

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI
PERMAINAN PERMEN ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
AL-FITRAH UJUNG GADING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**NORA
NIM: 2011 / 11 104 86**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka di Taman Kanak-Kanak Al-Fitrah Ujung Gading**
Nama : Nora
NIM : 2011/ 11 10486
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : PG PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Oktober 2013

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 1987032 001

Pembimbing II,



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan,



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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

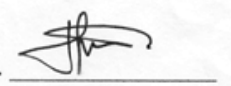
Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Di Taman Kanak-kanak Al- Fitrah Ujung Gading

Nama : Nora
BP/NIM : 2011/11 104 86
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Oktober 2013

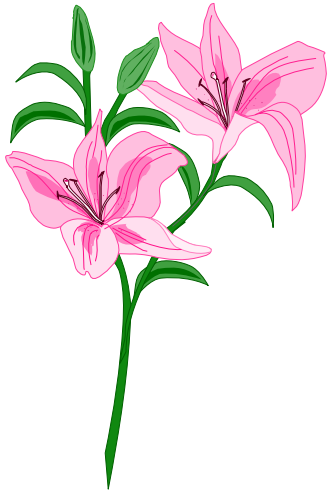
Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Rivda Yetti	
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Yaswinda, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr.Hj.Rakimahwati, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	5. 



"Bukankah kami (Allah) telah melapangkan untukmu dadamu dan kami telah menghilangkan dari padamu bebanmu yang memberatkan punggungmu dan kami tinggikan bagimu nama itu karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhamulah hendaknya kamu

berharap" (QS. Alamnasryoh : 1-8)



Ya Allah...

Jangan jadikan ini akhir dari langkah-langkahku

Jangan jadikan ini akhir dari perjuangan hidupku

Jangan jadikan ini akhir dari perjalananku

Jangan jadikan ini akhir dari segala-galanya

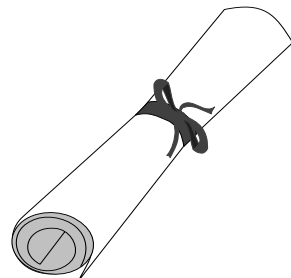
Tapi...

Jadikanlah ini langkah awal menuju kemenangan, langkah awal menuju kebahagiaan dan kesuksesanku, serta akhir dari segala penderitaan dan keputus asaanku yang selama ini mengganggu hari-hariku menuju Ridho-Mu Ya Rabbi.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang ku sayangi:

- Ayah, Ibu tercinta (Maslan dan Dahlina), cahaya terbesar dalam hidupku, yan tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, dan kurasakan hangat kasih sayang yang tidak pernah pudar atas kasih dan cita dari kedua orang tuaku. Tak pernah cukupku membalas ayah dan ibu padaku.
- Saudaraku tersayang terutama kepada adik Muwaton, S.Pd.I yang telah memberiku dorongan, semangat dan motivasi dukungan serta materi
- Khusus buat suamiku tersayang "Al Huda" yang sangat mendukung dan telah memberi motivasi dukungan serta materi dan semangat yang bahkan rela mengorbankan waktu dan tenaga untuk mengasuh anak yang saya tinggalkan dalam menjalankan perkuliahan serta penyelesaian skripsi ini.
- Keluarga besarku TK Al-Fitrah Jl. Halmahera Ujung Gading yang turut berpartisipasi dan memberikan kelonggaran waktu sehingga aku dapat menyelesaikan perkuliahan hingga penyusunan skripsi sampai tuntas.

Nora



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 dengan tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, September 2013

