

**PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN GAMBAR JAM ANGKA  
DI TK AISYIYAH I BUKITTINGGI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**YUSRIZA  
NIM : 1107889**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini melalui Permainan Gambar Jam Angka di TK Aisyiyah I Bukittinggi**

**Nama : Yusriza**

**NIM : 2011/1107889**

**Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

**Padang, September 2013**

**Disetujui oleh**

**Pembimbing I**



**Elise Murvanti, M.Pd**  
NIP. 19741220 200012 2 002

**Pembimbing II**



**Nurhafizah, M.Pd**  
NIP.197709262006042001

**Ketua Jurusan**



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

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**

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

**Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini melalui  
Permainan Gambar Jam Angka di TK Aisyiyah I Bukittinggi**

**Nama : Yusriza**

**NIM : 2011/1107889**

**Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Padang, September 2013**

**Tim Penguji**

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>1. Ketua : Elise Muryanti, M.Pd</b>	1. 
<b>2. Sekretaris : Nurhafizah, M.Pd</b>	2. 
<b>3. Anggota : Dra. Rivda Yetti</b>	3. 
<b>4. Anggota : Dra. Farida Mayar, M.Pd</b>	4. 
<b>5. Anggota : Indra Yeni, M.Pd</b>	5. 



*Allah memberi ilmu yang berguna kepada siapa yang dikehendaki-Nya  
barang siapa yang mendapat hikmah-Mu sesungguhnya ia  
mendapatkan kebijakan yang terbanyak dan tidak ada  
yang dapat mengambil pelajaran  
kecuali yang berakal  
(QS. Al-Baqarah ayat 269)*

*Bersimpuh aku bersujud kehadirat-Mu ya Allah...  
Sesungguhnya tanpa bimbingan karunia dan cinta-Mu  
Keberhasilan ini tiada akan pernah kugapai...  
Walau begitu banyak rintangan mengiringi hanya pada-Mu aku berharap  
Dan bermohon... tiada apapun yang mampu menjadi penghalang  
Pabila Engkau berkehendak!!! Sesungguhnya Engkau  
Maha Kuasa atas segalanya...*

*Tulisan ini tiada berarti tanpa Taufik-Nya  
Hidup ini tiada berarti tanpa Ridha-Nya  
Maut itu tiada berarti tanpa Ampunan-Nya  
Ya Rabb...*

*Taufik-Mu, Ridha-Mu dan ampunanmu lah yang hamba tuju  
Jadi kaulah hamba bermanfaat bagi sesama dan dekat terhadap-Mu*

*Secerah sinar terang kini telah menghiasi hati kalbu dan fikiranku  
Seiring tergapai sebuah prestasi yang dulu terbungkus asa, kini...  
Berhasil telah kuraih... diiringi banyak kisah yang datang silih berganti  
Dan tak henti mewarnai setiap jengkal jejak langkahku  
Satu harapan yang pantas aku banggakan bila melihat ketidak  
sempurnaan diri tidak selalu selamanya mendung berakhir hujan.  
Dan terkadangpun gemintang terang berkawankan mega  
Ini bukanlah akhir dari liku perjalanan panjang  
Namun awal dari titian yang harus kulalui...*

*Alhamdulillah dengan rasa syukur hamba kepadamu ya Allah  
Yang dengan rahmat dan hidayahmulah hamba telah selesai menjalankan tugas hamba untuk  
meraih cita-cita sebagai seorang insan biasa.*

*Jika ada benarnya itu datangnya dari Allah semata  
Dan jika ada salahnya adalah dari hamba dan setan  
Sedangkan Allah bersih dari hal apapun.*

*Dengan segala rasa kupersembahkan setulus hatiku kebahagiaan ini  
Atas usaha dan tetesan keringatku sebagai tanda baktiku  
Untuk Ayahku (H muslim) dan Ibuku tercinta (Hj Artini)  
Serta saudara-saudaraku yang telah memberikan do'a dan  
Semangat dalam menyelesaikan tugas ini. ...*

*Semua pengorbanan mereka tidak dapat kubalas...  
Dan kulupakan.....  
Hanya cinta yang terdiam dan merunduk sujud dapat kuberikan  
Agar Engkau bahagiakan mereka selamanya,  
Amin.....!!!*

*Dan untuk suamiku tercinta Harmedi Rais yang telah memberi semangat dan  
meluangkan waktunya untukku demi menggapai keberhasilanku dan untuk anakku  
tersayang Daffa Al-Syakil yang rela kasih sayangnya terbagi demi tercapainya cita-  
cita bundo.*

*WASSALAM*

*YUSRIZA*

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2013

METERAI  
TEMPEL  
2C5AEAAF603179806  
ENAM RIBU RUPIAH  
6000  
DJP  
Yang menyatakan  
  
YUSRIZA

## ABSTRAK

**Yusriza. 2013: Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia Dini melalui Permainan *Gambar Jam Angka* di TK Aisyiyah I Bukittinggi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Latar belakang pada penelitian ini adalah bahwa dalam kemampuan mengenal bilangan pada anak masih rendah. Kebanyakan anak tidak bisa membedakan bilangan 2 dan bilangan 5, tetapi dalam pengucapan 1-10 anak sudah lancar. Karena pembelajaran berhitung dan mengenal angka dianggap sulit dan membosankan bagi anak. Hal tersebut terjadi disebabkan kurangnya media, dan kemampuan guru serta tidak bervariasinya metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.

