

SKRIPSI

PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (*APE*)
LEMPAR BOLA DI TK PERTIWI BUNGUS PADANG



Oleh ;

AFRIANI

93923 / 2009

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

**PENINGKATAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LEMPAR BOLA
DI TK PERTIWI BUNGUS PADANG**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
AFRIANI
93923 / 2009

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Lempar Bola di TK Pertiwi Bungus
Nama : AFRIANI
NIM : 09/93923
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui oleh,
Pembimbing I

Disetujui oleh,
Pembimbing II

Dr. Dadan Suryana,
NIP: 19750503 200912 1 001

Dra. Farida Mayar, M.Pd
NIP: 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Melalui
Alat Permainan Edukatif (APE) Lempar Bola
Di TK Pertiwi Bungus

Nama : Afriani
NIM/TM : 2012/93923
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|-------------------------------|--------------|
| 1. Ketua | : Dr. Dadan Suryana | 1. |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd | 2. |
| 3. Anggota | : Drs. Indra Jaya, M.Pd | 3. |
| 4. Anggota | : Sari Dewi, M.Pd | 4. |
| 5. Anggota | : Indra Yeni, S.Pd | 5. |

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 kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmu yang lazim.

Padang, Januari 2012
Yang Menyatakan,

Peneliti

ABSTRAK

Afriani. 2012. Peningkatan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif APE (lempar bola) di TK Pertiwi Bungus. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengenalan konsep berhitung pada anak dalam permainan bola angka dan kartu angka berwarna pada TK Pertiwi Bungus masih rendah, karena bahan atau gambar yang digunakan tidak berwarna, kemampuan anak mengenal angka, kurang menimbulkan daya tarik pada anak, sehingga anak merasa bosan.

Upaya-upaya yang dilakukan dalam meningkatkan berhitung anak melalui permainan bola angka berwarna dan kartu angka berwarna, dengan menggunakan bola berwarna-warna, kartu angka berwarna, keranjang bola, net bola, kartu angka berwarna-warni. Dengan permainan ini anak akan lebih senang dan menemukan sesuatu yang baru maka kognitif dan berhitung meningkat.

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian murid TK Pertiwi Bungus Padang kelompok B2, dengan jumlah murid 15 orang, 8 anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki pada tahun ajaran 2010/2011.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Peningkatan kognitif anak pada siklus I umumnya masih rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, setelah pertemuan ke-2 baru adanya peningkatan berhitung namun masih belum mencapai apa yang diharapkan, setelah diadakan siklus II terlihat peningkatan pada pertemuan ke-3 yang sudah tercapai yang diharapkan.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan berhitung anak dalam permainan bola angka dan kartu angka berwarna.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bola angka dan kartu angka berwarna dengan menggunakan bola plastik dan kertas angka yang berwarna dapat menimbulkan rasa percaya diri anak dalam peningkatan kognitif anak usia dini.

HALAMAN PERSEMBAHAN



2 **Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusanmu kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain”
(Q.S. Alam Nasrah 6-7)**

Ya Allah ya tuhanku

Segala puji kehadiran-Mu atas semua rahmat dan karunia untukku

“Setiap sujudku, aku berdo'a ampuni atas segala dosa-dosa ku

Bukakanlah pintu Taubat di hatiku selalu kepada-Mu

Ya Muhammaddarrasulullah.....

Salam syukurku atas segala bimbingan dan amanah Mu”

Dalam menuntun dari alam kebodohan ku hingga tiada sesat untuk umatmu

Ya Allah

Berikanlah aku kekuatan keluar dari kegelapan

“Sinairilah hatiku dengan cahaya hidayah-Mu

Lapangkanlah jalan dalam urusanku

Mudahkanlah segala urusanku dan warnailah aku dengan aklak yang baik

Agar dapat menggapai asa dan Ridho-Mu

Setiap detik dalam kehidupan ku

Dalam setiap desahan nafasku

Aku selalu membutuhkan atas kebesaran-Mu

Karna perjuangan hidupku belumlah usai

Iringilah selalu langkahku

Dalam mencapai cita-cita dan harapan ku

Hanya satu pintaku, berikanlah aku kebahagiaan duni dan akhiratmu.

ANTHURIUM ANDREANUM VAR.
1-ATROPURPUREUM (ED.P)-2-LOUISÆ (ED.P)

Afriani

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Lempar Bola di TK Pertiwi Bungus. Tujuan penulisan skripsi ini dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini
5. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta karyawan dan karyawan di jurusan PG-PAUD FIP UNP.

6. Ibu Maidawati selaku kepala sekolah dan majelis guru TK Pertiwi Bungus Teluk Kabung kota Padang yang telah bekerja sama turut membantu dalam penelitian menyelesaikan skripsi ini.
7. Suamiku tercinta, anakku, kedua orangtuaku, saudara dan semua yang kusayangi, yang memberikan dorongan baik moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Murid-murid anak didik peneliti TK Pertiwi Bungus Padang pada khususnya kelompok B2 telah berkerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2009 buat kebersamaannya, baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pegetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI | i |
| HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR BAGAN | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GRAFIK | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| D. Perumusan Masalah..... | 5 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah..... | 6 |
| F. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| G. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| H. Definisi Operasional..... | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Landasan Teori..... | 9 |
| 1. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini..... | 9 |
| 2. Hakekat Kognitif..... | 12 |
| a. Pengertian Kognitif..... | 12 |
| b. Ciri-ciri anak Kognitif..... | 13 |
| c. Faktor-faktor penghambat Kognitif..... | 13 |
| d. Pengembangan Kognitif dalam keluarga..... | 14 |
| e. Pengembangan Kognitif di Sekolah..... | 14 |
| f. Upaya guru untuk mengembangkan kognitif anak usia dini..... | 14 |
| 3. Konsep Berhitung Anak Usia Dini..... | 15 |
| a. Pengertian Berhitung..... | 15 |
| b. Tujuan Berhitung..... | 16 |
| 4. Hakikat Bermain..... | 17 |
| a. Pengertian Bermain..... | 17 |
| b. Tujuan Bermain..... | 18 |
| c. Ciri-ciri Bermain..... | 19 |
| d. Manfaat Bermain..... | 20 |
| e. Pentingnya Bermain bagi Anak..... | 20 |
| 5. Alat Permainan Edukatif (APE)..... | 24 |
| a. Pengertian APE..... | 24 |