Yang Menyatakan,



Nora

NIM: 2011/11 104 86

ABSTRAK

Nora. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam mengenal angka di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah masih kurang, hal tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan permen angka.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading pada kelompok B dengan waktu penelitian bulan Agustus sampai September 2013 yang berjumlah enam belas orang anak, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama dilakukan tiga kali pertemuan dan siklus II dilakukan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian pada kondisi awal kurangnya kemampuan anak mengenal angka dan dilanjutkan pada siklus I menggunakan permainan permen angka, kemampuan anak dalam mengenal angka lebih meningkat dan menunjukkan hasil yang positif pada siklus II didapatkan hasil penelitian pada akhir siklus I nilai rata-rata persentase amat baik sebesar lima belas persen dan mengalami kenaikan pada akhir siklus II menjadi delapan puluh tiga persen sehingga kemampuan anak dalam mengenal angka meningkat pada siklus II. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini disimpulkan dengan penggunaan permainan permen angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka di kelompok B Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti aturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat-Nya sehingga peneliti diberikan kemampuan dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul :“ **Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading**”. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menemukan banyak kesulitan dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini, karena keterbatasan kemampuan peneliti baik dari pengalaman maupun pengetahuan. Dengan adanya bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Rivda Yetti, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh dosen-dosen dan karyawan Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Syarifuddin Lubis, S.Pd, selaku Kepala UPTPD Kecamatan Lembah Melintang yang telah memberikan Izin kepada Peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Nurhayati, A.Ma, selaku Kepala Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading yang telah memberikan waktu bagi peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Khairiyah, selaku kawan kolaborasi dalam melakukan penelitian ini.
9. Anak didik Kelompok B Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan PG PAUD Lokal Pasaman Barat 3 spesialnya buat teman-teman yang sama-sama bimbingan angkatan 2011.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya. Akhir kata peneliti mengharapkan agar skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti khususnya.

Padang, September 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Kognitif	14
b. Perkembangan Kognitif Bagi Anak	15
4. Konsep Mengenal Angka	18
a. Pengertian Angka	18
b. Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini	20
c. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	21
d. Tujuan Pembelajaran Berhitung.....	22
e. Pengenalan Dini Bermain Berhitung	24
5. Konsep Bermain.....	25
a. Pengertian Bermain.....	25
b. Tujuan Bermain.....	26
c. Manfaat Bermain Bagi Anak	28
6. Permainan Mengenal Angka Melalui Permen Angka.....	29

B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Tindakan.....	34

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Definisi Operasional.....	47
F. Instrumentasi	48
G. Teknik Pengumpulan Data	48
H. Teknik Analisa Data.....	50

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	52
1. Deskripsi Kondisi Awal	52
2. Deskripsi Siklus I	55
3. Deskripsi Siklus II.....	69
B. Analisa Data	82
1. Siklus I	88
2. Siklus II	93
C. Pembahasan	90

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	95
B. Implikasi	95
C. Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA	98
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel. 1 Format Observasi	49
Tabel. 2 Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	53
Tabel. 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan Pertama	56
Tabel. 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan Kedua	59
Tabel. 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan Ketiga.....	62
Tabel. 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan I, II dan III.....	65
Tabel. 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan Pertama.....	69
Tabel. 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan Kedua.....	72
Tabel. 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan Ketiga	75
Tabel. 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	79
Tabel. 11 Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Amat Baik	83

Tabel. 12	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Baik	89
Tabel. 13	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Cukup	86
Tabel. 14	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Kurang.....	88
Tabel. 15	Hasil Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Amat Baik Siklus II.....	93
Tabel. 16	Hasil Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Baik Siklus II	94
Tabel. 17	Hasil Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Cukup Siklus II	96
Tabel. 18	Hasil Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Kurang Siklus II	97

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik. 1 Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	54
Grafik. 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan Pertama	57
Grafik. 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan Kedua.....	60
Grafik. 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan Ketiga.....	63
Grafik. 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus I Pertemuan I, II dan III.....	67
Grafik. 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan Pertama.....	71
Grafik. 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan Kedua.....	74
Grafik. 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan Ketiga	77
Grafik. 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	81
Grafik. 10 Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Amat Baik	84
Grafik. 11 Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Baik	86

Grafik. 12	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Cukup	88
Grafik. 13	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka dengan Nilai Kurang.....	90

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan. 1	Kerangka Berpikir	34
Bagan. 2	Prosedur Penelitian.....	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari bangsa maju lainnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam sistim pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. dengan kata lain pendidikan usia dini khususnya Taman Kanak-kanak sangat mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak. dalam Undang-Undang Sistim Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 butir (14) menyatakan bahwa 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 agar anak memasuki pendidikan lebih lanjut

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di Taman Kanak-kanak harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan sifat-sifat alami anak. Membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang berbentuk alat permainan karena prinsip belajar di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya.

Anak usia Taman Kanak-kanak tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar, tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh rangsangan-rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta pengembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan sambil bermain. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui perkembangan yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, dan lainnya. Latihan-latihan demikian dapat mengembangkan kemampuan anak berfikir dari kongkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan mengenal angka anak melalui bergaul dan bermain bersama dengan temannya, sehingga kemampuan anak dapat berkembang.