Permasalahan yang dapat digambarkan dalam penelitian adalah kurangnya media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan. Untuk itu digunakan media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan gambar jam angka. Sehingga tujuan penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan gambar jam angka serta anak paham konsep bilangan.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Aisyiyah I Bukittinggi pada kelompok B7 tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah anak 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase. Manfaat penelitian ini bagi anak adalah dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan perkembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak melalui permainan gambar jam angka. Dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus II mengalami peningkatan sangat tinggi. Kemampuan anak dalam mengenal bilangan melalui permainan gambar jam angka yang persentase tingkat keberhasilan anak lebih meningkat sehingga rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Dapat disimpulkan bahwa permainan gambar jam angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah* *ahirabbil'aalamiin*, Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rahmat-Nya sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul: ” **Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan anak Usia Dini Melalui Permainan Gambar Jam Angka Di Tk Aisyiyah I Bukittinggi**”. Selanjutnya shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabatnya dan kaum muslim sampai akhir zaman.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu peneliti baik secara moril maupun materil. Semoga keikhlasannya membantu peneliti mendapatkan pahala dari Allah SWT. Amin. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Elise Muryanti, M. Pd selaku Pembimbing I yang memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen dan karyawan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Teman-teman Seangkatan, buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
7. Ibu Marleni selaku kepala TK Aisyiyah I Bukittinggi yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik TK Aisyiyah I Bukittinggi yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Kedua orang tuaku, yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
10. Suamiku tercinta, Harmedi Rais dan anakku tersayang yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Desember 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	6
1. Konsep Anak Usia Dini .....	6
2. Perkembangan kognitif Anak .....	11
3. Indikator pengembangan kognitif Anak Usia Dini .....	13
4. Kecerdasan Logika Matematika .....	15
5. Perkembangan berhitung Anak Usia Dini .....	16
6. Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini .....	21
7. Konsep Bermain Anak Usia Dini.....	27
8. Alat Permainan Bagi Anak Usia Dini .....	31
9. Permainan jam angka untuk Mengenalkan Konsep Angka 1- 12 .....	36
B. Penelitian Yang Relevan .....	38
C. Kerangka Berfikir .....	39
D. Hipotesis Tindakan .....	40
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Subjek Penelitian .....	41
C. Prosedur Penelitian .....	42
D. Definisi Operasional .....	45
E. Instrumentasi .....	46
F. Teknik Pengumpulan Data .....	48
G. Teknik Analisa Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	51
1. Kondisi Awal .....	51
2. Siklus I .....	53
3. Siklus II.....	81

B. Analisis Data .....	105
C. Pembahasan .....	108
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	112
B. Implikasi .....	113
C. Saran .....	113

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1	Kerangka Berfikir .....	40
Bagan 2	Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Observasi .....	47
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan .....	51
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 1 Pertemuan 1.....	57
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 1 Pertemuan 2.....	64
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 1 Pertemuan 3.....	73
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Melalui Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2 Dan 3 .....	78
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 2 Pertemuan 1.....	84
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 2 Pertemuan 2.....	92
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 2 Pertemuan 3.....	99
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Melalui Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 2 Pertemuan 1, 2 Dan 3 .....	103

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan .....	53
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 1 Pertemuan 1.....	59
Grafik 3	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 1 Pertemuan 2.....	66
Grafik 4	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 1 Pertemuan 3.....	75
Grafik 5	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 2 Pertemuan 1.....	86
Grafik 6	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 2 Pertemuan 2.....	94
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Bilangan Anak Dalam Permainan Gambar Jam Angka Pada Siklus 2 Pertemuan 3.....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 RKH (Rencana Kegiatan Harian)
- Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan Observasi Anak
- Lampiran 3 Catatan Lapangan
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari UNP
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Kesbang

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini khususnya di TK adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar),kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan yang dilalui Anak Usia Dini.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat pada pasal 28 ayat 3 menjelaskan bahwa TK menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri yang menanamkan nilai keimanan dan ketaqwaan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri seperti pada TK.

Pendidikan TK bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan di dalam

proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat strategis untuk mengenal konsep bilangan karena anak usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan, rasa ingin tahu anak yang sangat tinggi akan tersalurkan apabila mendapat rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Apabila pengenalan konsep bilangan dilakukan dengan cara melalui permainan tertentu akan lebih efektif karena bermain merupakan prinsip pembelajaran di TK, dengan bermain anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu, karena yang dipelajari sesuai dengan minat, kebutuhan serta kemampuannya.