| | | |
|-----------------------------|--|-----------|
| b. | Menggunakan bahan bola plastik mudah didapat alat permainan edukatif (APE) Sebagai Sumber Media Pembelajaran Kognitif..... | 27 |
| 6. | Media dan Sumber Belajar | 30 |
| a. | Pengertian Media | 30 |
| b. | Jenis media | 31 |
| c. | Tujuan media..... | 31 |
| B. | Penelitian yang Relevan..... | 31 |
| C. | Kerangka Konseptual | 32 |
| D. | Hipotesis Tindakan | 34 |
| BAB III | RANCANGAN PENELITIAN..... | 35 |
| A. | Jenis Penelitian | 35 |
| B. | Subjek Penelitian..... | 35 |
| C. | Prosedur Penelitian | 35 |
| D. | Teknik Pengumpulan Data..... | 42 |
| E. | Instrumen Penelitian..... | 42 |
| F. | Teknik Analisis Data..... | 43 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN..... | 45 |
| A. | Deskripsi Data | 45 |
| 1. | Deskripsi Kondisi Awal | 45 |
| 2. | Deskripsi Siklus I | 50 |
| 3. | Deskripsi Siklus II..... | 60 |
| 4. | Deskripsi Hasil Wawancara | 65 |
| 5. | Deskripsi Hasil Portopolio..... | 66 |
| B. | Analisis Data | 66 |
| C. | Pembahasan | 71 |
| BAB V | KESIMPULAN DAN SARAN | 74 |
| A. | Kesimpulan | 74 |
| B. | Implikasi..... | 76 |
| C. | Saran..... | 76 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 77 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|----------------------------------|----|
| Bagan 1 Kerangka Konseptual..... | 33 |
| Bagan 2 Prosedur Penelitian..... | 42 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---|-----|
| Gambar b-1 | Kartu angka warna merah dan hijau. | 29 |
| Gambar b-2 | Macam-macam bola berwarna diberi angka | 29 |
| Gambar b-3 | Kartu Angka Berwarna-warni | 30 |
| Gambar C-1 | Foto-foto dokumentasi kegiatan Permainan lempar Bola dan Kartu angka Berwarna | 103 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 1-1 | Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Lempar Bola dan Kartu Angka Berwarna Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) | 46 |
| Tabel 1-2 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Lempar Bola Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) | 47 |
| Tabel 1-3 | Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lempar Bola Siklus I (Setelah Tindakan) | 55 |
| Tabel 1-4 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Transparan Siklus I (Setelah Tindakan)..... | 57 |
| Tabel 1-5 | Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Permainan Lempar Bola Angka Siklus II (Setelah Tindakan)..... | 61 |
| Tabel 1-6 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lempar Bola Angka Siklus II (Setelah Tindakan)..... | 63 |
| Tabel B-1 | Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Sangat Tinggi)..... | 67 |
| Tabel B-2 | Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Tinggi)..... | 69 |
| Tabel B-3 | Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II Anak Kategori Rendah) | 70 |
| Tabel 1.5 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui (APE) Lempar Bola Angka Berwarna Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) | 68 |
| Tabel 1.6 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui (APE) Lempar Bola Angka Berwarna Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) | 70 |

DAFTAR GRAFIK

| | | |
|------------|---|----|
| Grafik 1-1 | Hasil observasi anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan lempar bola angka dan kartu berwarna Kondisi awal (sebelum tindakan) | 46 |
| Grafik 1-2 | Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan lempar bola angka dan kartu berwarna kondisi awal (sebelum tindakan) | 48 |
| Grafik 1-3 | Hasil Observasi Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Memasuka Bola Angka Siklus I (Setelah Tindakan). 56 | |
| Grafik 1-4 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lempar Bola Angka Pada Keranjang Bola Siklus I (Setelah Tindakan)..... | 57 |
| Grafik 1-5 | Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan KemampuanBerhitung Pada Permainan Memasukkan Bola Angka Siklus II (Setelah Tindakan) | 62 |
| Grafik 1-6 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lempar Bola Angka Siklus II (Setelah Tindakan) | 63 |
| Grafik B-1 | Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Sangat Tinggi) | 68 |
| Grafik B-2 | Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Tinggi) | 69 |
| Grafik B-3 | Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan II (Anak Kategori Rendah) | 70 |
| Grafik 1.5 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui (APE) Lempar Bola Angka Berwarna Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) | 69 |
| Grafik 1.6 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui (APE) Lempar Bola Angka Berwarna Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) | 71 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|-------------|---|-----|
| Lampiran 1 | : Satuan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I Kelompok B2..... | 79 |
| Lampiran 2 | : Satuan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan II Kelompok B2..... | 80 |
| Lampiran 3 | : Satuan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan III Kelompok B2..... | 81 |
| Lampiran 4 | : Satuan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan I Kelompok B2..... | 82 |
| Lampiran 5 | : Satuan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan II Kelompok B2..... | 83 |
| Lampiran 6 | : Satuan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan III Kelompok B2..... | 84 |
| Lampiran 7 | : Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Perlombaan Lempar Bola Angka Berwarna Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... | 85 |
| Lampiran 8 | : Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Perlombaan Lempar Bola Angka Berwarna Siklus I (Setelah Tindakan)..... | 86 |
| Lampiran 9 | : Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Perlombaan Lempar Bola Angka Berwarna Siklus II (Setelah Tindakan)..... | 87 |
| Lampiran 10 | : Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Melakukan Permainan | 88 |
| Lampiran 11 | : Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Melakukan Permainan Perlombaan Lempar Bola Angka Berwarna Siklus I (Setelah Tindakan)..... | 89 |
| Lampiran 12 | : Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Melakukan Permainan Perlombaan Lempar Bola Angka Berwarna Siklus II (Setelah Tindakan)..... | 90 |
| Lampiran 13 | : Lembar Wawancara..... | 91 |
| Lampiran 14 | : Hasil Wawancara Siklus I dan II | 92 |
| Lampiran 15 | : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan memasukkan Bola Angka Kondisi Awal | 93 |
| Lampiran 16 | : Hasil Observasi Sikap Anak dalam Berhitung Melalui Permainan memasukkan Bola Angka Kondisi Awal | 94 |
| Lampiran 17 | : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan memasukkan Bola Angka Siklus I | 95 |
| Lampiran 18 | : Hasil Observasi Sikap Anak dalam Berhitung Melalui Permainan memasukkan Bola Angka Siklus I | 96 |
| Lampiran 19 | : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan memasukkan Bola Angka Siklus II | 97 |
| Lampiran 20 | : Hasil Observasi Sikap Anak dalam Berhitung Melalui Permainan memasukkan Bola Angka Siklus I | 98 |
| Lampiran 21 | : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak melalui (APE) Lempar Bola Angka dan Kartu Angka berwarna pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (setelah tindakan) | 99 |
| Lampiran 22 | : Rekapitulasi Hasil/Servasi Peningkatan Kognitif Anak melalui (APE) Lempar Bola Angka Berwarna dan Kartu Angka berwarna pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (setelah tindakan) | 100 |
| Lampiran 23 | : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak melalui (APE) Lempar Bola Angka dan Kartu Angka berwarna pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3 (setelah tindakan) | 101 |
| Lampiran 24 | : Rekapitulasi Hasil/Servasi Peningkatan Kognitif Anak melalui (APE) Lempar Bola Angka Berwarna dan Kartu Angka berwarna pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3 (setelah tindakan) | 102 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan TK pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut Anderson (dalam Masitoh 2006:18), menyatakan pendidikan untuk anak TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, fisik dan motorik.