Pemahaman anak tentang berbagai bentuk angka dapat dipahami secara sederhana. Upaya pengembangan ini dapat dilaksanakan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Permainan Berhitung merupakan pemberian pengalaman belajar dalam bentuk permainan, dengan cara melatih keterampilan penglihatan, gerak dan ingatan, memberikan rangsangan dan tantangan serta konsentrasi dan ketangkasan. Oleh sebab itu Guru Taman Kanak-kanak harus dapat mengembangkan pemahaman anak, hal tersebut dapat melalui permainan yang asyik dan menarik baik dari segi bentuk dan ukuran dari alat-alat yang digunakan bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atas objek yang punya arti untuk diri anak. Bermain tidak terikat dengan realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya dimana hal itu juga penting untuk perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Pada Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading didapatkan bahwa, anak sudah bisa berhitung, akan tetapi permasalahan yang terjadi anak belum mengenal angka dengan baik, dimana anak berhitung berdasarkan daya ingat, anak bisa berhitung melalui daya hafal mereka, akan tetapi belum mengenal angka. Pengenalan angka merupakan konsep awal untuk berhitung, dimana dengan mengenal angka

anak dapat melakukan berhitung, jadi bukan sekedar menghafal akan tetapi benar-benar mengenal dari bentuk angka tersebut.

Pengenalan anak tentang bentuk angka masih sulit bagi anak-anak untuk memahaminya. Karena dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak anak-anak belum bisa memahami dengan cara yang tepat dan benar. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka. Padahal bentuk angka merupakan hal yang penting dalam mengembangkan kemampuan anak. Maka untuk mengatasi hal tersebut peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan untuk anak usia dini melalui bermain. Salah satunya permainan permen angka. Permen angka merupakan suatu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan anak terutama dalam mengenal bentuk angka. Permen angka diberi warna-warni yang menarik. Pengetahuan tentang bentuk angka jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia Taman Kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur tapi bila pengenalan bentuk angka tersebut dilakukan sambil bermain maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah dapat mengenal bentuk angka.

Berdasarkan uraian di atas dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal bentuk angka, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat dilihat bahwa kemampuan anak mengenal angka cukup rendah hal ini disebabkan oleh :

1. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka sangat kurang.
2. Media yang digunakan guru kurang bervariasi dalam meningkatkan pengenalan konsep angka.
3. Anak kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang mengembangkan pengenalan konsep angka
4. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pengenalan angka.
5. Metode yang digunakan guru kurang dapat memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: kemampuan anak dalam mengenal bentuk

angka sangat kurang Kelompok B.1 Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah "Bagaimanakah pelaksanaan permainan Permen Angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok B.1 melalui permainan Permen Angka di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini peneliti mengharapkan penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, seperti :

1. Bagi anak didik

Dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka.

2. Bagi guru TK

Sebagai bahan masukan dalam membantu guru Taman Kanak-kanak untuk mengajarkan konsep angka.

3. Bagi Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading

Dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan mengenal angka anak melalui pembelajaran permainan permen angka serta dapat menjadi contoh bagi Taman Kanak-kanak yang lain dalam memberikan pemahaman tentang cara mengoptimalkan pengenalan angka pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah unik, begitulah pendapat para ahli; baik ahli psikologi, ahli pendidikan, maupun ahli lainnya yang mendalami tumbuh kembang anak khususnya anak usia dini. Buktinya, sampai saat ini masih bermunculan temuan-temuan terbaru tentang profil dan karakteristik anak usia dini. Sebab, pada masa ini semua potensi yang ada pada anak usia dini sedang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak, dimana antara anak yang satu dengan yang lain berbeda aspek perkembangannya.

Menurut Nugraha (2005: 48) pengertian anak usia dini yaitu :

Anak usia dini adalah anak dengan usia di bawah 8 tahun anak- anak yang ada di Indonesia, maka yang termasuk ke. Apabila dilihat berdasarkan pada fase-fase pendidikan yang ditempuh anak- anak di Indonesia, maka yang termasuk ke dalam kelompok anak usia dini adalah anak usia SD kelas-kelas rendah (kelas 1-3), Taman Kanak-Kanak (*Kindergarten*), Kelompok Bermain (*Play Group*) dan anak masa sebelumnya (masa bayi).