Pengenalan konsep bilangan di TK diharapkan tidak hanya berkaitan konsep bilangan pada anak Taman Kanak-kanak biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkrit yang dapat dihitung dan diurutkan. Hal ini sesuai dengan tahapan kognitif dari Piaget, bahwa anak usia dini berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun). Tahap praoperasional ditandai oleh pembentukan konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan menalar, egosentrisme mulai menguat dan kemudian melemah, serta terbentuknya gagasan-gagasan yang sifatnya imajinatif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti sebagai pendidik di TK Aisyiyah I Bukittinggi, bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah. anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10 bahkan sudah sampai 20, tetapi apabila ditanya angkanya sebagian besar mereka tidak

paham dan masih belum bisa menulis angka-angka yang telah disebutkannya, hal ini disebabkan karena anak-anak yang menyebutkan bilangan tersebut tanpa melihat bagaimana bentuk angkanya. Selain itu, Metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika di TK Aisyiyah I, dalam mengajarkan konsep-konsep bilangan cenderung meminta anak untuk menulis. Metode yang digunakan menjadi kurang variatif karena guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Anak hanya diberikan lembar kerja yang berisi angka-angka ataupun menyebutkan bilangan 1-20 secara bersama-sama kemudian anak ditugaskan untuk menulis angka tersebut. alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal konsep bilangan. Dan juga lingkungan belajar yang kurang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak termotivasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah.
2. Guru cenderung meminta anak untuk menulis lambang bilangan
3. Guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan.
4. Kurang terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah peneliti pada : “Rendahnya pemahaman mengenal konsep bilangan pada anak usia dini di TK Aisyiyah I Bukittinggi pada kelompok B7”.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan “Bagaimana meningkatkan pemahaman mengenal konsep bilangan pada anak melalui permainan gambar jam angka di kelompok B7 di TK Aisyiyah I Bukittinggi?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan gambar jam angka di TK Aisyiyah I Bukittinggi.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini antara lain:

#### 1. Manfaat bagi penulis

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian dan meningkatkan pemahaman anak TK tentang konsep angka serta sebagai sarana melahirkan ide-ide kreatif untuk mengembangkan potensi anak TK.

#### 2. Manfaat bagi pendidik

Sebagai pedoman dalam pembelajaran dan dapat membuat alat peraga yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kognitif anak.

3. Manfaat bagi anak

Diharapkan agar anak dapat mengenal konsep angka dan dapat mengenal angka dan lambang bilangan.

4. Manfaat bagi Taman Kanak- Kanak

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan dapat meningkatkan profesional atau kinerja kearah yang lebih baik

5. Bagi masyarakat.

Agar menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

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

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan kepada jalur formal, non formal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap prilaku dan agama) bahasa dan komunikasi serta dengan keunikan dan tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2002:8) anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, yang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan sangat berpengaruh bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini juga diartikan sebagai anak prasekolah. Konsep ini mengacu pada kebijakan usia sekolah.

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) mengatakan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, TK dan SD (NAEYC, 1992 dalam Aisyah, dkk, 2007:1.3).

Anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan sehat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, anak selalu aktif dan dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan anak usia dini merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap kepribadian, maka memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan berbagai pengalaman dengan berbagai suasana hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kepribadian anak.

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

Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut pandangan psikologis Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak usia yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik Anak Usia Dini yang khas tersebut adalah sebagai berikut Aisyah (2008:1.4-1.9).

1) Anak memiliki Rasa Ingin Tahu Yang Besar

Anak cenderung banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru.

2) Anak adalah Makhluk Sosial

Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial. Anak akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan temannya. Ia memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

3) Anak itu Bersifat Egosentris

Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilakunya seperti masih berebut alat-alat mainan, menangis bila menghendaki sesuatu yang tidak dipenuhi oleh orang tuanya, atau memaksakan sesuatu terhadap orang lain.

4) Anak Pada Umumnya Kaya dengan Fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi

pengalaman-pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Sebagai contoh, ketika anak melihat gambar sebuah robot, maka imajinasinya berkembang bagaikan robot itu berjalan dan bertempur dan seterusnya.

#### 5) Anak Bersifat Unik

Anak merupakan individu yang unik dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

#### 6) Anak Memiliki Dasar Konsentrasi yang Pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Untuk anak usia 5 tahun waktu yang wajar untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman adalah sepuluh menit.

#### 7) Anak merupakan Masa Belajar yang Paling Potensial

Selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek.

### **c. Perkembangan Anak Usia Dini**

Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada dirinya. Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya.

Anak usia dini memiliki kemampuan untuk berkembang pada 4 ranah yaitu:

#### **1) Perkembangan Bahasa**

Perkembangan ini terjadi pada pemahaman dan komunikasi melalui kata, ucapan, dan tulisan yang diperlukan dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lain baik anak mampu dewasa secara verbal maupun non verbal. Tujuan dari pengembangan bahasa ini adalah mendengar dan berbicara serta membaca dan menulis.

#### **2) Perkembangan Kognitif**

Perkembangan ini menyangkut pikiran dan bagaimana cara kerja (proses) berpikir yang terjadi pada anak usia dini serta bagaimana anak melihat dunianya dan bagaimana mereka menggunakan apa yang ia pelajari. Tujuan pengembangan kognitif yaitu belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis serta berpikir secara simbolis.

#### **3) Perkembangan Sosial Emosional**

Perkembangan ini menitikberatkan pada aspek sosial yaitu nilai-nilai dan perilaku yang berkembang dan dapat diterima oleh

masyarakat, juga tentang bagaimana anak menjadi kompeten dan percaya diri.

#### 4) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik meliputi keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan fisik mempunyai tujuan yaitu mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan kasar dan mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan halus.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa secara umum kemampuan yang berkembang pada anak usia TK adalah kecerdasan jamaknya atau kemampuan dasar anak, antara lain mencakup perkembangan kognitif, sosial emosional, nilai dan moral agama, fisik/motorik, bahasa, dan seni. Semua kemampuan dasar anak harus berkembang secara menyeluruh.