Secara umum pada Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1, menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Secara khusus pada Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa pendidikan pada anak usia dini sangat penting dalam rangka membantu anak didik mengembangkan potensi psikis maupun fisik yang meliputi nilai moral, agama, bahasa, kognitif, fisik motorik agar siap memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada masyarakat bangsa itu sendiri dalam mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya dan kepada peserta didik.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengembangkan potensi sumber daya manusia dengan mengembangkan kognitif anak melalui media kreativitas guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Anak Usia Dini terutama usia TK merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya mengembangkan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui berhitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar, di sekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemukan di mana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan angka pada kue ulang tahun. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari pada saat inilah permainan berhitung seyogyanya mulai diperkenalkan pada anak.

Berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain, berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan perkembangan inilah banyak orang tua menghendaki agar anak-anak mereka segera memiliki kemampuan berhitung, di samping membaca dan menulis. Namun demikian seringkali keinginan orang tua kurang sesuai dengan perkembangan anak.

Perkembangan kognitif berhitung di TK Pertiwi Bungus yang memiliki anak murid pada tahun ajaran 2010/2011 kurang memadai dan maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, baik yang datang dari dalam diri anak itu sendiri maupun yang datang dari luar diri anak. Sarana dan prasarana pada kegiatan pembelajaran yang kurang memadai serta kurangnya media guru dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungannya.

Pengalaman peneliti selama ini banyak menemukan kesulitan memberikan pengenalan dan pemahaman angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 maupun konsep bilangan. Anak lambat untuk mengerti dan dalam waktu yang dekat apabila guru menanyakan kembali urutan bilangan, maka anak sering lupa dan akhirnya menyebutkan angka apa saja yang terlintas di pikirannya. Meskipun demikian ada juga anak yang bisa menyebutkan dengan cepat, karena orang tua di rumah mungkin ada perhatian terhadap kemampuan belajar anaknya. Bagi orang tua yang hanya mengharapkan jasa guru di sekolah dalam membimbing anak untuk belajar, maka anak agak kesulitan dalam memahaminya.

Di samping kenyataan di atas guru juga harus dapat mengoreksi sistem pendekatan pembelajaran yang diberikan, apakah sudah memakai kriteria perkembangan anak dan prosedur pelaksanaan yang sesuai dengan prinsip di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Ada kalanya guru hanya menggunakan jari atau membuat angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 di papan tulis, kemudian menyuruh anak untuk menunjukkan mana angka 2, 4 dan seterusnya. Kognitif anak kurang terangsang, oleh sebab itu peneliti termotivasi untuk mencari solusi untuk kegiatan pembelajaran konsep berhitung Anak Usia Dini dengan membuat media APE dari plastik berupa bola mainan.

Dengan keberhasilan guru dalam membimbing anak kepada pencapaian kognitif ke arah yang lebih baik, maka pengetahuan anak tentang konsep berhitung di TK Pertiwi Bungus akan lebih baik untuk ke depannya.

Berdasarkan uraian diatas maka salah satu alat yang dapat mengembangkan berbagai daya kreatif anak usia dini adalah menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa permainan melempar bola.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan lempar bola angka dan kartu berwarna di TK Pertiwi Bungus, sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka dan warna.
2. Guru kurang dapat merancang alat peraga edukatif yang menarik menyenangkan dan bermakna bagi anak didik.
3. Pihak sekolah kurang menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan angka atau buku dengan angka yang aneka warna.
4. Pada umumnya anak belum mampu memahami konsep angka serta mencocokkan konsep angka dengan lambang bilangan yang sebenarnya secara berurutan.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi hasil belajar anak dan keterbatasan tenaga, waktu dan biaya maka dengan tidak menghilangkan rasa hormat, maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu :

1. Anak kurang mengenal lambang bilangan
2. Masih kurangnya pemahaman anak terhadap konsep bilangan
3. Kurangnya media dalam pembelajaran berhitung dan mengenalkan warna pada anak.

D. Perumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka kita tarik perumusan masalah adalah “bagaimanakah cara meningkatkan pengenalan tentang konsep angka anak dapat

meningkat melalui permainan lempar bola angka dan kartu angka berwarna di TK Pertiwi Bungus Padang?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

1. Berdasarkan identifikasi/masalah yang dikemukakan di atas, maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan lempar bola angka dan kartu berwarna di TK Pertiwi Bungus Padang khususnya di kelompok B2 untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep angka anak.
2. Menggunakan media lempar bola angka dan kartu berwarna, anak lebih dapat memahami kemampuan kognitif terutama dalam mengenal konsep angka serta mencocokkan angka dengan jumlah yang sebenarnya secara berurutan dan pengenalan warna di TK Pertiwi Bungus Padang khususnya di kelompok B2 dalam mencocokkan konsep angka pada anak.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Pertiwi Bungus melalui permainan bola angka dan kartu berwarna di kelompok B2.

G. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Anak :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak terhadap pemahaman konsep angka serta mencocokkan angka dengan warna jumlah yang sebenarnya

secara berurutan dan dijadikan pengalaman belajar langsung dan pengembangan belajar selanjutnya.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan ketrampilan pemahaman konsep angka serta mencocokkan angka dengan warna jumlah yang sebenarnya secara berurutan melalui permainan lempar bola angka dan kartu berwarna.

c. Bagi Peneliti

1. Peneliti dapat mengembangkan berbagai media bola angka dengan bermacam warna.
2. Pembelajaran yang menarik dapat diciptakan di dalam kelas.
3. Hasil pembelajaran tersebut berkesan bagi anak dan penulis.
4. Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep berhitung.

d. Bagi Masyarakat

Menjadi sarana untuk dapat dikembangkan dan ditingkatkan sumber daya yang kreatif.

e. Bagi Sekolah

1. Meningkatkan mutu pembelajaran sekolah.
2. Meningkatkan nama baik sekolah.

H. Definisi Operasional

1. Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses pemikiran yang didapat dari pengalaman untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman, penalaran, melalui pikiran untuk memecahkan masalah baik melalui

bahasa maupun kemampuan motorik. Menurut *Berk* (dalam Musfiroh 2007:68) perkembangan logika matematika dapat berkaitan dengan menggunakan angka, menghitung, menemukan sebab akibat dan klasifikasi.