Pendapat lain disampaikan oleh Hartati (2007: 2) bahwa” anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka adalah individu

yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya". Selanjutnya Hartati (2007: 10) pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dalam rangka mengembangkan potensi- potensi yang ada pada anak melalui kegiatan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk melanjutkan kehidupan selanjutnya..

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani sesuatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Menurut Sujiono (2009:7) karakteristik anak usia dini adalah :

Egosentrisme, cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri. Anak adalah makhluk sosial, anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah, *the unique person*, setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, kaya dengan fantasi. Daya konsentrasi yang pendek. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial, Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*.

Masa usia dini merupakan masa yang penting bagi perkembangan individu manusia. Pada masa tersebut berbagai aspek perkembangan akan mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang begitu pesat. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan yang begitu pesat.

Sementara itu, Rusdinal (2005:16) menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.

Kartono dalam Yusuf (2011:25) mengungkapkan ciri khas anak masa kanak-kanak sebagai berikut :

- (1) Bersifat Egosentris Naif; seorang anak yang egosentris naif memandang dunia luar dari pandangnya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Anak sangat terikat pada dirinya sendiri. Anak menganggap bahwa pribadinya adalah satu dan terpadu erat dengan lingkungannya, anak belum mampu memisahkan dirinya dari lingkungannya. (2) Relasi Sosial yang Primitif; anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya. Anak belum sadar dan mengerti adanya orang lain dan benda lain di luar dirinya yang sifatnya berbeda dengan dia. Anak berkeyakinan bahwa orang lain menghayati dan merasakan suatu peristiwa sama halnya dengan penghayatannya sendiri. (3) Kesatuan Jasmani dan Rohani yang hampir tidak Terpisahkan; Dunia lahiriah dan batiniah anak belum dapat dipisahkan, isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak

terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur dalam mimik, tingkah laku maupun bahasanya. (4) Sikap Hidup yang Fisiognomis; anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu antara jasmani dan rohani. Segala sesuatu yang ada di sekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus seperti dirinya sendiri.

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Hartati (2005: 8-9) sebagai berikut:

1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari makhluk sosial.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini meliputi rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu hal yang baru merupakan ciri yang menonjol pada anak.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang baik. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui

pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Santi (2009: 19), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak, yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun.

Pendidikan anak usia dini itu merupakan sebuah upaya yang dilakukan dalam menstimulasi anak dari sejak anak itu lahir sampai usia enam tahun.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa

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 Undang-undang tersebut dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu pembinaan yang dilakukan mulai anak tersebut lahir sampai dengan usia enam tahun dimana penyelenggaraan pendidikan lebih menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik kasar maupun motorik halus), serta kecerdasan yang meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi maupun kecerdasan spritual serta

berbahasa dan berkomunikasi sesuai dengan perkembangan usia anak usia dini.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan-tujuan pendidikan anak usia dini dapat dikenali melalui empat cara, diantaranya: mempelajari pernyataan yang dibuat mengenai apa yang seharusnya menjadi tujuan pendidikan anak usia dini terlepas dari keadaan yang sebenarnya. Misalnya: dengan mengesampingkan sejarah dan keadaan yang ada, dapat selalu menerangkan tujuan yang hendak dicapai, dimana cara pandang seseorang tentang tujuan ini dapat berbeda. Hal ini dikarenakan dalam menentukan tujuan biasanya dipengaruhi oleh filsafat pendidikan tertentu.

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Santoso (2002:25) agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan intelektual, emosional,, spritual, moral dan fisik, secara optimal, sehingga menghasilkan generasi yang unggul dan mampu bersaing secara global.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:42-43) secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

- (1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya. (2). Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima ransangan sensorik. (3).Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahhkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat. (4).Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa

fasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar. (5).Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri. (6).Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan untuk mengembangkan potensi-potensinya serta memberikan bimbingan yang seksama agar memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis yang berlandaskan kepada Ketuhanan Yang Maha Esa.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu

berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Syaodih (2008: 20) kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Husdarta dan Nurlan (2010:169) berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

b. Perkembangan Kognitif Bagi Anak

Serupa dengan aspek-aspek perkembangan yang lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi

tahap. Secara sederhana, menurut Desmita, (2009:98) dijelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan. Sehingga dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya

Teori perkembangan kognitif, menurut Piaget Perkembangan kognitif seorang anak terjadi secara bertahap, lingkungan tidak dapat mempengaruhi perkembangan pengetahuan anak. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan didapat secara bertahap dengan cara belajar secara aktif dilingkungan sekolah.

