkan gambar-gambar atau angka-angka pada papan flanel.

**d. Emosi dan Kepribadian**

Kegiatan yang dilakukan anak bersama teman-temannya akan membuat anak mempunyai penilaian terhadap dirinya, tentang kelebihan-kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan diri yang positif, mempunyai kompetensi tertentu. Anak bermain sesuai ekspresi emosi yang dirasakannya seperti rasa senang, gembira ataupun tertawa saat bermain, sedih karena mendapat giliran terakhir, takut ataupun cemas terhadap objek permainan, bahkan rasa cemburu atau marah terhadap seseorang yang di sainginya.

Dengan permainan beerhitung melalui papan flanel anak belajar untuk mengontrol emosinya sehingga rasa persaingan antara

sesamanya dapat dihindari, anak belajar disiplin, belajar untuk sabar menunggu giliran dengan cara antrian.

**e. Sosial**

Pada usia dini telah berkembang perbedaan jenis kelamin, anak mulai memahami perannya sebagai anak laki-laki dan sebagai anak perempuan. Pada masa ini anak mudah bersosialisasi dengan lingkungannya. Dengan permainan berhitung melalui papan flanel dapat mengembangkan dan meningkatkan rasa sosial anak karena dengan temannya anak belajar berbagi hak milik, saling membantu, tidak menyakiti teman, menggunakan alat permainan secara bersama, mempertahankan hubungan sehingga perbedaan diantara sesama dapat dihindarkan.

**f. Bahasa**

Anak usia dini biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara bertanya (bercakap-cakap) dan bernyanyi serta berminat untuk menyebut nama benda bahkan menggunakan ungkapan atau isyarat. Dengan permainan berhitung melalui papan flanel anak dapat menyebutkan lambang bilangan dan jumlah benda yang dihitung anak.

## 5. Bermain

### a. Pengertian Bermain

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan setiap anak. Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik diri sendiri, dengan teman sebaya, maupun dengan orang yang lebih dewasa.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan (kepuasan) bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Berdasarkan fenomena tersebut para ahli PAUD menentukan, bahwa bermain merupakan faktor yang sangat penting dalam dunia kehidupan anak. Menurut Pendidik dan ahli Psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.

Menurut Gallhue (1989) bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan tangannya atau seluruh anggota tubuhnya

Anggani (1995:47) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan dan memberikan pengertian informasi serta kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Hurlock mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan anak untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, yang dilakukan bersukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Berdasarkan uraian diatas,dapat peneliti simpulkan arti bermain adalah bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius,lentur,dan bahan mainan yang terkandung dalam kegiatan tersebut yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

#### **b. Teori Bermain**

Teori klasik menerangkan ada empat alasan anak suka bermain :

##### 1. Kelebihan Energi

Teori ini didukung oleh filusuf Inggris Herbert Spencer yang menyatakan bahwa anak memiliki energi untuk mempertahankan hidup, jika kehidupanya normal,maka anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.

##### 2. Rekreasi dan Relaksasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan untuk menyegarkan kembali tubuh anak.

##### 3. Insting

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (instink) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

### c. Tujuan Bermain

Bermain memiliki tujuan yang sangat penting dalam pertumbuhan perkembangan anak hampir semua perkembangan bagi perkembangan fisik motorik, kognitif atau intelektual, bahasa, moral, sosial maupun emosional dan afektif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motorik (Piaget, 1962 : Curtis, 1977 Dansky, 1980: Saltz, 1980: dan Cambell, 1985). Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.

Menurut Piaget (1962) Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berintegrasi dan menggunakan indranya seperti menyentuh, mencium, melihat, mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek.

Setiap permainan memiliki aturan, oleh karena itu bermain akan melatih anak dalam menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Ketika anak bermain dengan temanya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan mereka akan berintegrasi dengan anak yang lain. Secara tak langsung anak-anak belajar bahasa dan bersosialisasi.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti simpulkan bahwa bermain dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik secara fisik maupun psikis untuk memenuhi kesenangan anak tanpa adanya unsur paksaan.