## **2. Perkembangan Kognitif Anak**

### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Menurut Piaget dalam Santrock (2004:44) menyatakan bahwa anak membangun dunia kognitifnya dengan aktif. Informasi tidak sekedar

dituangkan kedalam pikiran mereka. Anak belajar mengkonstruksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya, sehingga anak dapat menggunakan inderanya dengan cara menyentuh, melihat, mencium, mendengar dari suatu objek.

Dalam teori perkembangan kognitif yang disampaikan ahli (Bruner 1972, Piaget 1962) bahwa penting bagi anak untuk bermain karena bermain merupakan bagian dari perkembangannya. Suyanto (2005:121).

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini memerlukan rangsangan yang bersifat mendidik, agar perkembangan dapat dicapai secara maksimal. Pentingnya kegiatan pengembangan kognitif ini dilakukan dengan bermain agar dapat menjadi dasar yang menyenangkan bagi pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya.

#### **b. Tahap Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila perkembangan terdahulu terhambat, maka perkembangan selanjutnya juga tidak akan optimal. Pada usia dini anak perlu melakukan kegiatan pengembangan kognitif dengan bermain sehingga prinsip bermain sambil belajar akan menjadi landasan untuk mencapai perkembangan kognitif anak.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat fase, yaitu: fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkrit dan fase operasi formal. Berikut uraiannya:

1) Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, mencium, dan mendengar).

2) Fase Praoperasional (2-7 tahun)

Pada fase ini anak mulai menyadari bahwa pemahamannya terhadap benda-benda di sekitarnya tidak hanya melalui kegiatan sensorimotor, tapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan bersifat simbolis. Fase ini merupakan permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya.

3) Fase Operasi Konkrit (7-12 tahun)

Pada fase ini kemampuan anak berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkrit.

4) Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan cara berpikir konkrit ke cara berpikir abstrak.

### **3. Indikator Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Pengembangan kognitif yaitu belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis serta berpikir secara simbolis. Berdasarkan kurikulum

standar pendidikan anak usia dini (PAUD) tahun 2010 tingkat pencapaian perkembangan kognitif terbagi menjadi: pengetahuan umum dan sains, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif (pengenalan konsep angka) pada konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (KBLBH) yaitu:

a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Indikator

- 1) Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 (KBLBH 1.1.1)
- 2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20 (KBLBH)
- 3) Menunjuk lambang bilangan 1-10 (KBLBH 1.1.3)
- 4) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (KBLBH 1.1.4)
- 5) Meniru lambang bilangan 1-10 (KBLBH 1.1.5)

b. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Indikator

- 1) Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (KBLBH 2.1.1)
- 2) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KBLBH 2.1.2)

Penelitian ini lebih dikhususkan pada materi konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu pada 4 aspek Mengenal konsep angka, mengurutkan angka, menyebutkan angka 1-20 dengan benda-benda, mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan.

#### **4. Kecerdasan Logika Matematika**

Menurut Sujiono (2008:6.15) kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Anak-anak usia TK yang cerdas dibidang matematika atau kognitif akan senang bertanya dan ingin tahu segala hal yang berkaitan dengan peristiwa alam. Perkembangan logika matematika berkaitan dengan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, berhitung, menemukan hubungan sebab akibat, atau menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika serta pola pikir ilmiah. Logika matematika ini biasanya hanya tampak dalam diri orang-orang tertentu, dengan demikian pola-pola matematika sudah terlihat sejak dini yaitu melalui kemampuan manusia untuk memahami pikiran logis dan abstrak. Kemampuan anak dalam logika matematika ini terlihat dari kecenderungan anak menyukai aktivitas berhitung dan memiliki kecepatan yang tinggi dalam menyelesaikan masalah matematika.

Soefandi (2009:64-69) setiap individu memiliki kemampuan kecerdasan yang berbeda- beda, begitu pula kecerdasan logika matematika. Selama ini semua kalangan memandang kecerdasan logika matematika jauh lebih penting dibanding dengan kecerdasan linguistik. Kemampuan berpikir akan angka, kemampuan berhitung merupakan dimensi lain kecerdasan

logika matematika yang menunjukkan kemampuan untuk menggunakan angka demi meningkatkan mutu kehidupan.

Diusia 5 tahun, anak biasanya sudah mulai memahami konsep bilangan dari 0-5. Dan mungkin telah mampu menyebutkan bilangan dari 1-10. Pengetahuan anak terhadap bilangan diawali dengan penyebutannya dan tidak diiringi sekaligus dengan pemahamannya terhadap bilangan yang disebutkan. Diusia 4-6 tahun, anak mulai mengembangkan kecerdasannya. Informasi ia peroleh dari berbagai eksperimen, pengamatan, serta jawaban atas pertanyaan-pertanyaannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika matematika adalah suatu kemampuan seseorang dalam angka-angka seperti menghitung, mengolah angka, kemahiran dalam menggunakan akal sehat serta berpikir secara logis dan juga mampu dalam memecahkan suatu permasalahan secara logis.