Kemudian, pandangan perkembangan kognitif menurut Vygotsky berbeda dengan piaget. Vygotsky lebih menekankan pada konsep sosiokultural, yaitu konteks sosial dan interaksi dengan orang lain dalam proses belajar anak. Vygotsky juga yakin suatu pembelajaran tidak hanya terjadi saat disekolah atau dari guru saja,

tetapi suatu pembelajaran dapat terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum pernah dipelajari disekolah namun tugas-tugas itu bisa dikerjakannya dengan baik, misalnya di masyarakat.

Dalam pembahasan perkembangan kognitif, ada dua alternative proses perkembangan kognitif yaitu pada teori dan tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget dalam Desmita (2009:112) dan proses perkembangan kognitif oleh para pakar psikologi pemrosesan informasi.

(1) Tahap Sensori-Motorik (usia 0-2 tahun); dikatakan bahwa bayi bergerak dari tindakan reflex instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik. (2) Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun); pada tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dari berbagai gambar. Kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik (3) Tahap Konkret-Operasional (usia 7-11 tahun); ditahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Tetapi dalam tahapan konkret-operasional masih mempunyai kekurangan yaitu, anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkrit. Dengan kata lain, bila anak dihadapkan dengan suatu masalah secara verbal, yaitu tanpa adanya bahan yang konkrit, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah ini dengan baik, (4) Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun-dewasa); ditahap ini remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan dan dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan

oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya

4. Konsep Mengenal Angka

a. Pengertian Angka

Menurut Alexander dalam Siswanto (2008:46) pengenalan konsep angka pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain, konsep angka merupakan cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Menurut Sujiono (2008:11.7) tentang mulainya konsep angka. Konsep angka melibatkan pemikiran tentang: “beberapa jumlahnya atau berapa banyak termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka-angka melalui kegiatan

sehari-hari. Anak akan mulai berkembang ketika anak sedang bermain, karena mengenalkan konsep angka sudah bertebaran disekitar anak seperti ukuran, bentuk, tanggal dan jumlah buah-buahan.

Sudjono (2008:2) hal-hal yang perlu diperhatikan untuk memperkenalkan konsep angka adalah:

(a) Nama Bilangan; nama bilangan dapat diperkenalkan kepada anak sejak masa bayinya yaitu sambil memasang pakaiannya, dengan berkata angkat tangannya dulu, dengan aba-aba sa....tu, du.....a dan seterusnya. (b) Lambang Bilangan; lambang bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan terpusat pada angka 1, 2 dan 3, (c) Menulis Bilangan; menulis bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara menuliskannya dengan jari di tanah, dipasir, atau dikaca berembun dan sebagainya, (d) Konsep Ruang; konsep letak ruang sudah lebih baik pada usia tiga tahun. Oleh karena itu konsep ruang ini dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak bebas dan bereksplorasi dalam ruangan, (e) Konsep Satuan Ukur; pengukuran sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari sehingga banyak kata yang digunakan untuk membandingkan sesuatu. Beberapa kata yang sangat berguna adalah besar, lebih kecil, lebih besar dan terbesar, (f) Konsep Waktu; konsep waktu diperkenalkan kepada anak dengan cara menghubungkan kegiatan sehari-hari dengan jam atau memasang kalender harian dengan gambar yang disukai didalam kamarnya sendiri, (g) Perbanyak Latihan; semakin sering memberikan latihan kepada anak akan semakin baik. Anak-anak perlu melihat bagaimana orang lain menghitung, lalu mengikutinya dengan sendirinya.

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

b. Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran permainan berhitung permula di Taman kanak-kanak dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan Sriningsih,N (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dari pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

c. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Penguasaan kemampuan berhitung pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) menurut pendapat Susanto (2011:100), akan melalui tahapan sebagai berikut:

(1) Tahap konsep / pengertian; pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihat, (2) Tahap transmisi/peralihan; tahap transmisi merupakan masa peralihan dari yang konkret ke lambang. Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami jumlah benda ke dalam lambang bilangan dan (3) Tahap lambang; tahap ini di mana anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Ketiga tingkat penguasaan tahapan ini dimulai dari memahami konsep berhitung, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan, selanjutnya anak memahami lambang bilangan. Untuk mengembaangkan tahapan demi tahapan penguasaan kemampuan berhitung pada anak, salah satunya dikenalkan melalui permainan.