2. Permainan lempar bola angka dan kartu berwarna adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan alat berupa bola berwarna atau kertas berwarna dan terdapat dalam keranjang yang berfungsi sebagai penunjuk angka dan gambar. Jadi dalam permainan ini anak akan berlomba memasukkan bola angka sesuai dengan bola angka dan kartu angka terdapat di dalam kotak, anak mencocokkannya sesuai warna bola angka dan kartu angka dia yang menang dalam waktu 2 menit. Diharapkan permainan lempar bola angka dan kartu berwarna ini dapat meningkatkan pengalaman belajar anak dalam mengembangkan aspek kognitif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini

Sepanjang hidup manusia, mulai masih di dalam kandungan, dilahirkan dan kemudian sampai tua memperoleh sebutan berganti-ganti. Pergantian sebutan itu didasarkan pada usianya dan merupakan fase-fase dalam perkembangan yang dilewati. Menurut *Beecler* dan *Snowman* (dalam Sumantri 2005:12) memberikan batasan anak usia dini berdasarkan pendekatan *Stage approach* (pentahapan) yang menggambarkan proses ataupun urutan tahap perkembangan, setiap tahap perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang berbeda dengan tahap yang lainnya. Anak usia dini (dalam Sumantri 2005:12) dikelompokkan pada anak yang berusia antara 3-6 tahun, anak usia tersebut biasanya mengikuti program pendidikan dini atau kindergarten.

TK merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang dikenal oleh anak. Sesuai dengan karakteristiknya anak usia TK sedang mengalami proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak pada masa ini memiliki karakteristik tersendiri di mana anak sangat aktif, dinamis, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap apa yang dilihat dan apa yang di dengar, serta seakan tidak berhenti untuk belajar. Oleh sebab itu seorang pendidik usia pra sekolah perlu terlebih dahulu memahami tentang hakekat anak usia dini yang di dalamnya termasuk anak TK dan kelompok bermain.

Ada beberapa kajian yang dapat kita cermati tentang hakekat naka usia dini yang dikemukakan oleh *Bredcamp* (dalam Masitoh 2008:14) sebagai berikut :

1. Anak bersifat unik, berbeda satu dengan yang lainnya.
2. Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan, tanpa ditutup-tutupi.
3. Anak bersifat aktif dan energik, senang melakukan aktivitas.
4. Anak itu egopsentris, yang memandang dan memahami sesuatu dari suut pandangan kepentingan sendiri.
5. Anak itu memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
6. Anak umumnya kaya dengan fantasi.
7. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
8. Anak masih mudah frustasi, apabila keinginannya tidak terpenuhi dia akan marah dan menangis.

Menurut Husein (dalam Sumantri 2005:3), bahwa anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years*, masa ini merupakan masa emas perkembangan anak lebih lanjut Husein mengatakan bahwa pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat diupayakan melalui pembangunan diberbagai bidang yang didukung oleh atmosfir masyarakat belajar.

Anak usia dini memiliki kedudukan sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa memiliki posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan manusia yang berkualitas terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, sehingga tanggung jawab pengembangan dan pembinaan potensi anak yagseyogyanya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat

melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal, UU Disdiknas Tahun 2003 No. 26 (dalam Sumantri 2005:2).

Dapat disimpulkan dari beberapa pernyataan di atas bahwa hakekat AUD merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang mempunyai keunikan tersendiri yang memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial emosional serta bahasa dan dengan keunikan itulah yang membedakan anak yang satu dengan lainnya dalam berbagai aktivitas yang dilakukannya.

Depdiknas (2004:4), Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), pengembangan kreativitas tidak hanya ada pada bidang pengembangan kemampuan dasar seni saja, melainkan ada pada seluruh Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar yaitu: Bidang Pengembangan Berbahasa, Kognitif, Fisik serta motorik.

Bidang pengembangan lain mencakup kemampuan mengekspresikan diri melalui media kreatif, seperti menggambar dengan arang, melukis dengan cat dan lain-lain.

Bidang pengembangan bahasa mencakup kemampuan menyusun pola pikiran dan mengungkapkan, seperti menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri, melanjutkan cerita gambar seri dan lain-lain.

Bidang kognitif mencakup kemampuan memecahkan masalah sendiri misalnya : permainan dengan indra peraba, membayangkan sesuatu yang tidak mungkin terjadi, mengenal lambang bilangan, mengenal penjumlahan dengan benda-benda dan lain-lain.

Bidang fisik/ motorik, mencakup kemampuan menciptakan gerakan-gerakan jasmani secara bebas menurut karnagannya sendiri dan sebagainya.

Menurut *Philip Gammage* (dalam Faizah, 2008:100): “Pendidikan guru yang harus sesuai dengan contoh, tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk berkarya dengan segala bahan yang kita sediakan.

Berdasarkan pendapat *Philip Gammage* tersebut mendukung penulis untuk melakukan suatu penelitian terhadap TK Pertiwi dalam mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan yang merupakan media APE melalui permainan lempar bola angka dan kartu berwarna.

2. Hakekat Kognitif .

a. Pengertian Kognitif

Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya naluri, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Menurut Nuraini (2008:42) dalam pertumbuhan anak dapat diartikan sebagai pengetahuan atau pemikiran yang luas dibarengi dengan IQ yang tinggi serta daya ingat yang mapan sehingga dapat dijadikan pondasi dasar untuk bermain. Bermain sangat diperlukan anak jika sekolah atau anak usia dini karena melalui bermain banyak konsep dasar yang dipelajari dan diperoleh dalam bermain.

Pada umumnya anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tapi bila diperkenalkan konsep dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Menurut teori Nuraini (2008:42) teori-teori modern tentang bermain adalah kisah terpadu yang menjelaskan bagaimana fakta biologis dan pengalaman yang

membentuk perkembangan kognitif. berfikir sebagaimana tubuh kita mempunyai struktur yang menampilan kita beradaptasi dengan dunia, struktur-struktur mental kita juga membantu kita beradaptasi dengan dunia. Adaptasi meliputi penyesuaian baru terhadap tuntutan baru dari lingkungan.

