

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA
MELALUI PERMAINAN MENYUSUN KERANG
DITAMAN KANAK- KANAK BINA KARYA
SIMPANG TIGA PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**YULISNA
NIM: 2010 / 58568**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

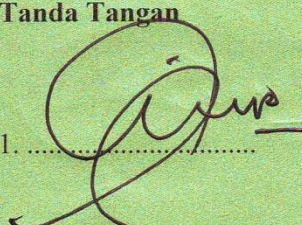
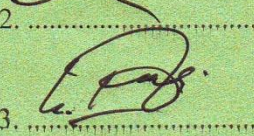
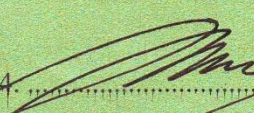
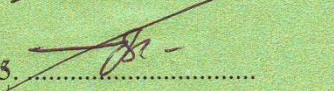
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka
Melalui Permainan Menyusun Kerang
Di TK Bina Karya Simpang Tiga
Pasaman Barat

Nama : Yulisna
NIM : 2010/58568
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Juni 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya,M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Hj. Rakimahwati,M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati,M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4. 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5. 

ABSTRAK

Yulisna. 2012: Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang di TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat. Skripsi. Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka di TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat. Hal ini disebabkan karena kurangnya variasi kegiatan atau metode dalam mengenalkan angka kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan menyusun kerang di TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah anak TK BI Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat, yang berjumlah 20 orang dan penelitian dilakukan dengan dua siklus masing – masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan, data diperoleh dengan tehnik observasi, wawancara dan dokumentasi, hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah, terjadi peningkatan pada siklus II. Peningkatan pengenalan angka terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak yang mana hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan menyusun kerang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **”Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang di TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat”**

Skripsi disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan karena peneliti banyak mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.
2. Ibu Dr.Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Dosen 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 yang telah memberikan kemudahan.

4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Staf Pengajar dan pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan ilmunya dan memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Kepala Sekolah serta Majelis Guru TK Bina Karya yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Pisdawati sebagai teman kolaborator yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Anak didik peneliti di TK Bina karya khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penulisan skripsi ini.
9. Orangtua ayah tercinta Dt. Mahyudin Bandaro Kali, umakku Yuhelmi serta suami tercinta Meddiwan Saputra dan anak tercinta, dan adik-adikku yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran kepada pembaca dari kesempurnaannya. akhirnya peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan.

Juni 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

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

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional	8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Hakekat Anak Usia Dini	
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Anak Usia Dini.....	11
2. Perkembangan Kognitif	
a. Pengertian Kognitif	12
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif	14
c. Tahap- tahap Perkembangan Kognitif	17
d. Klasifikasi Pengembangan Kognitif	18
e. Perkembangan Berhitung	
f. Pengertian Berhitung.....	23
g. Tujuan Berhitung.....	24
h. Tahapan Berhitung.....	25
i. Prinsip- prinsip berhitung.....	27
j. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung.....	30
k. Pengertian Konsep Angka.....	31

3. Kurikulum TK	
a. Karakteristik Program Pembelajaran di TK	32
b. Pengertian Bermain	33
c. Mamfaat Bermain	34
d. Tipe- tipe Bermain.....	36
e. Hakekat Bermain.....	38
4. Alat Permainan	
a. Pengertian Alat Permainan	38
b. Fungsi Alat Permainan	40
5. Permainan Mengenal Angka Melalui Menyusun Kerang	41
B. Penelitian Yang Relevan	41
C. Kerangka Konseptual	43
D. Hipotesis Tindakan	44

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	45
B. Subjek Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian	46
D. Instrumentasi	50
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data	53
G. Indikator Keberhasilan.....	54

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
1. Kondisi Awal	55
2. Siklus I	58
3. Refleksi	77
4. Siklus 2.....	79
5. Refleksi.....	98
B. Analisis Data	100
C. Pembahasan	112

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	115
B. Implikasi	116
C. Saran	116

DAFTAR PUSTAKA118

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang.....	51
Tabel 2. Format wawancara.....	52
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan).....	56
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan menyusun kerang Pada Siklus I Pertemuan 1 (setelah tindakan).....	61
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada siklus 1 Pertemuan 2 (setelah Tindakan).....	66
Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 3 (setelah Tindakan).....	71
Tabel 7. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus I Pertemuan 1, 2,3 (Sesudah Tindakan)	74
Tabel 8. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I (setelah tindakan).....	76
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1 (setelah tindakan).....	82
Tabel 10. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada siklus 2 Pertemuan 2 (setelah tindakan).....	87
Tabel 11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada siklus 2 Pertemuan 3 (Setelah Tindakan.....	92