Kemampuan berhitung pada anak kelompok B mengacu pada Permendiknas No. 58 Tahun 2009. Dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus disesuaikan dengan taraf perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif. Sejalan dengan pernyataan yang tertera dalam modul Permendiknas no 58 (2009), maka program pengembangan peningkatan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B yang dapat dipergunakan sebagai rujukan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pengembangan kegiatan pembelajaran, dirumuskan dan didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak kelompok B (usia 4-6 tahun), sebagai berikut:

- (1) Membilang lambang bilangan dari 1 sampai 20; (a)
- Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-20, (b)
- Menunjukkan lambang bilangan dari 1 sampai 20, (2)
- Mengenal berbagai macam lambang bilangan; (a)
- Menghitung urutan lambang bilangan 1-20 (b)
- Menyebutkan hasil penambahan dari 1-20

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung atau mengenal angka pada anak kelompok B dimulai dari membilang angka bilangan 1 sampai 20 dengan mengenal macam lambang bilangan 1 sampai 20.

d. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Depdiknas (2000:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-

dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget dalam Suyanto, (2005:161) menyatakan bahwa:

Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logicomathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

e. Pengenalan Dini Permainan Berhitung

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi sesuatu yang menakutkan bagi anak

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak).

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung menurut Depdiknas (2007:12) antara lain:

- (1). Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung. (2). Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman. (3). Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan. (4). Anak mulai membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya. (5). Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Dari ciri tersebut di atas maka ada hal yang perlu diperhatikan bahwa apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah

terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

5. Konsep Bermain

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia karakteristik yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak juga bersifat egosentris memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Bersifat unik, kaya dengan fantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kehidupan anak bermain merupakan sesuatu yang paling menyenangkan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Dengan bermain anak akan bersemangat untuk melangkah lebih lanjut dan mencapai keinginannya dan siap menghadapi lingkungan dimanapun ia berada.

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan atau aktifitas yang tidak terlepas dari dunia anak. Dengan bermain anak akan meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah dan anak tidak perlu dipaksa untuk bermain, karena bermain merupakan suatu kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Gallahue dalam Hartati, (2005:85) menyatakan bahwa bermain adalah suatu proses yang berlangsung dan spontan yang dilakukan

seorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya.

Tanaka dalam Mayke (1995 : 8) mengemukakan bahwa bermain merupakan cara anak belajar sendiri, cara belajar yang tidak dapat diajarkan oleh orang lain. Sedangkan menurut Elida (1996:264) bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu kegiatan atau aktifitas yang terjadi secara alami pada diri anak tanpa dipaksa yang berguna untuk membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya dan juga dapat memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak.

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Oleh karena itu dituntut kreatifitas dan keterampilan guru dalam menyajikan berbagai macam kegiatan yang bervariasi sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk permainan di TK adalah permainan berhitung dengan menggunakan berbagai media.

Tujuan bermain menurut Diknas (2003:56) bagi anak adalah :

1. Melatih kemampuan bahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan.
2. Melatih keterampilan supaya anak mengembangkan keterampilan motorik halus dalam membuat tugas.
3. Dapat mengembangkan daya fikir atau kognitif agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
4. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
5. Mengembangkan jasmani anak agar dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan tubuh dan kesehatan.
6. Pengembangan cipta supaya anak lebih kreatif.
7. Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain bertingkah laku dengan tuntutan menyesuaikan diri dengan temannya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yaitu perkembangan sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni anak.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Diknas (2001:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut :

- (1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak,
- (2) Mengaktifkan semua panca indera anak, (3) Meningkatkan kemandirian anak, (4) Memberikan keingintahuan anak, (5) Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah, (6) Memberikan motifasi dan rangsangan anak untk bereksplorasi dan bereksperimen, (7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Menurut Mulyadi (2004:61) manfaat dari bermain adalah sebagai berikut:

- (1) Manfaat fisik, bermain bermanfaat sebagai penyalur energi berlebihan, semakin aktif anak bermain anak akan tumbuh dan berkembang semakin besar, (2) Manfaat terapi, membantu anak mengekspresikan perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya, (3) Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda, (4) Manfaat kreatif, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas bereksprimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak, (5) Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat memperbandingkan kemampuannya dengan orang lain, (6) Manfaat sosial, bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar membangun sesuatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut, (7) Manfaat moral, bermain memberikan sumbangan yang sangat penting sebagai upaya memperkenalkan moral kepada anak.