Sujiono menekankan secara aktif membangun dunia-dunia kognitif mereka sendiri, informasi dari lingkungan tidak begitu saja dituangkan kedalam pikiran-pikiran mereka. Piaget menemukan bagaimana anak-anak pada tahapan-tahapan yang berbeda dalam perkembangan mereka.

b.. Ciri-ciri anak Kognitif

Anak yang kognitif mempunyai ciri tertentu antara lain:

1. Punya pengetahuan yang luas sesuai dengan perkembangannya
2. Mempunyai nalar yang tinggi sehingga dapat berpikir lebih jernih
3. Mempunyai ide/daya cipta sendiri dan tidak suka menjiplak atau meniru perbuatan orang lain.
4. Mudah mengajaknya bermain serta menelusuri minat yang ada padanya

c. Faktor-faktor penghambat Kognitif

Terhambatnya kognitif disebabkan oleh antara lain:

1. Faktor sosiologis, seperti kasih sayang orang tua terhadap anak. Dimana urusan kesejahteraannya dibebankan kepada pengasuh (baby sister) sepenuhnya
2. Faktor biologis, kesehatan anak kurang diperhatikan
3. Faktor ekonomi, kebutuhan anak tidak dapat dipenuhi

d. Pengembangan Kognitif dalam keluarga

Keluarga bahagia merupakan idaman dan cita-cita semua umat di dunia ini. Hal ini bisa terjadi karena didukung oleh beberapa faktor antara lain pengembangan kognitif-kognitif dalam keluarga dapat dikembangkan melalui:

1. Hubungan asih, asah dan asuh dalam keluarga atau hubungan harmonis, kasih sayang dalam keluarga, merupakan pondasi dasar pengembangan kognitif
2. Dukungan moral dan aturan rumah tangga terhadap anak
3. Kesehatan yang optimal dari semua anggota keluarga

e. Pengembangan Kognitif di Sekolah

Kognitif dapat dikembangkan dalam lingkungan sekolah antara lain:

1. Ruang belajar dan tempat bermain yang bersih dan teratur
2. Kasih sayang antara guru dan anak didik harus dibina secara harmonis, termasuk hubungan baik dengan tetangga dan disekitar sekolah
3. Penegakan disiplin belajar dan mengajar dalam sekolah sesuai dengan aturan dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

f. Upaya guru untuk mengembangkan kognitif anak usia dini

1. Terlebih dahulu guru harus berusaha menarik minat anak didik untuk mau bermain sesuai dengan kesukaannya. Dengan mengajar anak bermain, guru dapat mengetahui kemampuannya dalam bermain dan keterampilannya dan pengetahuan sebelumnya
2. Bermain merupakan suatu penunjang yang sangat penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif dan bahasa anak

3. Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks sesuatu komunitas dimana mereka merasa aman dan punya harga diri, kebutuhan fisiknya terpenuhi dan mereka merasa aman secara psikologis

3. Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Musfiroh (2005:84) Perkembangan logika-matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuatklasifikasi. Studi menunjukkan bahwa anak usia 4 tahun yang terbiasa dengan tugas berpikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasi, dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah.

Konsep berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis, Depdiknas (2000:1). Dengan kata lain berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentukalat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Menurut *Gardner* (dalam Hamzah 2009:102) kecerdasan logika matematika yang berkaitan dengan berhitung atau menggunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan logika – matematika menuntut seseorang berpikir secara logis, linier,

teratur yang dalam teori belahan otak disebut berpikir konvergen atau dalam fungsi belahan otak, kecerdasan logis matematis merupakan fungsi kerja otak belahan kiri.

Lwin (2005:43) mengatakan kecerdasan matematis logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.

Dapat penulis simpulkan bahwa berhitung berkaitan dengan bilangan dalam pengalaman kita sehari-hari. Dapat kita lihat anak yang cerdas secara sistematis sering tertarik dengan bilangan dan dapat berhitung dengan mudah dari usia yang sangat muda.

b. Tujuan Berhitung

Secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Secara khusus berhitung di TK dalam buku permainan berhitung di TK, Depdiknas (2000:2) bertujuan agar anak :

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- b. Dapat menyelesaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Pentingnya kecerdasan matematis logika dalam kehidupan kita sehari-hari, apabila digabungkan dengan kecerdasan lain, akan menghasilkan warga negara yang produktif. Oleh sebab itu *Lwin* (2005:44) menyebutkan arti penting kecerdasan matematis yaitu :

1. Meningkatkan logika dan memperkuat keterampilan berpikir.
2. Menemukan cara kerja pola dan hubungan.
3. Meningkatkan pengertian bilangan.
4. Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.
5. Memperbaiki kemampuan untuk mengklasifikasikan dan mengelompokkan.
6. Meningkatkan daya ingat.

Dari tujuan di atas ditarik bahwa tujuan berhitung di TK menanamkan pemahaman tentang konsep berhitung, memupuk kreativitas serta dapat memperkirakan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kebutuhan pokok bagi anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak boleh dipisahkan, bila salah satu aspek ini tidak diberikan perkembangan anak menjadi tidak seimbang

Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Perkembangan dengan pendapat diatas bermain adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan. Bermain tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena menunjukkan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangannya.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan otot besar dan halus, meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya.

Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan bahasa dan daya pikirnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membuat anak senang, bangga, terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Selain itu bermain juga dapat mengembangkan berbagai konsep dan kesabaran.

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan tuntunan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, tujuan bermain menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (2004:56) antara lain:

1. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak supaya mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh
2. Melatih kemampuan berbahasa supaya anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya
3. Melatih anak agar keterampilannya dapat berkembang dengan baik
4. Mengembangkan daya cipta anak supaya lebih kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal
5. Menumbuhkan kepekaan anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan untuk percaya diri sendiri
6. Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku yang sopan sesuai dengan tuntunan masyarakat

c. Ciri-ciri Bermain

Ciri bermain menurut Musfiroh (2005:6) antara lain:

1. Bermain yang menyenangkan (*pkasurable*) dan menggemirakan (*enjoyable*), anak-anak merasa senang melakukan aktifitas tersebut
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi intrinsik anak bukan melaksanakan tugas yang diberikan orang lain, tetapi karena anak ingin melakukannya. Dalam hubungan yang bermakna, hal ini tidak bersifat produktif (Hoorn,et,all 1999)
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilaksanakan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib, melainkan keinginan anak untuk bermain

4. Bermain melibatkan semua peserta secara aktif. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran mereka masing-masing
5. Bermain juga bersifat non liberal, pura-pura atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain punya kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realitas) sehari-hari
6. Kegiatan bermain yang memiliki aturan sendiri, tidak memiliki kaedah ekstrinsik, kegiatan ini / aturannya ditentukan oleh para pemain

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Menurut Diknas (2001:128) manfaat bermain adalah:

1. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak
2. Mengaktifkan semua pancaindera anak
3. Meningkatkan kemandirian pada anak
4. Memenuhi kebutuhan anak
5. Memberikan kesempatan untuk melatih memecahkan masalah
6. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen atau mengadakan percobaan
7. Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak

e. Pentingnya Bermain bagi Anak

Bermain merupakan suatu factor yang berpengaruh dalam metode perkembangan anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistim komunikasi dimana

bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Nilai bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak
2. Bermain secara sukarela
3. Bermain untuk memberikan kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
5. Bermain dengan unsur petualangan di dalamnya
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai diri sendiri secara fisik

Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tapi bila dipengenalan konsep dilakukan sambil bermain maka anak akan merasa senang tanpa disadari ternyata ia sudah belajar banyak.