Tabel 12.	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1, 2, 3 (setelah Tindakan).....	95
Tabel 13.	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus 2 (setelah tindakan).....	97
Tabel 14.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, 3 (Amat Baik).....	100
Tabel 15.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, 3 (Baik).....	102
Tabel 16.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada siklus 1 Pertemuan 1, 2, 3 (Rendah).....	104
Tabel 17.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1, 2, 3 (Amat Baik).....	106
Tabel 18.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1, 2, 3 (Baik).....	108
Tabel 19.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1, 2, 3 (Rendah).....	110

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	57
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada siklus 1 Pertemuan 1 (Sesudah tindakan).....	62
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 2 (Sesudah tindakan).....	67
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 3 (Sesudah tindakan).....	72
Grafik 5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 1,2,3 (Sesudah tindakan).....	75
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus II Pertemuan 1 (Sesudah tindakan).....	83
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 2 (Sesudah Tindakan).....	88
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 3 (Sesudah tindakan).....	93

Grafik 9.	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada siklus 2 Pertemuan 1,2, 3 (Sesudah tindakan).....	96
Grafik 10.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 1,2,3 (Amat Baik).....	101
Grafik 11.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, 3 (Baik).....	103
Grafik 12.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 1 Pertemuan 1,2, 3 (Rendah).....	105
Grafik 13.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1,2, 3 (Amat Baik).....	107
Grafik 14.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1,2, 3 (Baik).....	109
Grafik 15.	Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Pada Siklus 2 Pertemuan 1,2, 3 (Rendah).....	111

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	44
Bagan 2. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Menurut Model Arikunto.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Lembaran Pengamatan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
- Lampiran 3. Lembaran Pengamatan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Menyusun Kerang Siklus I (Sesudah Tindakan)
- Lampiran 4. Lembaran Pengamatan Kemampuan Mengenal angka Melalui Permainan Menyusun Kerang siklus 2 (Sesudah Tindakan)
- Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- Lampiran 6. Foto Dukementasi Permainan Menyusun kerang

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. : Kegiatan Awal Di TK Bina Karya Simpang Tiga
- Gambar 2. : Guru Menjelaskan Media Pembelajaran Kerang Yang Di Cat Berwarna Warni
- Gambar 3. : Anak Melakukan Permainan Menyusun Kerang Membentuk Angka
- Gambar 4. : Guru Membantu Anak Kesulitan Melakukan Permainan Menyusun Kerang
- Gambar 5. : Anak Bangga atas Susunan Kerang Membentuk Angka
- Gambar 6. : Foto Bersama Buk Guru

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Anak adalah penerus generasi keluarga dan bangsa, untuk itu perlu mendapatkan pendidikan yang baik sehingga potensi – potensi dirinya dapat berkembang dengan pesat, sehingga akan tumbuh menjadi manusia yang mempunyai kepribadian.

Masa anak- anak terutama pada masa usiadini atau usia 0 sampai dengan 8 tahun sering disebut sebagai *Golden age*, karena pada masa emas ini berbagai kemampuan anak tumbuh dan berkembang sangat pesat. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada saat ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak selanjutnya.

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

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

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

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

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

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

berfikir anak . Penelitian Vygostky (1976) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dengan perkembangan kognitif.

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

Pengenalan anak tentang berbagai bentuk angka dapat dipahami secara sederhana, oleh sebab itu guru TK harus mengembangkan Pengenalan anak tentang angka melalui permainan yang diminati oleh anak , menarik dari segi bentuk dan ukuran dari alat- alat yang digunakan guru tersebut.

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

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan anak tentang angka dapat dilakukan dengan bermain, karena kreasi bermain memberikan ransangan berfikir anak, sehingga anak belajar memahami angka.

Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan pada anak usia dini melalui bermain, salah satunya dalam permainan melalui kerang, Pengenalan tentang angka dapat dipahami anak secara sederhana.

Oleh sebab itu guru TK harus dapat mengembangkan pengenalan angka melalui kegiatan yang menantang dan menarik, baik dari segi menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran mudah diikuti oleh anak.

Dari hasil observasi peneliti di kelompok B1 TK Bina Karya, masih banyak anak yang belum mengenal angka, anak-anak hanya hafal akan angka tetapi belum tidak dapat mengenal angka tersebut, disini kelihatan bagi peneliti pada waktu observasi guru menjelaskan tentang angka, guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang angka, lalu meminta anak mencari satu persatu angka tersebut, kemudian menugaskan anak menirukan angka tersebut pada kertas dengan menggunakan pensil dan krayon. Ternyata banyak anak yang belum mampu mengenal, mengelompokkan dan memahami konsep angka angka serta belum mampu menirukan angka tersebut.

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

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

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

Sehubungan dengan fenomena di atas, maka peneliti memandang perlu melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Menyusun Kerang di TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat.