#### **d. Manfaat Bermain**

Bermain mempunyai makna dan manfaat yang penting bagi pertumbuhan anak. Frank Theresa Caplon mengemukakan ada enam belas manfaat bermain bagi anak yaitu :

- 1) Bermain membantu pertumbuhan anak.
- 2) Bermain merupakan kegiatan sukarela.
- 3) Mempunyai unsur berpetualang.
- 4) Memberikan dunia koyal yang dapat dikuasai.
- 5) Anak dapat bertindak secara bebas.
- 6) Meletakkan dasar pengembangan.
- 7) Mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi.
- 8) Memberikan kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- 9) Dapat memperluas minat dan pemusatan latihan.
- 10) Anak mampu menyelidiki sesuatu.
- 11) Untuk mempelajari pran orang dewasa.
- 12) Cara yang dinamis untuk belajar.
- 13) Dapat menjernihkan pertimbangan anak.
- 14) Dapat distruktur secara akademis.
- 15) Merupakan kekuatan hidup bagi anak.
- 16) Merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Begitu besar manfaat bermain bagi anak dalam kehidupannya sekaligus sebagai syarat mutlak yang sama sekali yang tiak bisa di

abaikan bagi anak. Sehingga bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar (Moeslihatoen, 1999).

#### **e. Esensi Bermain**

Meskipun Bentuk permainan anak-anak diseluruh dunia dan dari waktu kewaktu berbeda-beda, namun tampaknya esensi atau ciri-cirinya tetap sama. Berikut dijelaskan esensi bermain :

##### **1. Aktif**

Saat bermain anak bereksplorasi, investigasi, eksperimen dan ingin tahu tentang orang, benda maupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain, mempresentasikan bentuk benda lain. Anak melakukan berbagai macam gerakan seperti berlari, melompat, mengejar, menangkap. Jadi pada saat bermain anak aktif melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun psikis.

##### **2. Menyenangkan**

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan bersenang-senang, meskipun tidak jarang bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat namun anak-anak menikmati permainannya, mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

### 3. Voluntir dan Motivasi Internal

Anak ikut bermain dengan sukarela dan dalam dirinya timbul motivasi untuk bermain bersama dan memilih jenis permainan sesuai kesepakatannya.

### 4. Memiliki Aturan

Setiap permainan ada aturannya, misal permainan petak umpet, ada anak yang berperan sebagai pencari dan ada yang mencari, serta memberi tanda anak yang sudah ditemukan dari persembunyiannya.

### 5. Simbolik dan Berarti

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampainya dengan nyata yang ada. Anak bisa berpura pura menjadi orang lain dan menirukan karakternya, ia biasa menjadi seorang polisi, ayah, ibu, dokter, guru, atau menjadi bayi. Dari esensi diatas dapat penulis simpulkan bahwa bermain sangat berarti (Meaningful) bagi kehidupan anak kelak dan memiliki arti dalam kehidupan anak.

## **6. Alat Permainan**

### **a. Pengertian Alat Permainan**

Alat permainan adalah sumber belajar yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, ada yang bersifat bongkar pasang,

mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain dan menyusun sesuai bentuk utuhnya. (dalam Syafril 2009:56).

Alat permainan yang optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya pada satu aktivitas tertentu saja. “Opened Plaything” (Inserberg dan Jacob, 82:59).

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan, dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk mereka ingat.

#### **b. Ciri-Ciri Alat Permainan**

Menurut Tedja (2001:59) ciri-ciri alat permainan adalah :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Dapat merangsang rasa ingin tahu anak.
3. Ditujukan, terutama untuk anak-anak usia prasekolah dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kecerdasan serta motorik anak.