Untuk memudahkan pemahaman dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Sugianto (1995:11) bahwa bermain adalah:

(1) Kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, (2) Kegiatan yang berguna membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya, baik dalam taraf berfikir maupun perasaan, (3) Kegiatan yang memberikan anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya, (4) Kegiatan yang tidak terikat realitas, sehingga anak dapat mengubah-ubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain sangatlah penting untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

6. Permainan Mengenal Angka Melalui Permen Angka

Permainan permen angka ini merupakan modifikasi dari permainan permen angka yang sudah ada ke dalam bentuk baru. Menurut Flobel (dalam Sudono 1995:4) bahwa bermain yang dilakukan anak dan alat permainan yang disenangi anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Melalui permainan menyusun permen angka yang dilakukan anak kemampuan mengenal bentuk angka dapat meningkat. Adapun cara permainan ini guru terlebih dahulu mengenalkan bentuk angka pada anak. Kemudian anak mengambil permen angka ditempat yang disediakan guru dan menyusun sesuai dengan angka yang disebut atau ditulis guru, permainan ini dilaksanakan melalui perlombaan.

Adapun bentuk permen angka yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru mengenalkan angka 1 sampai 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- b. Anak disuruh untuk mencari angka tersebut pada permen angka.



- c. Anak membuat urutan bilangan.



B. Penelitian yang Relevan

Untuk memperoleh penelitian yang lebih berkualitas, maka diperlukan pengkajian-pengkajian terhadap penelitian terdahulu yang dipandang relevan terhadap penelitian ini. Diantaranya hasil penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2007) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyah 5 Andalas Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyah 5 Padang lebih baik sebelum dilakukan tindakan.

Penelitian Maryuliati (2007) juga melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar. Sebelum tindakan, nilai rata-rata yang mampu diperoleh anak sangat rendah, setelah tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak mengalami peningkatan..

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan bentuk angka pada anak usia TK sangat rendah maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengenalan bentuk angka melalui permainan menyusun permen angka di TK Al-Fitrah Ujung Gading.

Dari penelitian yang relevan terhadap penelitian didapatkan persamaan dimana persamaannya adalah sama-sama melakukan penelitian tentang mengenal angka sedangkan perbedaannya dimana dalam penelitian ini menggunakan permainan permen angka, sedangkan kemampuan yang akan ditingkatkan adalah kemampuan anak dalam mengenal angka.

C. Kerangka Berpikir

Strategi pembelajaran pengenalan bentuk angka untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan menyusun permen angka merupakan salah satu

kegiatan permainan yang disukai anak-anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain dengan menggunakan permen angka yang beraneka warna.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan pengenalan bentuk angka dan penggunaan alat permainan permen angka maka diharapkan pemahaman dalam mengenal bentuk angka anak akan meningkat.

Adapun kerangka berpikir dalam pelaksanaan penelitian meliputi:

1. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka rendah

Berdasarkan observasi awal di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading, dimana tingkat kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka rendah, anak sudah dapat berhitung 1-20, akan tetapi anak tidak dapat mengenal bentuk angka, sehingga anak dalam mengenal bentuk angka dalam pembelajaran berhitung hanya berdasarkan daya hafal saja. Hal ini ditambah lagi dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi dan media pembelajaran yang digunakan selama ini hanyalah papan tulis saja, sehingga anak merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran berhitung.

2. Merancang alat Permainan Permen Angka

Untuk mengatasi tingkat rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka, maka dirancanglah sebuah media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, dimana alat permainan tersebut adalah Permen Angka. Dimana bungkus permen tersebut dibuat dengan warna-warni dan

dituliskan angka dan dibuat semenarik mungkin untuk dapat memotivasi anak untuk bersemangat dalam permainan permen angka.