Maka untuk mengatasi masalah hal tersebut Peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik, perhatian anak dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Salah satu permainannya adalah permainan dengan menyusun kerang yang berwarna warni. Dalam permainan ini anak akan mengenal bentuk angka, konsep angka serta dalam permainan ini anak tidak membosankan namun akan lebih menyenangkan karena pengenalan konsep angka melalui permainan yang menyenangkan.

Peneliti berharap melalui kegiatan bermain menyusun kerang ini dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak, sehingga anak dapat mengenal,

memahami angka, mengelompokkan angka, serta membuat bentuk-bentuk angka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang dikemukakan diatas Pemahaman dalam mengenal bentuk angka pada Taman Kanak- kanak (TK) Bina Karya Simpang Tiga khususnya pada kelompok BI cukup rendah hal ini disebabkan:

1. Masih banyak anak yang belum mengenal angka, menyebutkan angka dan mengelompokkan angka.
2. Masih banyak anak yang belum mampu membuat bentuk-bentuk angka
3. Media pembelajaran yang sangat minim
4. Kurangnya inofatif guru dalam mamfaatkan barang bekas

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan idenfikasi masalah yang dikemukakan diatas maka penelitimembatasi masalah yang akan diteliti “ masih banyak anak yang belum mengenal angka, menyebutkan angka dan mengelompokkan angka di kelas BI TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat.”

D.Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “ Bagaimanakahdengan permainan menyusun kerang dapat meningkatkan Pengenalan angka kepadaanak di TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat”

E.Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti mencoba membuat sebuah alat permainan menyusun kerang. Permainan ini bertujuan untuk pemahaman anak dalam mengenal bentuk angka yang dilakukan lewat permainan menyusun kerang yang di cat berwarna warni.

F.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kerang di TK Bina Karya Simpang Tiga.

G.Mamfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik.

Bagi Anak didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengenal bentuk Angka

2. Bagi guru TK.

Bagi Guru TK sebagai bahan masukan dan membantu Guru dalam mengajar konsep angka.

3. Bagi Peneliti.

Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran dalam mengenal konsep angka, serta meningkatkan hasil belajar anak di TK Bina karya, serta sebagai salah

satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

4. Bagi TK Bina Karya.

Bagi TK Bina Karya dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan mengenal angka anak melalui pembelajaran permainan menyusun kerang serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan tentang pengenalan angka pada anak.

H. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul, maka perlu dijelaskan istilah- istilah yang terdapat dalam judul yaitu Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka adalah tindakan yang dilakukan agar anak dapat mengenal angka , mengenal konsep angka. Dan sesuai dengan indikator Kognitif yang harus dikembangkan anak dapat membilang mengenal Konsep bilangan dengan benda – benda sampai 20, menunjukan lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10 , menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda benda.

Permainan menyusun kerang adalah suatu alat permainan yang menggunakan kerang yang dicat berwarna warni yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, agar meningkatkan Kemampuan anak dalam mengenal angka.

BAB II

KAJIAN PUSKATAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*Nasional Association for The Education of Young Children*) dalam Aisyah (2007:1.3), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada rentang usia 0-8 tahun, yang bercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika ini mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian dibidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama pada kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.

Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut undang –undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Rentang usia anak usia dini menurut

undang – undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak- kanak.

Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak semenjak ia lahir sampai usia 8 tahun baik di rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat dengan memberikan rangsangan serta binaan-binaan yang dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak yang berguna untuk pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Masitoh (2006:1.8) adalah :

- 1) Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.
- 2) Memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya.

Selanjutnya tujuan pendidikan anak usia dini menurut Santoso (2006:2.18) adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh

kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai wadah dalam membentuk dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya serta mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

1. Anak bersifat Egosentris

Menurut Piaget anak usia dini berada dalam tahapan tahapan sebagai berikut , tahapan sensorimotorik yaitu usia 0 sampai 2 tahun, tahapan operasional yaitu usia 2 sampai 6 tahun, tahapan operasi kongrit yaitu usia 6 sampai 11 tahun.

2. Anak memiliki rasa ingin tahu

3. anak bersifat unik

4. Anak kaya imajinasi

5. Anak memiliki daya konsentrasi pendek

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah : Egosentrisme, Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan, anak adalah makhluk sosial, anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah, *The unique person*, setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda, kaya dengan fantasi ,

mereka senang dengan hal- hal yang bersifat imajinatif, daya konsentrasi yang pendek, sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman, masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial ,masa Usia dini disebut juga sebagai masa *Golden Age*