## **5. Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini**

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

Anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap pra-operasional konkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dari benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

Indikator untuk kegiatan berhitung pada anak usia 4-5 tahun antara lain:

- 1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- 2) Membilang banyak benda 1-10
- 3) Mengenal konsep bilangan 1-10
- 4) Mengenal lambang bilangan 1-10

Berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungannya dengan bilangan lain serta melaksanakan hubungan itu. Yang dimaksud dengan berhitung sesungguhnya adalah bekerja dengan bilangan abstrak. Menurut Havighurst dalam Zulkifli (1992:54) hampir semua orang belajar membaca, menulis, dan berhitung. Lerner dalam Yuhendriani (2010:11) mengatakan bahwa berhitung disamping sebagai bahasa symbol juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas. Sedangkan Walle (2007:10) mengartikan berhitung adalah kunci dari konsep ide di mana konsep bilangan lainnya dikembangkan.

Pembelajaran di TK berupa bermain, Permainan berhitung di TK di lakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika (Depdiknas 2000:7) yaitu:

- 1) Penguasaan Konsep

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

## 2) 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.

Hal ini harus dilaksanakan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual berbeda.

## 3) Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Kegiatan berhitung menurut Depdiknas (2003:2) memiliki tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut: dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

### **b. Kemampuan Berhitung Anak Usia 4- 6 tahun**

Flavell dalam Hildayani, dkk (2004:9.23) menjabarkan lima prinsip dalam berhitung yaitu:

#### 1) *The One-one Principle*

Menurut prinsip ini belajar berhitung untuk anak di ajarkan secara berurutan dan satu persatu.

2) *The Stable- Order Principle*

Pada prinsip ini menekankan akan teraturan berhitung dengan menggunakan benda-benda.

3) *The Cardinal Principle*

Prinsip ini menekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan.

4) *The Abstraction Principle*

Prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung oleh anak, karena anak amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya.

5) *The Order- Irrelevance Principle*

Anak sudah mengerti cara berhitung yang di mulai dengan angka satu dan dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

**c. Konsep Angka**

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, dan menjumlahkan. Namun untuk mengetahui hal tersebut anak lebih dahulu harus mengerti konsep angka. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang.

Saat anak sudah tahu urutan 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 anak bisa mengerti apa arti angka-angka tersebut. Pengertian ini bertambah bila anak melakukan penambahan, pengurangan dan menunjukkan angka. Ketika

menghitung, anak sering keliru membuat urutan angka, sehingga mereka perlu latihan.

Belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka menurut Suyanto (2005:106). Oleh karena itu, dalam kegiatan berhitung anak dilatih untuk menghitung benda-benda nyata, setelah benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol/bilangan.

Dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep angka adalah pengenalan menghitung 1 sampai 2 secara konkrit konsep matematika dasar dan keterampilan matematika dasar, serta memperjelas konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah dipahami anak secara terus menerus, dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep angka. Dalam permainan yang penulis rancang anak dapat mengenal angka dari 1-10. Caranya, jika anak dapat mengenal bentuk angka berarti anak dapat menghitung 1-10 dengan sendirinya dan ini menandakan anak sudah mengenal konsep bilangan yang terdapat dalam permainan ini dan juga anak mengenal konsep angka dan warna dari permainan tersebut.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyaknya termasuk menghitung, menjumlahkan yang terpenting adalah mengerti konsep angka. Pemahaman tentang konsep angka berkaitan dengan kecerdasan logika matematika, karena kecerdasan

ini dalam hal angka dan mengolah angka, anak senang berhitung dan mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan angka-angka.

Sujiono (2005: 11.7) mengemukakan bahwa :

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

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor serta lambangnya seperti angka 2 (dua) serta anak menyebutkan dua. Maka anak akan lebih paham kalau diberikan simbol dan lambangnya dan artinya sesungguhnya karena dibantu dengan simbol dan tulisannya anak memerlukan belajar lambang bilangan angka, dapat mengenali, memahami serta menulis angka merupakan hal yang sangat berarti buat anak.

## **6. Pengenalan Bilangan untuk Anak Usia Dini**

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

Bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah.

Bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan. Bilangan juga merupakan elemen dasar

matematika yang digunakan untuk menghitung dan mengukur. Lambang bilangan biasanya berupa tulisan yang menyatakan jumlah tertentu. Lambang bilangan terdiri dari kombinasi angka-angka. Suatu bilangan dapat diwakili oleh beberapa lambang bilangan. Bilangan dua belas, misalnya 12. Setiap lambang bilangan hanya dapat mewakili satu bilangan saja. Lambang bilangan 12 hanya mewakili bilangan dua belas.

Dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/Bilangan>, pengertian bilangan adalah “Suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran”. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam matematika, konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks.

Bertitik tolak dari pengertian-pengertian bilangan tersebut, mengenal bilangan berkaitan dengan kemampuan kognitif dan fungsi intelektual karena melibatkan pemahaman. Sedangkan konsep bilangan mengacu kepada banyak anggota. Bilangan yang dilambangkan dengan angka, sesungguhnya konsep abstrak yang tidak dapat tertangkap oleh indera manusia, tetapi bersifat universal.