4. Segi keamanan sangat diperhatikan atau tidak berbahaya, baik dari bentuk, penggunaan cat, maupun pemilihan bahannya.
5. Membuat anak terlibat secara aktif.
6. Sifatnya konstruktif.

**c. Fungsi Alat Permainan**

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenali kekuatan maupun kelebihan dirinya dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Menurut Soegeng (2002:60) fungsi alat bermain adalah :

1. Melatih panca indra agar anak peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya.
2. Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahapan awal dalam pelajaran berhitung, membaca dan menuli.
3. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
4. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggungjawab anak.
5. Melatih keterampilan anak sehingga anak dapat mencoba menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong dan melempar sesuai fungsinya .
6. Menanamkan nilai etika moral, norma, budi pekerti dan aspek lainnya yang mengandung unsur kependidikan.

7. Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, kedisiplinan dan kemandirian.
8. Melatih kerjasama, saling menghormati, toleransi antar sesama anak.
9. Melatih kecerdasan intelektual anak sehingga anak mengenal konsep setelah mempraktekkan alat bermain.
10. Mengenal bentuk benda, warna garis melalui gambar dan benda-benda nyata.
11. Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku seperti rambu-rambu lalu lintas, listrik, rumah sakit, rumah makan.

**d. Penggunaan Alat Permainan**

Menurut Sachiyo Tanaka (1995:56) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan alat permainan juga bertahap ada yang tergolong mudah, sedang dan sulit. Disinilah terbentuk citra diri anak yang positif, anak juga makin percaya diri, kemandirian untuk menentukan sikap dan kesigapan mengambil keputusan sendiri akan lebih jelas lagi.

**7. Papan Flanel**

**a. Pengertian Papan Flanel**

Menurut Saepul Hamdi papan flanel adalah papan yang berlapis kain flannel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan

dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Papan flanel termasuk media pembelajaran dua dimensi yang dibuat dari kain flannel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan yang diberi kertas remplas pada bagian belakang gambar.

Dalam Yuliani Nurani Sujiono,dkk (2005:833) Papan flannel adalah papan triplek setebal 1,2 cm dengan ukuran 75cm x 60 cm yang dilapisi dengan kain flannel, ukurannya dapat disesuaikan dengan keadaan. Papan plannel dapat diberi kaki sebagai sandaran atau lubang untuk digantung.

#### **b. Tujuan Permainan Papan Flanel**

Ada beberapa tujuan dari pembuatan permainan papan flanel yaitu :

1. Membantu guru untuk menerangkan bahan pelajaran.
2. Mempermudah pemahaman tentang bahan pelajaran.
3. Agar media/alat peraga lebih menarik.

#### **c. Manfaat Papan Flanel**

Manfaat atau kegunaan dari papan flanel adalah :

1. Memperkenalkan konsep bilangan pada anak.
2. Menanamkan pengertian tentang konsep banyak, sedikit, sama banyak.
3. Alat untuk menanamkan pengertian penambahan dan pengurangan
4. Sebagai latihan membilang.
5. Mengenal lambing bilangan.
6. Bercerita dengan papan flanel.

**d. Pembuatan Papan Flanel**

Bahan-bahan :

1. Papan triplek.
2. Kain plannel.
3. Kertas remplas.
4. Lem dan tali kur.
5. Gunting dan paku
6. Gambar-gambar

a). Cara Membuat :

1. Siapkan papan plannel atau triplek,patong kain plannel sesuai kebutuhan,
2. Tempelkan kain plannel pada papan triplek dengan menggunakan lem.
3. Hiasi pinggir-pinggir papan dengan kain flannel agar lebih menarik.
4. Buat gantungan pada satu sisi papan flannel dengan tali kur.
5. Gunakan paku sebagai tempat didinding atau ditempat lain
6. Sediakan gambar-gambar yang akan di ajarkan (sesuai tema).
7. Tempelkan bagian belakang gambar dengan kertas remplas agar dapat di bongkar pasang atau ditempelkan kembali.