Melalui bermain anak luas dalam mengembangkan aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif , bahasa , sosial emosional, maupun kreativitas anak. Bermain memberikan anak- anak kesempatan untuk menguji tubuhnya , melihat beberapa baik anggota tubuhnya yang berfungsi, bermain membantu mereka merasa percaya diri secara fisik, merasa aman, dan mempunyai keyakinan yang tinggi (Athey, 1984 dan Hendrikck, 1986)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mahluk sosial yang unik dan kaya potensi yang ada di dirinya dan kitalah guru yang akan mengarahkan potensi yang ada didalam diri anak.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

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

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

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

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

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

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Aspek pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Montolalu (2006:6.4-6.5) meliputi :

- 1) Mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya.
- 2) Menyebutkan Tujuh bentuk, seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium)
- 3) Membedakan beragam ukuran
- 4) Membedakan rasa, bau
- 5) Menyebutkan bilangan 1-10
- 6) Mengelompokkan lebih dari lima warna dan membedakannya
- 7) Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh
- 8) Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

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

- 1) Menyebut urutan bilangan 1-20
- 2) Menguasai konsep bilangan
- 3) Mengenal lambang bilangan
- 4) Menyebutkan semua jenis bentuk-bentuk
- 5) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahuinya, misal menurut bentuk, ukuran, warna dan sebagainya

6) Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran-ukuran, ciri-ciri fisik benda, jarak dan sebagainya

7) Mengenal sebab akibat

Menurut Sujiono (2008:2.8-2.9) karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep makna berlawanan : kosong/penuh atau ringan/berat gambar.
- 2) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
- 3) Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/ di puncak ; di belakang/ di depan; di atas/ di bawah.
- 4) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
- 5) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
- 6) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran.
- 7) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
- 8) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya : “apa pasangannya cangkir”.
- 9) Mencocokkan segi tiga, persegi panjang dan wajik.
- 10) Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.
- 11) Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas.

- 12) Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar saat hujan.
- 13) Mampu menerangkan, mengapa seseorang memiliki : kunci, lemari pakaian, mobil, dan lain-lain.
- 14) Menyentuh dan menghitung 4-7 benda.
- 15) Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 16) Mengenal huruf kecil dan huruf besar.
- 17) Mengenali dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di sekolah dan di rumah.
- 18) Mampu menerangkan fungsi profesi-profesi yang ada di masyarakat, seperti: dokter, perawat, petugas pos, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain.
- 19) Mengenali dan menghitung angka sampai 20.
- 20) Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
- 21) Melengkapi 4 analogi yang berlawanan : es itu dingin, api itu ...
- 22) Memperkirakan hasil yang realistis untuk setiap cerita.
- 23) Menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ketepatan yang memadai.
- 24) Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- 25) Pahami mengenai konsep arah : di tengah/ di pojok dan kiri/ kanan.
- 26) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dan dikembangkan dengan memberikan rangsangan dan pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, yaitu belajar dengan benda konkrit melalui kegiatan bermain dan menyenangkan baik secara individual maupun kelompok.

c. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

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

1) Tahap sensori motor

Tahap ini dimulai sejak lahir hingga usia kurang lebih 2 tahun.

Bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsang dari luar. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperangkat skema yang terorganisasi (perilaku yang terorganisasi)

2) Tahap praoperasional

Dimulai sejak usia 2 hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun

Berpikir simbolik dan bahasa mulai jelas untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berpikir belum logis dan belum menyerupai cara berpikir orang dewasa.

3) Tahap operasi konkrit

Dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun. Cara berpikir logis yang menyerupai orang dewasa mulai

muncul, namun masih dibatasi oleh kemampuan penalaran yang sifatnya masih berdasarkan realitas konkrit.

4) Tahap operasi formal

Dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa. Proses berpikir logis sudah meliputi ide-ide abstrak tidak lagi terbatas pada objek-objek yang bersifat konkrit.

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan kognitif di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya. Akan tetapi terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antara tahap sangat besar. Karena ada perbedaan kualitas pemikiran yang lain. Meskipun demikian unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Jadi ada kesinambungan dari tahap ke tahap.

d. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Menurut Mudjito (2010:11-13) klasifikasi pengembangan kognitif terdiri dari:

1) Pengembangan Auditori (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak, seperti kemampuan pendengaran, menirukan bunyi, mendengar nyanyian atau syair, mengikuti perintah lisan, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita

sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan tepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan.

2) Pengembangan Visual (PV)

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar, seperti mengenali benda-benda sehari, membandingkan benda-benda yang sederhana menuju yang lebih kompleks, mengenal benda dari ukuran, bentuk, dan warnanya, melengkapi gambar, menjawab pertanyaan dari gambar seri lainnya, menyusun potongan teka-teki dari yang sederhana sampai bentuk yang lebih rumit, mengenali nama sendiri, huruf dan angka.