Menurut Depdiknas (2007: 10) Kemampuan mengenal bilangan untuk anak usia 4 sampai 5 tahun, yaitu anak dapat menyebutkan angka 1 sampai dengan 10 secara urut, menunjukkan angka 1 sampai dengan 10 secara acak, menyebutkan angka 1 sampai dengan 10 secara acak,

menunjukkan jumlah benda secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak dalam mengenal unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah, meliputi menyebutkan angka 1 sampai dengan 10 secara urut, menunjukkan angka 1 sampai dengan 10 secara acak, menyebutkan angka 1 sampai dengan 10 secara acak, menunjukkan jumlah benda secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda dan menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Mengenal Bilangan untuk Anak Usia Dini**

Dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara tergesa-gesa, tetapi harus secara bertahap. Menurut Sujiono (2008: 10.32), karakteristik mengenal bilangan untuk anak usia dini adalah:

- 1) Membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20.
- 2) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
- 3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
- 4) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).
- 5) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Selanjutnya Raharjo (2004: 3) menyatakan bahwa ada beberapa tahap dalam menyampaikan pembelajaran mengenal bilangan pada anak yaitu:

- 1) Peragaan membilang 1 sampai dengan 5
- 2) Peragaan mengenal bilangan berdasarkan banyaknya benda dalam suatu kumpulan (diawali dengan bilangan 1 sampai dengan 5) untuk pertama kali dilakukan secara urut, kemudian dilanjutkan secara acak. Apabila secara urut sudah lancar dapat dilanjutkan secara acak hingga lancar. Apabila peragaan secara acak sudah lancar berarti penanaman konsep bilangan sudah tercapai.
- 3) Peragaan mengenal lambang bilangan, yang diawali dengan bilangan 1 sampai dengan 5. 1) Secara urut. 2) Secara acak.

Untuk peragaan awal, dapat dilakukan dengan cara memasangkan antara banyaknya benda dalam kumpulan sebanyak 1 sampai dengan 5 dengan lambang bilangan 1 sampai dengan 5. Selanjutnya barulah pada

lambangnya saja (angka) saja. Pertama lakukan secara urut, kemudian secara acak. Apabila peragaan secara acak sudah lancar, hal ini berarti bilangan 1 sampai dengan 5 sudah tertanam pada pikiran anak.

4) Menulis lambang bilangan.

a) Di udara atau di dinding tanpa goresan

b) Di buku tulis

Setelah anak mengenal tulisan bilangan 1 sampai dengan 5, maka dapat dilanjutkan dengan tingkat selanjutnya, dengan cara yang sama.

Sejalan dengan pendapat di atas, Burns dan Lorton dalam Sudono, (2000: 22) mengemukakan bahwa: Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan, seperti aritmatika dan berhitung. Mereka mengemukakan bahwa ada tiga tahap dalam pembelajaran mengenal bilangan pada anak, yaitu tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep kongkrit dengan lambang bilangan dan tingkat lambang bilangan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketika akan memberikan pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara asal maupun tergesa-gesa, tetapi harus dilakukan secara bertahap mulai dari yang termudah sampai dengan yang tersulit, yaitu mulai dari mengenal konsep bilangan, menghubungkan konsep ke lambang bilangan dan mengenalkan lambang bilangan. Melalui tahapan yang benar, maka diharapkan anak dapat mengenal bilangan dengan mudah.

### **c. Manfaat mengenal Bilangan untuk Anak Usia Dini**

Pembelajaran mengenal bilangan penting diberikan kepada anak sejak dini, karena pada masa ini perkembangan otak mengalami lompatan dan berjalan demikian pesat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Osborn (Depdiknas, 2007: 5) bahwa 'Perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan prasekolah (4-6 tahun)'. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Bloom dalam Depdiknas (2007: 5) bahwa '50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk di usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun'.

Perkembangan konsep bilangan pada anak usia dini merupakan hal yang terpenting dalam proses pembelajaran mengenal bilangan. Menurut Sujiono (2008:11.11) Perkembangan kosep bilangan diantaranya, (1) penguasaan konsep jumlah, (2) pemahaman konsep, (3) menghitung dan (4) membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan simbol atau lambang.

Pemahaman mengenal bilangan juga membantu anak membentuk pemahaman atas dunia mereka di luar sekolah dan membantu mereka membangun sebuah dasar yang kokoh untuk kesuksesan di dalam sekolah. Pada sekolah dasar dan menengah, sebagai patokan jangka panjang, anak memerlukan pemahaman mengenal bilangan dan keterampilan matematis bukan hanya pada pembelajaran matematika melainkan juga dalam ilmu alam, pelajaran sosial dan berbagai mata pelajaran lainnya Mengingat

betapa pentingnya mengenal bilangan dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran mengenal bilangan perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin, karena "bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika" (Depdiknas, 2007: 1).

Hal ini dipertegas oleh pendapat Grouws dan Cebulla (Suparlan, 2004) yang mengatakan bahwa 'Pengertian bilangan merupakan prasyarat yang paling dasar yang harus dikuasai dengan benar oleh anak, dengan cara membangun konstruksi pemahaman yang benar dalam benak anak.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa anak sangat perlu untuk dikenalkan bilangan sejak dini. Anak perlu untuk belajar, mengenal dan mengetahui konsep bilangan untuk kehidupannya di tahap perkembangan anak selanjutnya.