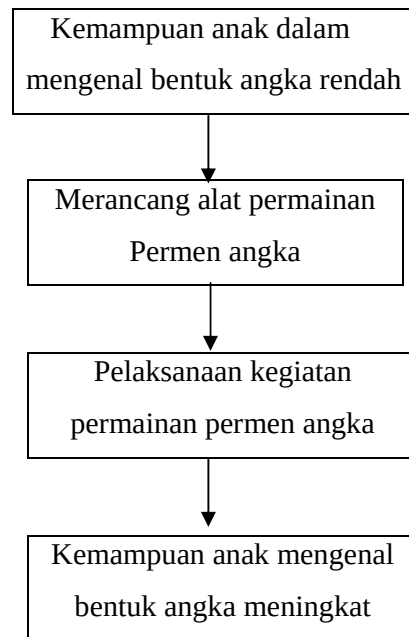
3. Pelaksanaan Kegiatan Permainan

Pelaksanaan kegiatan permainan dimana guru menulis bentuk angka 1 – 20 di papan tulis, dimaksud untuk anak bisa mengenal bentuk angka, dan anak dapat menjawab pertanyaan guru tentang angka yang ada di papan tulis, selanjutnya anak memainkan permainan permen angka dengan mencari angka yang tertulis di papan tulis dengan angka yang ada di permen, setelah anak dapat mencari angka dalam permen, maka selanjutnya anak membuat urutan bilangan, sehingga dengan permainan tersebut anak bersemangat dalam kegiatan permainan dengan bimbingan dan motivasi guru.

4. Kemampuan anak mengenal angka meningkat

Dengan pelaksanaan permainan permen angka yang dibuat semenarik mungkin, maka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka berpikir seperti di bawah ini :



Bagan 1. **Kerangka Berpikir**

D. Hipotesis Tindakan

Melalui penelitian permainan menyusun permen angka diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka di Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan permainan permen angka bertujuan agar anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka
2. Hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan maka anak yang mendapatkan nilai sangat baik pada kondisi awal dengan nilai rata-rata persentase sebesar 0%, pada akhir siklus I dengan 15% dan akhir Siklus II sebesar 83% yang menandakan bahwa penilaian tersebut telah berada di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu sebesar 75%

B. Implikasi

Penelitian ini dapat berimplikasi terhadap Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading, dimana dengan adanya penelitian ini yang pada awalnya kemampuan anak dalam mengenal angka kurang,. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemamuan anak dalam mengenal bentuk

angka. Padahal bentuk angka merupakan hal yang paling penting dalam mengembangkan kemampuan anak.

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading

Implikasi Penelitian ini terhadap guru Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading, dimana guru harus lebih kreatif, inovatif dan cepat tanggap terhadap kebutuhan lingkungan anak, dimana kemampuan anak dalam mengenal angka akan terbangun pada anak sangat tergantung kepada guru yang mengajarnya, tingkat kemampuan guru dalam mengajar juga harus ditingkatkan, hal tersebut sangat berimplikasi dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan permen angka. Untuk itu guru Taman Kanak-kanak Al-Fitrah Ujung Gading dapat menerapkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan permen angka.

2. IGTK (Ikatan Guru Taman Kanak-kanak)

Implikasi penelitian ini terhadap IGTK dimana dalam pelaksanaan Kelompok Kerja Guru Taman Kanak-kanak menerapkan penelitian ini kepada Taman Kanak-kanak yang lain untuk menerapkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan cara peneliti sebagai nara sumber untuk lebih menjelaskan tentang peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan permen angka, sehingga metode tersebut dapat diterapkan secara maksimal.

3. Dinas Pendidikan

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan permen angka dapat dijadikan pelatihan (*workshop*) sehingga dengan demikian pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan dan menerapkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut di Taman Kanak-kanak se Kabupaten Pasaman Barat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin diuraikan sebagai berikut :

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal angka.
2. Hendaknya guru menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Dkk, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta. Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Permulaan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- _____. 2007. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hartati, Sofia. 2007. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Husdarta dan Nurlan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Masitoh. Dkk. 2003 *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maryliati. 2007. *Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman*. Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Mayke, 1995. *Bermain dan Permainan*. Depdikbud, Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik: Jakarta.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreatifitas*. Jakarta : PT Papas Sinar Sinami.
- Nugraha, Ali. 2008. *Kurikulum Bahan Ajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusdinal, dkk. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini (Antara Teori dan Praktek)*. Jakarta: Mancana Jaya Cemerlang.
- Santoso, Soegeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Siswanto, 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.