3) Pengembangan Taktil(PT)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba), seperti mengembangkankesadaran indera sentuhan serta kesadaran berbagai tekstur lainnya dengan menyebutkan kosa katanya (tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin). Pengembangan taktil ini dapat dilakukan dengan bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak dengan meraba tubuh teman, meraba kertas amplas, meremas kertas Koran, serta meraup biji-bijian.

4) Pengembangan Kinestetik (PK)

Kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Seperti *finger painting* dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, mewarnai gambar, menggambar sendiri, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan dengan balok, menjiplak bentuk lingkaran, persegi, segitiga, empat persegi panjang, menggunakan gunting, dan mampu menulis.

5) Pengembangan Aritmatika(PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan, seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebut angka, urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep konkret ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Dalam prakteknya, aritmatika dapat diterapkan melalui :

- a) Menggunakan konsep waktu, seperti hari
- b) Menyatakan waktu dengan jam
- c) Mengurutkan benda dari lima sampai sepuluh
- d) Mengenal penambahan dan pengurangan

- e) Mengklasifikasikan benda dan bilangan.

6) Pengembangan Geometri (PG)

Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, seperti kemampuan:

- a) Memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya;
- b) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya;
- c) Membandingkan benda menurut ukuran besar dan kecil, panjang dan lebar, tinggi dan rendah;
- d) Mengukur benda secara sederhana;
- e) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya;
- f) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri;
- g) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk-bentuk geometri;
- h) Mencontoh bentuk-bentuk geometri;
- i) Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat;
- j) Menyusun menara dari delapan kubus;
- k) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi;
- l) Meniru pola dengan empat kubus.

7) Mengembangkan sains permulaan (SP)

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *scientific* atau logis, tetapi tetap dengan memperhatikan tahapan berpikir anak.

Kemampuan sains permulaan yang dikembangkan antara lain;

- a) Mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar;
- b) Mengadakan percobaan sederhana;
- c) Mengkomunikasikan apa yang telah diamati atau diteliti.

Menurut Sujiono (2006:2.14-2.18) klasifikasi pengembangan kognitif terdiri atas :

- 1) Pengembangan Auditory (PA)
- 2) Pengembangan Visual (PV)
- 3) Pengembangan Taktil (PT)
- 4) Pengembangan Kinestetik (PK)
- 5) Pengembangan Aritmatika (PAr)
- 6) Pengembangan Geometri (PG)
- 7) Pengembangan Sains Permulaan (PS)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa klasifikasi perkembangan kognitif, salah satunya pengembangan Aritmatika, dimana dari pengembangan ini banyak kemampuan yang diharapkan diantaranya kemampuan mengenal angka dan lambang bilangan , mengelompokkan, memahami dan membuat bentuk-bentuk angka.

3. Perkembangan Berhitung Anak

a) Pengertian Berhitung

Permainan 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 matematika. Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga diperlukan memberikan sikap logis, kritis, cermat, kreatif pada diri anak.

Depdiknas (2000:5) teori yang mendasari perlunya berhitung di TK adalah : 1) Tingkat perkembangan mental anak, 2) Masa peka berhitung anak, 3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya, 4) Prinsip-prinsip permainan berhitung.

Pendapat Walle (2008:118) berhitung adalah : kunci dari konsep ide dimana semua konsep bilangan lainnya dikembangkan. Menurut teori di atas disimpulkan adalah hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan dengan kata lain berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungan dengan bilangan lain. Belajar berhitung bagi anak sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan

menggunakan bilangan atau simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

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 menurut Depdiknas (2000:2.3) bertujuan agar anak : 1) dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar-gambar dan angka-angka yang terdapat disekitar anak, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya, 5) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus

keluar dari anak itu sendiri. Anak usia TK berada pada tahap pra-operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan hubungan dengan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalaman (persepsinya sendiri). Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor kematang dan belajar. Bila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru harus segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Pada usia TK sangat strategi untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena pada usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan, rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan berkarya bagi anak.

c) Tahapan Berhitung

Depdiknas (2000: 7.8) mengemukakan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung :

a) Penguasaan Konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b) Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

c) Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep angka, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Penguasaan ini sangat membantu anak dalam memahami matematika. Bahkan mencegah matematika phobi. Karena setiap anak memiliki perkembangan pemahaman matematika berbeda.

Pendapat Sutawidjaja (1992:4) tahapan berhitung/matematika atau langkah-langkah berhitung adalah : 1) mengkaji konsep yang akan diajarkan, 2) mengidentifikasi sasaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa, 3) mengidentifikasi keterampilan prasyarat yang

akan ditinjau kembali sebelum mengenal konsep baru, 4) memilih metoda dan media yang akan digunakan untuk menerangkan konsep, 5) memikirkan macam kegiatan latihan yang akan anda gunakan untuk meningkatkan penguasaan, mencari cara menilai keefektifan pengajaran.