## **7. Konsep Bermain Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, dan pengaruh terhadap perkembangan, lewat bermain pula dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Menurut Sigmud Freud dalam Hildayani (2004:4.4) bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi dan lamunan karena melalui bermain ataupun berkhayal, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya. Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Pendapat Vygotsky dalam Montolalu dkk (2007:1.9) bermain merupakan cara berfikir anak dan cara memecahkan masalah. Teori perkembangan kognitif menguji kegiatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan intelektual, yang menurut piaget dalam Hildayani dkk (2004:4.5) bahwa pada saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan memadukan berbagai perilaku baru serta yang tidak biasa.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang khusus bagi anak, bermain bukanlah bekerja tetapi bermain adalah suatu proses anak memperoleh pengetahuan serta dalam bermain mempunyai kriteria.

#### **b. Tujuan Bermain**

Bermain merupakan tujuan perkembangan anak taman kanak-kanak (TK), menurut Depdiknas (2002:56) tujuan bermain diantaranya:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Berlatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dan lingkungan
- 3) Melatih kemampuan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan halus

- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya lebih kreatif, lancar, dan orisinal
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara memperkenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan percaya diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina anak dengan anak, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Menurut Montolalu dkk (2009:1.5) tujuan bermain adalah:

- a) Menanamkan budi pekerti yang baik.
- b) Melatih anak untuk dapat membedakan perilaku baik dan tidak baik.
- c) Melatih sikap ramah, suka kerja sama, menunjukkan kepedulian.
- d) Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab
- e) Melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan
- f) Melatih anak untuk selalu tertib dan patuh kepada peraturan
- g) Melatih anak untuk berani
- h) Menjaga keamanan diri
- i) Melatih anak untuk mengerti konsep moral yang mendasar.

Mengingat pentingnya tujuan bermain untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, maka sebaiknya guru dan orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah anak dapat membentuk kebiasaan yang baik, mengembangkan imajinasinya dan menimbulkan rasa senang bagi anak.

### **c. Manfaat Bermain**

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan-gagasan untuk dapat melakukan cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak. Menurut Musfiroh (2005:25) bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi anak yaitu:

- 1) Bermain dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan, mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah.
- 3) Bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
- 4) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif
- 5) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak
- 6) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- 7) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial
- 8) Bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri

Mengingat pentingnya tujuan bermain untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, maka sebaiknya guru dan orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang manfaat bermain adalah untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan yang ada pada anak sehingga anak dapat menyelesaikan masalah dan konflik yang ada pada dirinya.

## **8. Alat Permainan Bagi Anak Usia Dini.**

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

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam alat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, dan menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya. Alat permainan adalah sebagai materi yang dapat dibentuk seperti tanah liat, balok, pasir, batuan, dan daun-daunan.

Badru Zaman, dkk. (2007: 63) menyatakan bahwa alat permainan untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Menurut Montessori dalam Sudono (1995: 7), alat permainan bagi anak dimulai dari tahap yang paling mudah, anak diminta untuk mengenal konsep warna, konsep bilangan, mengelompokkan warna, serta membentuk dan membongkar kembali.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan suatu wahana untuk membantu anak dalam kegiatan bermain. Alat tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang

berlangsung secara teratur, lancar, efektif, dan efisien sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

#### **b. Tujuan Alat Permainan**

Menurut Musfiroh (2005:10) alat permainan bertujuan untuk menyalurkan ekspresi dan kreatifitas anak terhadap sesuatu. memulai permainan, anak dapat menjadi siapa saja pada peran-peran dalam imajinasi mereka.

Menurut Zaman, dkk. (2007:6.5) tujuan alat permainan adalah untuk mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok-balok.

Tujuan alat permainan bagi anak usia dini dalam proses pembelajaran menurut Montolalu dkk (2009: 5.17) adalah:

- 1) Memperjelas materi yang diberikan pada anak.
- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan mengembangkan bahasa, kecerdasan, fisik, social dan emosional anak.

Dengan demikian, tujuan alat permainan adalah untuk memperjelas materi dan memotivasi anak agar anak bersemangat dalam belajar.

### c. Karakteristik Alat Permainan

Menurut Zaman, dkk. (2007:6.3), karakteristik alat permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak usia TK.
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau manfaat multiguna.
- 4) Aman bagi anak.
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Menurut Montolalu dkk (2009:7.4), karakteristik alat permainan anak usia dini adalah:

- 1) Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
- 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. Sering orang mengira bahwa anak kecil selalu menyayangi mainan ukuran kecil, tetapi ternyata bermain dengan alat-alat masak ukuran kecil (dari plastik) tidak berlangsung lama, mereka lebih memilih alat-alat masak dengan ukuran yang lebih besar bahkan mendekati ukuran sebenarnya.
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- 4) Menarik baik warna maupun bentuknya.