b) Kelebihan Menggunakan Papan Flanel

1. Gambar-gambar mudah ditempelkan.
2. Efisiensi waktu dan tenaga.

3. Menarik perhatian anak dalam proses belajar mengajar.
4. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

## **B. Penelitian yang Relevan**

- 1) Yulvita (2009:113) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya meningkatkan kognitif anak melalui media papan flanel putar tematik di TK Bayangkari I Padang Kecamatan Padang Utara” menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengelompokkan benda melalui media papan flanel.
- 2) Rika Dewiza (2009:189) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media sangkar burung di TK Budi Utama Koto Tuo Ampek Angkek” menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung.

Disini peneliti sama-sama melakukan Penelitian Tindakan Kelas tentang peningkatan kemampuan anak dalam berhitung dan sama-sama menggunakan alat media papan flanel. Menurut Yulvita papan flanel yang dirancang berbentuk lingkaran agar mudah diputar, sedangkan menurut Rika media yang digunakan berbentuk sangkar burung atau persegi.

## **C. Kerangka Konseptual**

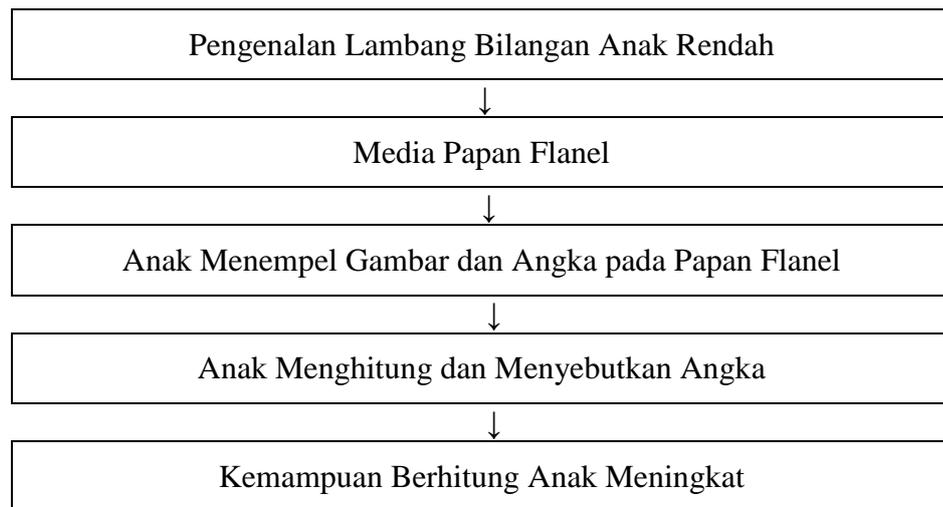
Penulis sedikit menjelaskan bahwa untuk meningkatkan aktivitas belajar anak harus dilakukan dengan menyenangkan agar anak tidak cepat merasa bosan. Pelaksanaan belajar untuk meningkatkan aktifitas belajar

dalam mengembangkan berhitung anak, penulis terapkan melalui permainan berhitung pada papan flannel yang sangat berpengaruh besar dalam pertumbuhan dan perkembangan serta untuk persiapan masa depan anak nantinya.

Dalam permainan ini, guru akan memperkenalkan serta memperagakan semua alat-alat/ gambar-gambar yang akan digunakan dan juga angka-angka (angka 1-10). Guru menjelaskan aturan dalam permainan kemudian guru memperagakan cara permainan dengan mencobakan pada beberapa orang anak sebagai contoh.

Permainan berhitung pada papan flannel ini dilakukan oleh dua orang anak secara serentak seakan-akan membentuk sebuah perlombaan. Anak diminta untuk menempelkan gambar-gambar yang disukainya berdasarkan jumlah yang ditentukan kemudian mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang ditempelkan tadi dekat gambar. Anak-anak yang lain diminta untuk mengecek kebenarannya secara bersama, jika angka yang ditempelkan tidak sesuai dengan jumlah gambar maka anak yang bersangkutan dinyatakan kalah. Secara keseluruhan anak-anak diminta untuk menghitung dan menyebutkan angka-angka yang sesuai jumlah yang telah di mainkan sebelum permainan berikutnya dilanjutkan, agar anak mampu memahami konsep angka dan konsep lambang bilangan.