Dari teori di atas permainan berhitung di TK seyogyanya dilakukan melalui tahapan-tahapan penguasaan berhitung yang berguna untuk meningkatkan perkembangan mental anak dalam kegiatan berhitung yang lebih lanjut sehingga belajar yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya.

d. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di TK.

Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di TK menurut Depdiknas (2000:8) adalah sebagai berikut : 1) permainan berhitung diberikan secara bertahap dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengalaman terhadap alam sekitar, 2) pengetahuan dan keterampilan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesulitannya misalnya dari yang kongkrit ke yang abstrak, mudah kesukar dan dari sederhana ke

yang lebih kompleks, 3) permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri, 4) berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan, 5) bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak, 6) dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang, 7) dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Kemampuan berhitung juga merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara otomatis dalam perioda masa kanak-kanak awal. Flavell dalam Hildayani berpendapat (1993:9.18) bahwa ada lima prinsip dalam berhitung yaitu :

a) *The one-one principle*

Menurut prinsip ini, pada dasarnya menghitung harus diajarkan secara berurutan dan satu persatu. Tiap angka harus disebutkan, tidak boleh ada yang dilewati.

b) *The Stable Order Principle*

Prinsip ini menekankan dalam memperkenalkan konsep bilangan kepada anak harus beraturan

c) *The Cardinal Principle*

Pada prinsip ini ditekankan dalam mengajarkan jumlah ditekan kepada kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan

d) *The Abstraction Principle*

Prinsip ini menekankan ada yang dapat dihitung. Umumnya anak usia empat tahun sudah aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya.

e) *The Order Irrelevance Principle*

Maksud dalam prinsip ini yaitu anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu, angka satu ini dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

Uraian beberapa prinsip di atas dapat disimpulkan, anak usia 4 sampai 5 tahun sudah dapat diajarkan tentang konsep berhitung. Konsep yang diajarkan pada anak usia dini adalah konsep dasar angka, pada prinsipnya dalam mengajarkan konsep angka tersebut haruslah berurutan, dimulai dari satu, selalu mengulang jumlah

kalimat terakhir dan anak 5 tahun sudah mulai dapat menghubungkan dengan berbagai objek yang ada disekitarnya.

e. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung

Keberadaan guru dan orang tua sangat penting dalam mengenalkan konsep berhitung di usia dini dan masa yang akan datang.

Depdiknas (2000:223) mengemukakan kemampuan berhitung anak usia dini adalah :

Pengenalan dini pada berhitung perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung, kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun ransangan dari luar.

Menurut Hurlock (1993:228) menyatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Ciri-ciri yang memadai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung Depdiknas (2000:11) antara lain 1) secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas berhitung 2) anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman 3) anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan 4) anak mulai membandingkan benda dan peristiwa yang ada di sekitar 5) anak mulai menjumlah atau mengurangi benda di sekitarnya tanpa disengaja

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan hal-hal yang perlu diperhatikan adalah : 1) apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, 2) apabila anak menunjukkan tingkah laku, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah kesulitan belajar pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih mendalam dari guru untuk mengatasi masalah kesulitan belajar pada anak tersebut.

f. Pengertian Konsep Angka

Pengenalan konsep angka pada anak dapat diawali dengan bekerja dan bermain. Konsep angka merupakan cara pengenalan dari yang kongrit dan menyenangkan kepada anak, melalui segala sesuatu yang ada didalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak. Alexander dalam Siswanto (2008:46)

Sujiono (2008: 11.7) tentang mulainya konsep angka, konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah atau berapa banyak termasuk berhitung dan mengelompokkan dan membandingkan, menghitung merupakan cara belajar managani nama

angka kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

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

3. Kurikulum TK

Menurut Kemendiknas kurikulum TK (2010:3) adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, bidang pengembangan, dan penilaian serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Bidang pengembangan kemampuan dasar menurut Kemendiknas (2010:17) adalah kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada penelitian ini Penulis memfokuskan perkembangan kognitif untuk anak, dimana menurut Keppennas (2010:18) tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis.

a. Karakteristik Program Pembelajaran di TK

Pengembangan program pembelajaran Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki karakteristik salah satunya adalah Program pembelajaran di TK dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan individual, minat, dan kemampuan masing-masing anak, sosial budaya, serta kondisi dan kebutuhan masyarakat (Kurikulum 2010:7).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan bermain anak mendapat pengalaman, ilmu dan pengetahuan yang baru dan mendapatkan pembelajaran bagi dirinya.

b. Pengertian Bermain

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

Begitu juga Hildayani (2005:4.3) mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya.

Selanjutnya bermain bagi anak menurut Santoso (2006:4.3) adalah mutlak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira.