Menurut Tejasaputra (2001:24) teori-teori modern tentang bermain adalah kisah terpadu yang menjelaskan bagaimana fakta biologis dan pengalaman membentuk perkembangan kognitif, sebagaimana tubuh milik kita mempunyai struktur yang memungkinkan kita beradaptasi dengan dunia, struktur-struktur mental kita juga membantu kita beradaptasi dengan dunia.

Adaptasi meliputi penyesuaian baru terhadap tuntutan-tuntutan baru dari lingkungan. Tejasaputra menekankan secara aktif membangun dunia-dunia kognitif mereka sendiri, informasi dari lingkungan tidak begitu saja dituangkan kedalam pikiran-pikiran mereka. Tejasaputra menemukan bagaimana anak-anak pada tahapan-

tahapan yang berbeda dalam perkembangan mereka, memandang dunia ini dan bagaimana perubahan yang sistematis itu terjadi dalam pikiran mereka.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka kognitif anak usia dini dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat yang dimiliki oleh anak usia dini.

Otak besar terdiri dari 4 bagian yang disebut boga. Boga dahi merupakan pusat pergerakan yang mengurus otot-otot separuh boga.

Boga dahi merupakan pusat gerakan yang mengurus separuh boga, dimana boga dahi kiri mengurus separuh gerakan badan sebelah kanan dan separuh sebagian yang sebelah kiri, boga dahi juga berperan sebagai pusat kognitif atau pusat berpikir, berperilaku. Boga ubun-ubun menjadi pusat rasa tubuh dan berperan sebagai pengenalan ruang. Boga belakang kepala menjadi pusat penglihatan. Sebagian pelipis terdapat pusat pendengaran dan pusat kemampuan bicara.

Kapasitas fungsional otak anak antara lain:

- a. Mekanisme sensorik dan 1 motorik (penglihatan, pendengaran dan rasa)
- b. Bahasa

Proses berbahasa merupakan urutan yang unik dan membutuhkan fungsi otak yang maksimal. Didalamnya terdapat proses decoding dan encoding dari elemen sematik (penglihatan) dan sinatik (hubungan yang berasal dari pembelajaran). Karakteristik bahasa sendiri bermacam-macam antara lain bahasa gestural (bahasa tubuh) seperti ekspresi wajah; bahasa prosody yaitu melodi, infleksi, ritme dan timbre; bahasa sematik (pengertian) kata-kata dasar dalam bentuk simbol dan tanda;

bahasa syntatik (hubungan) mengelompokan bahasa yang berkaitan dengan aspek-aspek bahasa.

c. Memori

Memori terbagi atas ingatan jangka panjang dan ingatan jangka pendek. Ingatan jangka pendek merupakan komponen dasar dalam informasi verbal. Fungsi dasar memori sendiri berkaitan dengan proses belajar sebagai proses pembentukan memori secara aktif yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan kemampuan untuk menyampaikan kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya.

d, Emosi

Emosi merupakan komponen yang dapat mewarnai pemikiran seseorang. Salah satu bagian dari emosi adalah motivasi yang dapat meningkatkan kebiasaan hidup seseorang sehingga muncul keinginan untuk berbuat banyak.

Pada usia pra sekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti: warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Usia anak semenjak lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa krisis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini merupakan masa perkembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, seni dan nilai-nilai agama.

Menurut Deepdiknas (2004) kurikulum berbasis kompetensi memberikan peluang bagi setiap daerah atau lembaga pendidikan mengembangkan dan menyusun silabus sendiri berdasarkan kompetensi dasar yang ditemukan oleh pemerintah pusat. Melalui cara ini kurikulum akan lebih relevan dengan kondisi dan kepentingan

masing-masing daerah sekaligus memberdayakan stake holders di daerah. Hal ini karena kurikulum berbasis kompetensi sesungguhnya berupa flat from nasional.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian APE

Kegiatan yang digemari anak adalah bermain. Walaupun ada kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain, yang dijual di toko mainan ada pula yang dibuat sendiri dari bahan di sekitar anak seperti mainan darikulit jeruk, kuda-kudaan dari pelapah pisang.

Berdasarkan paparan di atas yang dimaksud dengan alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Sugianto (dalam Eliyawati, 2005:62) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan AUD.

Ciri-ciri alat permainan edukatif untuk AUD yang diuraikan (dalam Eliyawati 2005:62) sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia dini.
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam-macam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.

4. Aman, tidak berbahaya bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau menghasilkan.
7. Mengandung nilai pendidikan.

Manfaat Alat Permainan Edukatif bagi Anak Usia Dini

Manfaat alat permainan edukatif untuk anak usia dini:

- 1) Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang dan merangsang pertumbuhan fisik anak
- 2) Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar
- 3) Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk,, warna dan lain-lain
- 4) Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara anak dan ibu, keluarga dan masyarakat

Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak Usia Dini

APE tidak harus dibeli di toko, tetapi buatan sendiri / alat permainan tradisionalpun dapat digolongkan APE asal memenuhi syarat sebagai berikut:

- 1) Aman

Alat permainan anak dibawah usia 2 tahun, tidak boleh terlalu kecil, catnya tidak boleh mengandung racun, tidak ada bagian-bagian yang tajam dan tidak ada

bagian yang mudah pecah karena pada umur tersebut anak mengenal benda disekitarnya dengan memegang, mencengkeram, memasukan kedalam mulutnya.

2) Ukuran

Bila ukurannya terlalu besar akan sukar dijangkau anak, sebaliknya kalau terlalu kecil akan berbahaya karena dapat dengan mudah tertelan oleh anak. Sedangkan kalau APE terlalu berat, maka anak akan sulit untuk memindah-mindahkannya serta berbahaya bila APE tersebut jatuh dan mengenai anak.

3) Desain harus jelas

APE harus mempunyai ukuran-ukuran, susunan dan warna tertentu, serta jelas maksud dan tujuannya bagi pendidik dan anak didik.