Berikut ini terlihat bagan perkembangan kemampuan berhitung anak:



**Bagan I . Kerangka Konseptual**

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

Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media papan flanel di Taman Kanak-kanak Lembah Anai Kabupaten Padang Pariaman.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian hasil penelitian, upaya meningkatkan pengenalan lambang bilangan melalui papan flanel maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Media papan flanel dapat menarik perhatian anak dalam PBM.
2. Dengan menggunakan media papan flanel gambar-gambar mudah ditempel atau dipasang oleh anak.
3. Dengan papan flanel memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Media papan flanel sangat efisien baik dari segi ajaran, waktu, tenaga.
5. Pengenalan tentang lambang bilangan akan mudah dipahami oleh anak apabila diperkenalkan secara konkrit atau nyata.
6. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.
7. Penggunaan papan flanel dapat meningkatkan keaktifan anak dalam kegiatan.
8. Dengan menggunakan media papan flanel anak dapat mengurutkan angka dari satu sampai dua puluh.
9. Melalui media papan flanel dapat mengembangkan sosialisasi anak dengan sesama temannya.
10. Dengan bentuk dan warna yang menarik dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak, aktif dan sabar dalam melakukan kegiatan.

11. Dengan menggunakan media papan flanel memberikan rasa senang terhadap anak.
12. Penggunaan media papan flanel melatih kerjasama antar anak.
13. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pengenalan lambang bilangan, sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 16% anak yang mampu, setelah tindakan mengalami kenaikan 89,5%.

## **B. Implikasi**

Implikasi dari media papan flanel ini diharapkan anak mampu mengenal lambang bilangan dan mengembangkan kecerdasan berhitung anak. Whiterington dalam sujiono dkk, (2007: 1.16) mengatakan bahwa kognitif adalah pikiran, kemampuan berhitung (kecerdasan pikiran) pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Jadi dengan papan flanel ini mengembangkan kemampuan berhitung anak, karena permainan ini menuntut anak untuk mencocokkan jumlah gambar yang ditempelkan anak.

## **C. Saran**

Dari kesimpulan di atas penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan mendatang adalah:

1. Gunakanlah hasil penelitian ini sebagai acuan atau pedoman untuk penelitian selanjutnya
2. Guru harus memahami anak dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan aktifitas yang dapat mengembangkan berhitung anak.

3. Dalam penggunaan media, diperlukan bahan-bahan menarik minat anak terhadap pengenalan lambang bilangan.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
6. Para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

## KEPUSTAKAAN

- Abdurahman, Akhi. 2009. *Cara Praktis Mengatasi Perkembangan Anak*. Bandung : Three Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bina Aksara.
- Depnas. 2009. *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT Anak Usia Dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan Informal Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Edisi I*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta : Direktur Pembinaan TK dan SD.
- Elida, Prayitno. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar*. Angkasa raya.
- Ismal, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT. Rajawali Pers.
- Mayke,S.Tedjasaputra.2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta.Gramedias
- Montolalu.B.E.F,dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Umar Tirta, Rahardja. *Pengantar Pendidikan* : Rhineka Cipta
- Saepulhamdi. 2009. *Media Grafis Papan Flanel*. ([www.saepulhamdi.com](http://www.saepulhamdi.com) 2009/12/med...)
- Soegeng, Santoso. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Taman Kanak-kanak Edisi I*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Syaiful Bahri,Djamarah.1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Yuliani Nuraini, Sujiono, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif Edisi I*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Zulkifli.L. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung.PT.Remaja Rosdakarya.