Begitu juga Nugraha (2007:9.19) mengatakan bagi anak-anak bermain merupakan kegiatan yang sangat disukainya karena bermain memberikan efek berupa kesenangan, kepuasan, dan membantu anak mengatasi ketertekannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan kapan saja, dimana saja dan dapat dilakukan berulang-ulang, tanpa tujuan tertentu, namun berdampak positif terhadap perkembangan anak baik fisik/motorik, kognitif, bahasa serta sosial dan emosional.

c. Mamfaat bermaian

Manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu (2006:1.19-1.22) antara lain :

- 1) Bermain memicu kreativitas.
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera.
- 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan).
- 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Manfaat bermain menurut *Association for Education International* (ACEI) dan *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) dalam Montolalu (2006:1.13) antara lain :

- 1) memungkinkan anak menjelajah dunianya
- 2) mengembangkan pengertian sosial dan cultural
- 3) membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka
- 4) memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah
- 5) mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek huruf, serta mengembangkan pengertian atau konsep

Menurut Suyanto dalam Santoso (2006:4.6-4.7) bermain memiliki peran penting antara lain :

- 1) Bermain mengembangkan kemampuan motorik.

Bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan motoriknya.

- 2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif.

Bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak.

- 3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif.

Bermain akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan.

- 4) Bermain mengembangkan kemampuan bahasa.

Ketika anak bermain dengan temannya anak saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak.

5) Bermain mengembangkan kemampuan sosial.

Pada saat anak bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain dan ini mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain banyak hal yang didapat oleh anak baik dari segi kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial emosional. Dengan banyaknya manfaat bermain yang diperoleh anak, maka bermain merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan.

d. Tipe-tipe permainan

Menurut Santrock (2007:219) tipe- tipe permainan adalah sebagai berikut:

1) Permainan sensorimotor

Perilaku bayi yang bertujuan mendapatkan kesenangan dari melatih sistem sensorimotor mereka

2) Permainan praktik

Permainan yang melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan baru dipelajari atau ketika penguasaan fisik atau mental dan koordinasi keterampilan dibutuhkan dalam permainan dan olahraga.

3) Permainan pura-pura/ simbolis

Permainan yang terjadi ketika anak mengubah lingkungan fisik menjadi sebuah symbol.

4) Permainan sosial

Permainan yang melibatkan interaksi dengan sebaya.

5) Permainan konstruktif

Permainan yang mengkombinasikan aktivitas praktik/sensorimotor yang berulang dengan representasi simbolis dari gagasan-gagasan.

Macam-macam permainan menurut Santoso (2006:4.8) adalah sebagai berikut :

1) Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran go bang so dor, suda mandah (sondah, sanlah), misalnya menggunakan banyak kegiatan fisik.

2) Gerak dan lagu

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak menari atau berpura-pura menjadi sesuatu.

3) Teka-teki, berpikir logis dan berpikir matematis

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis.

4) Bermain peran

Jenis permainan ini, antara lain meliputi sandiwara, bermain peran, dan jenis permainan lain dimana anak memainkan peran sebagai orang lain.

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

f. Hakekat Bermain

Pada hakekatnya anak- anak selalu termotivasi untuk bermain , artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan bagi anak, bermain itu alamiah dan spontan, anak- anak tidak diajarkan bermain mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan kayu, tanah liat, pasir dan lumpur. jadi arti bermain bagi anak sangat penting sekali, anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya, anak akan menemukan dirinya, memberikan kepada anak berkembang seutuhnya.

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

4. Alat Permainan.

a. Pengertian alat permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Sudono (1995:7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Brata dalam Sudono (1995:23) bahwa: “Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama” oleh sebab itu penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya mudah didapat sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Selanjutnya menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8), menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat

belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orangtua maupun dari lingkungan sekitar anak

b. Fungsi Alat Permainan

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62) fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut: 1) melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak. 2) melatih keberanian dan kepercayaan anak. 3) melatih keterampilan minat, mencoba, dan menebak. 4) mengenal angka dalam pembelajaran menghitung. 5) membuat anak senang

Menurut Tanaka dalam Angani Sudono (2000:8), fungsi alat permainan yaitu: 1) melalui bermain Kognitif anak berkembang. 2) mengembangkan keterampilan berhitung anak. 3) menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak. 4) mengenalkan warna pada anak. 5) Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya.

Menurut Sachuyo dalam Sudono(1995:5), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut: 1) mengembangkan kemampuan berfikir anak. 2) pemahaman tentang lingkungan sekitar. 3) memberi rangsangan pada anak. 4) memberikan kesenangan kepada anak. 5) mengembangkan sosialisasi anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga

dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan pada anak

5. Permainan Mengenal Angka Melalui Menyusun Kerang

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

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

Kemudian anak mengambil kerang yang ada ditempat yang disediakan guru, dan menyusun sesuai dengan angka yang disebutkan dan yang ditulis, dan guru juga membuat media contoh angka di kertas karton bekas yang sudah dimodifikasi oleh guru dengan warna yang menarik. Permainan ini dilakukan dengan perlombaan dengan dibagi 4 kelompok.