- a) APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi
- b) Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga anak akan mudah frustasi, atau terlalu mudah sehingga anak akan cepat bosan
- c) Walau sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya. Bila bersuara, suaranya harus jelas.
- d) APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum
- e) APE harus tidak mudah rusak. Kalau ada bagian-bagian yang rusak harus mudah diganti. Pemeliharaannya mudah, terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapat, harganya terjangkau oleh masyarakat luas.

b. Menggunakan bahan bola plastik mudah didapat alat permainan edukatif (APE) Sebagai Sumber Media Pembelajaran Kognitif

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak dalam bermain, oleh sebab itu penggunaan bahan plastik yang dijadikan suatu kreativitas untuk anak yang bermain harus memperhatikan bentuk dan penampilannya pun harus menarik. Dalam pembuatan dituntut rasa sabar, rasa estetika dan keterampilan dari si pembuatnya. Walaupun kita sudah mengikuti petunjuk cara pembuatan alat permainan tersebut tetapi tetap saja kita tidak dapat alat permainan tersebut serapi alat permainan yang dibuat oleh pabrik. Namun, kita jangan berkecil hati, bila hasil karya kita tidak terlalu indah asalkan aman bagi anak.

a) Metoda Demonstrasi

Pada setiap kegiatan bermain akan terjadi pengalaman-pengalaman yang dapat menimbulkan kegiatan belajar pada diri anak. Pengalaman-pengalaman belajar tersebut diperoleh anak melalui penglihatan, pendengaran dan peniruan. Perolehan pengalaman belajar yang dirancang secara khusus untuk menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan suatu objek/ proses dari suatu peristiwa yang sedang dilakukan merupakan salah satu metode bermain yang disebut dengan demonstrasi. Kata “demonstrasi” berarti menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan Montolalu (2007: 10.17).

b) Bermain lempar angka dan kartu berwarna

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Adapun metode yang dapat digunakan dalam kegiatan lempar bola angka antara lain metode

bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode eksperimen.

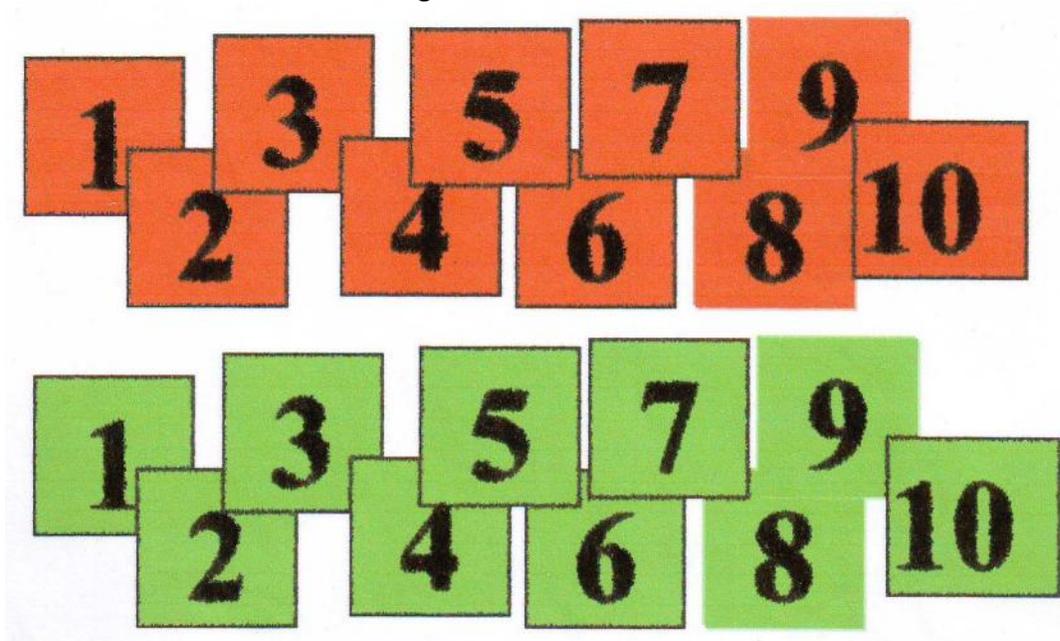
c) Pelaksanaan bermain lempar bola angka

1. Anak dibagi menjadi dua kelompok merah dan hijau.
2. Masing-masing anak harus memilih kartu angka, satu dari kelompok merah dan satu lagi dari kelompok hijau.
3. Anak mengambil bola yang sudah di beri angka yang ada dalam keranjang sesuai yang disenanginya.
4. Permainan dilakukan melalui perlombaan, dua orang anak berlomba.
5. Dua orang anak berlari membawa bola dan memasukkan bola tadi ke dalam keranjang.
6. Anak yang paling cepat dan betul sesuai dengan angka pada bola dan kartu angka berwarna itulah yang menjadi pemenangnya dalam waktu 2 menit.

d) Tujuan bermain lempar bola angka

1. Memberikan rangsangan kepada anak hingga suasana kelas menjadi menarik.
2. Mengenalkan kepada anak konsep bilangan.
3. Memberikan kesiapan mental kepada anak untuk melakukan kegiatan.
4. Memupuk rasa percaya diri anak.
5. Mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap kegiatan yang dilakukan.

Contoh kartu angka dalam pembelajaran berhitung melalui permainan lempar bola angka dan kartu berwarna



Gambar b-1 Kartu angka warna merah dan hijau.



Gambar b-2 Macam-macam bola berwarna diberi angka



Gambar b-3 Kartu Angka Berwarna-warni

6. Media dan Sumber Belajar

a. Pengertian Media

Media merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam pembelajaran. Sejalan dengan ini Soegeng (dalam Depdikbud, 2005 : 7) mengatakan bahwa “Media komunikasi dari seseorang kepada orang lain”. Santoso (2006: 123) menegaskan bahwa “media merupakan alat bantu mengajar yang dipergunakan dan dimanfaatkan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik”.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga mempermudah pencapaian hasil belajar sesuai dengan yang dituntut kurikulum saat ini.

b. Jenis media

Media pembelajaran sangat beranekaragam, pengklasifikasian media pembelajaran sehingga sekarang belum ada pembakuan atau ketentuan secara umum atau secara khusus, semua media bermanfaat dalam pembelajaran.

Sumiato (2007:160) mengatakan jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan, antara lain:

1. Media audio adalah media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera pendengaran atau telinga, seperti: radio, tape recorder, dan telepon,
2. Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera penglihatan atau mata, seperti: gambar, komik, poster, grafik, bagan dan diagram
3. Media visual audio adalah media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera pendengaran dan penglihatan atau yang dapat didengar dan dilihat.

c. Tujuan media

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal yang terpenting dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi, yang diperlukan dalam pembelajaran oleh seorang guru.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Sri Silmarheni Putri (2011) dengan judul meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tabung anagka transparan di TK

Pertiwi Bungus, menemukan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bola-bola angka berwarna-warni yang dipindahkan ke dalam tabung transparan.