B. Penelitian Relevan

Herlina (2009) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju di TK Dharma Wanita Payakumbuh. Dengan menggunakan permainan kancing baju anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Dharmawanita.

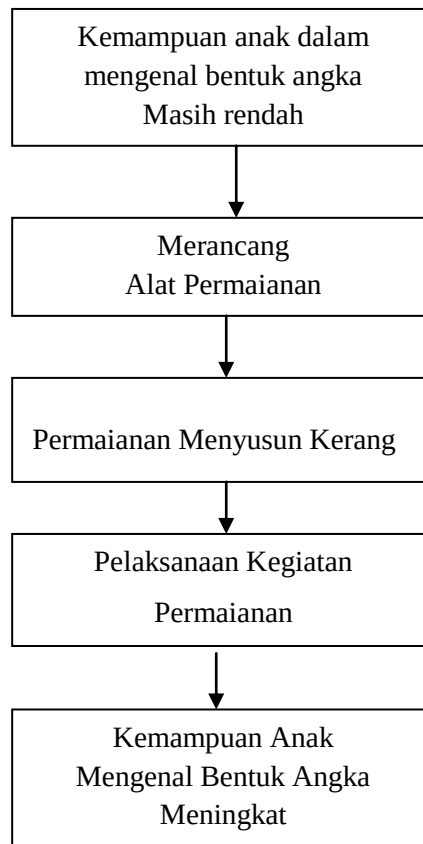
Maryuliati (2007) melakukan penelitian tentang upaya peningkatan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar pada TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar.

Kedua penelitian tersebut persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan sama- sama meneliti peningkatan kemampuan tentang konsep angka. Sedangkan perbedaannya oleh Herlina melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju. Maryuliati (2007) melakukan penelitian tentang upaya peningkatan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan presentase kemampuan konsep angka anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus dua. Penelitian tindakan kelas di atas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dengan permainan menyusun kerang . Penelitian ini sama-sama meneliti tentang perkembangan kemampuan mengenal angka anak tetapi berbeda dengan teknik penyampaian dan media yang digunakan. Penelitian di atas melalui permainan menyusun kancing baju dan lambang bilangan dan gambar sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan permainan menyusun kerang.

C. Kerangka Konseptual

Strategi Pembelajaran pengenalan bentuk angka untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan menyusun kerang merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak bermain dengan menggunakan kerang yang di cat berwarna warni.

Kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah karna disebabkan kurang fariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran dan dan masih kurangnya menggunakan bahan bekas yang dapat dimodifikasi dengan warna- warna yang menarik, untuk peneliti mencoba merancang alat permainan dimana alat permainannya yaitu kerang yang dicat berwarna warni, dengan melakukan permainan menyusun kerang ini diharapkan kemampuan anak mengenal angka meningkat.



Bagan1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui penelitian permainan menyusun kerang ini diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka di TK Bina Karya.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah:

1. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.
2. Peningkatan kemampuan mengenal angka di kelompok B1 TK Bina Karya Simpang Tiga Pasaman Barat dilakukan melalui kegiatan permainan Menyusun kerang.
3. Kegiatan menyusun kerang selain meningkatkan kemampuan mengenal angka juga mengembangkan kemampuan motorik halus anak untuk melihat kecermatan dalam menggunakan mata dan tangan.
4. Keindahan hasil karya menyusun kerang anak , dapat menanamkan konsep angka kepada anak sehingga anak akan lebih cepat mengenal dan mengingat bentuk-bentuk angka.

B. Implikasi

1. Dengan melakukan permainan menyusun kerang dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak dan selalu diingat anak terus menerus.
2. Diharapkan guru dapat menggunakan permainan menyusun kerang sebagai kegiatan dalam pembelajaran, dengan menggunakan media kerang sangat efektif untuk menstimulasi otak anak dan motorik halus anak.
3. Permainan menyusun kerang diharapkan dapat dilaksanakan di TK terutama yang ada dikecamatan Luhak Nan Duo sebagai kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal angka, dengan mensosialisasikan terlebih dahulu di Kelompok Kerja Guru (KKG)

C. Saran

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

1. Khususnya terhadap peneliti dapat mengembangkan metode yang lain untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka.
2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan kegiatan menyusun kerang untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*, Depdikbud : Dirjen Dikti Proyek
- Anwar, Syafri. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP Press
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hildayani, 2005, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Amara Book, Jakarta
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.