Permainan ini memasukkan bola plastik yang diberi angka ke dalam tabung transparan menurut warna bunga yang ada di dalam tabung, kemudian anak mencocokkan angka pada bunga dengan angka pada bola disusun berturut dari 1-10. Anak disuruh menyebutkan angka yang telah disusun dari angka terkecil sampai angka yang terbesar begitu sebaliknya.

Dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut di atas banyak kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan konsep bilangan terhadap anak. Sesuai dengan harapan penulis dalam penelitian ini juga berupaya meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi Bungus.

C. Kerangka Konseptual

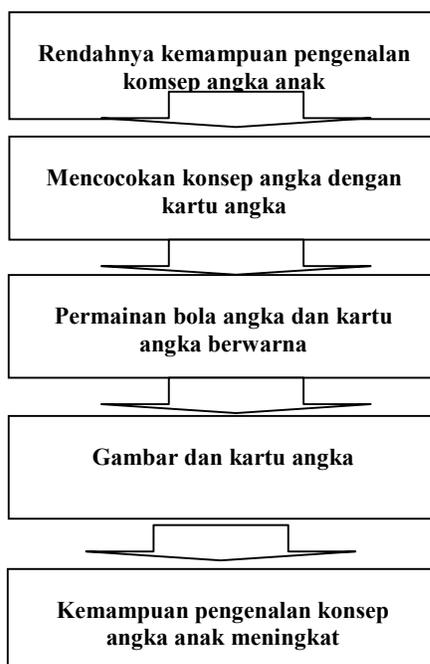
Dalam pengenalan konsep berhitung pada anak merupakan suatu proses berpikir, kemampuan individu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa. Pengenalan konsep berhitung pada anak menggambarkan bagai pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat berhubungan dengan kecerdasan yang mencirikan seseorang terhadap minat, ditunjukkan kepada ide-ide belajar. Kemampuan berhitung anak mempengaruhi terhadap perkembangan seseorang anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk pengenalan konsep berhitung anak terhadap pemahaman konsep bilangan, konsep penambahan dan pengurangan adalah melalui

permainan lempar bola angka dan kartu berwarna. Melalui permainan APE dari bola plastik berupa bola mainan anak bisa memahami langsung konsep bilangan dan lambang bilangan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian kegiatan pembelajaran bola plastik yang digunakan meningkatkan kemampuan berhitung anak terhadap konsep berhitung. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk pengenalan konsep berhitung anak terhadap pemahaman konsep berhitung dengan mempergunakan permainan APE dari bola plastik akan dilaksanakan pada murid TK Pertiwi Bungus pada kelompok B2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan APE dari bola plastik dapat meningkatkan pemahaman mengenalkan konsep berhitung.

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu gambaran keberhasilan pengenalan konsep bilangan melalui permainan APE dari kain perca berupa bola mainan di TK Pertiwi Bungus, maka kerangkanya dapat dilihat seperti bagan di bawah ini :



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melakukan permainan lempar bola angka di beli dari pasar berupa bola plastik dimana pada permukaan bola diberi angka 1 untuk satu bola dan begitu juga pada bola yang lain diberi angka 2 dan seterusnya sampai pada angka 10 dan kartu angka berwarna yang dibuat dari kertas sekuelak berwarna. Pada tiap kartu tersebut diberi angka 1-10. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran lempar bola angka ini dapat meningkatkan pengenalan anak terhadap konsep berhitung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Taman Kanak-kanak merupakan langkah awal untuk mengenalkan dunia pembelajaran yang menyenangkan bagi anak bukan dengan paksaan dalam mengenalkan angka, urutan bilangan, mencocokkan angka dan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 menurut apa yang dituntut pada sekolah lanjutan. Namun demikian pada kenyataan yang ada pada penerimaan murid SD anak harus di tes membaca dan berhitung, bagi anak yang mendapatkan nilai tertinggi dalam tes tersebut itulah yang diterima.
2. Pada hakekatnya pendidikan anak usia dini merupakan memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar seraya bermain. pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Konsep berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematik, Depdiknas (2000:1). Dengan kata lain berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD, seperti pengenalan konsep

bilangan, lambang bilangan, warna-warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

4. Pembelajaran melalui permainan lempar bola angka dan kartu angka berwarna dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B2 TK Pertiwi Bungus Padang.
5. Media pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini sangat menunjang perkembangan dan mendorong pengetahuan anak untuk berkembang memenuhi naluri bermain anak.
6. Sikap anak dalam mengikuti permainan sangat antusias, menampakkan peningkatan yang positif.
7. Adapun tujuan dari permainan lempar bola angka berwarna ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, mengenal urutan bilangan dan mengenal konsep bilangan dengan benda-benda.
8. Menyebutkan urutan bilangan pada siklus I yang sangat tinggi dengan persentase 60%, pada siklus II meningkat menjadi 87%.
9. Mencocokkan bilangan dari 1-10 pada siklus I yang sangat tinggi dengan persentase 53 % pada siklus II meningkat menjadi 87%.
10. Mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 pada siklus I sangat tinggi dengan persentase 53%, pada siklus II meningkat menjadi 80%.
11. Dengan media pembelajaran APE dari bola plastik yang dibentuk menjadi bola melalui permainan lempar bola angka dan kartu angka berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I dan II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dengan persentase 56% dan pada siklus II dengan persentase 84%.

B. Implikasi

1. Pengembangan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan perlombaan bola angka berwarna dan kartu angka berwarna sesuai dengan angka dan warna.
2. Kegiatan melempar bola angka cocok diterapkan pada anak usia dini 4-6 tahun di TK Pertiwi Bungus Padang

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik perhatian dan minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang di sajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.
2. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Untuk penyelenggara TK hendaknya mampu menyediakan alar permainan yang dapat menunjang pengetahuan anak.
4. Dalam pengelolaan pembelajaran seorang guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran dalam memberikan pembelajaran agar anak tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti lanjutan dapat melanjutkan penelitian tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan yang berbeda dengan konsep yang sama.
6. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1995. *Manajemen Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDTPZT.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta.
- Faizah, Dewi Utami. 2008. *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika.
- Hariyadi Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya
- Hamzah, 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Depdiknas
- 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Lwin, May, dkk 2005. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta. PT. Indeks Gramedia.
- Mantolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayke S. Tedjasaputra (2001). *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.