- 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya. Apabila rusak langsung diperbaiki atau dijauhkan dari lingkungan bermain anak-anak.
- 6) Murah dan mudah diperoleh.
- 7) Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak.
- 8) Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang runcing/tajam yang bisa melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
- 9) Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen. Alat permainan *open ended* sangat dianjurkan karena merangsang fantasi, berpikir, misalnya barang-barang bekas, seperti botol, kaleng kosong, tanah liat/plastisin.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan anak usia dini adalah benda-benda yang aman dan tidak berbahaya bagi anak

#### **d. Manfaat Alat Permainan**

Menurut Montolalu dkk (2009:43) mengemukakan beberapa manfaat alat permainan diantaranya:

- 1) Pembentukan fisik anak, permainan yang kreatif sangat penting untuk membantu perkembangan otot-otot anak
- 2) Pendidikan, permainan yang bermacam-macam membuka kesempatan bagi anak untuk belajar dan mengenal lebih banyak tentang sesuatu, misalnya pengetahuan berbagai bentuk, warna dan lainnya

- 3) Manfaat sosial, belajar melalui permainan bagaimana membangun relasi atau hubungan dengan orang lain dengan sukses berinteraksi dengan mereka
- 4) Akhlak, lewat permainan anak mulai belajar mengenal pemahaman yang benar dan salah sebagaimana dia belajar landasan-landasan akhlak
- 5) Ekspresi, dan daya cipta, melalui permainan anak akan mampu mengungkapkan daya cipta yang dimilikinya dan keinginan untuk mencoba
- 6) Pengembangan diri, seorang anak akan mampu mengenal dirinya dengan baik melalui permainan yang dimainkannya
- 7) Manfaat solusi, melalui permainan anak ingin melepaskan ketegangan yang lahir dari berbagai tekanan dan aturan yang diharuskan untuk dirinya

Menurut Zaman, dkk. (2007: 7.15), manfaat alat permainan adalah:

- 1) Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.
- 4) Memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan manfaat alat permainan adalah untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat mengembangkan pengetahuan anak.

#### **9. Permainan Gambar Jam Angka untuk Mengenalkan Konsep Angka 1-12**

Pengenalan angka melalui permainan jam angka, dimana alat permainan ini berupa gambar jam yang didalamnya ada angka. Dan sebuah dadu yang sudah ditulis angka dari 1- 12. Yang mana. Permainan tersebut dilakukan dengan berkelompok, satu kelompok terdiri dari 5 orang anak yang secara bergiliran mengocok dadu.

Langkah-langkah permainan sebagai berikut:

- a. Guru memperkenalkan dan tanya jawab tentang media atau alat yang digunakan dalam belajar berhitung.
- b. Guru menjelaskan cara permainan jam angka untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan jam angka dengan cara mengocok dadu dan angka berapa yang keluar maka anak harus menempelkan kartu angka kegambar jam lalu memutar jarum pendek keangka yang tertera.
- d. Bagi anak yang dapat melakukannya dengan benar maka guru memberikan pujian dan bagi anak yang belum, guru memberikan motivasi dan semangat.

e. Indikator dalam permainan ini adalah kognitif 2.1.2 yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Alat ini sangat membantu anak dan besar manfaatnya bukan hanya sekedar konsep matematika tetapi juga untuk perkembangan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan dalam bernalar. Permainan jam angka ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan pengenalan bilangan utuh.

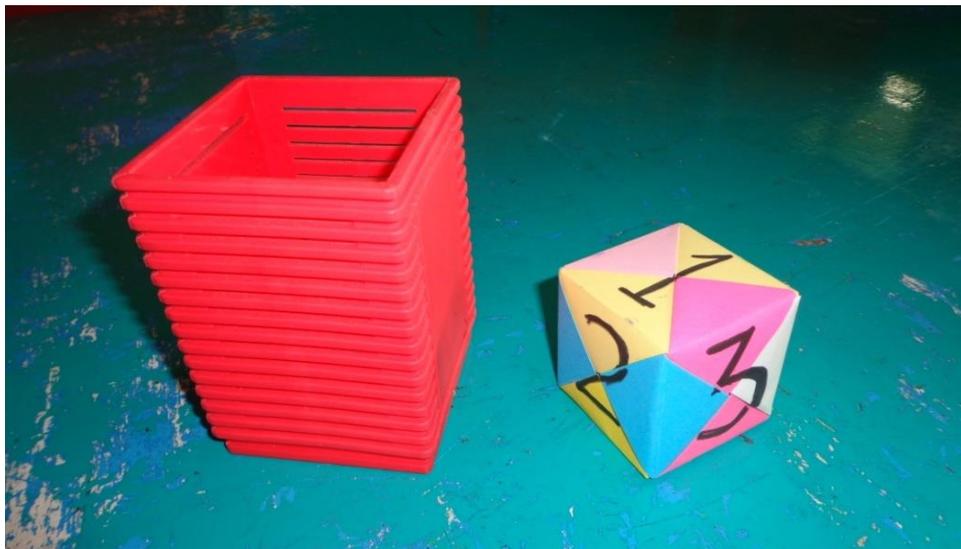
Media/ alat yang dipakai dalam permainan ini adalah:



Gambar 1: Gambar jam angka



Gambar 2 : Gambar dadu yang akan digunakan dalam mencari angka



Gambar 3: Kotak pengocok dadu dan dadu angka

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penulis akan mengaplikasikan permainan jam angka untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

Damaryanti (2011) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak Melalui Permainan Bola Angka di TK Khalifah I Padang”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa 75% kemampuan anak dalam berhitung meningkat melalui permainan bola angka.

Roswita (2010), melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Permainan Bowling Di TK Aisyiyah Kabupaten Solok. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan.

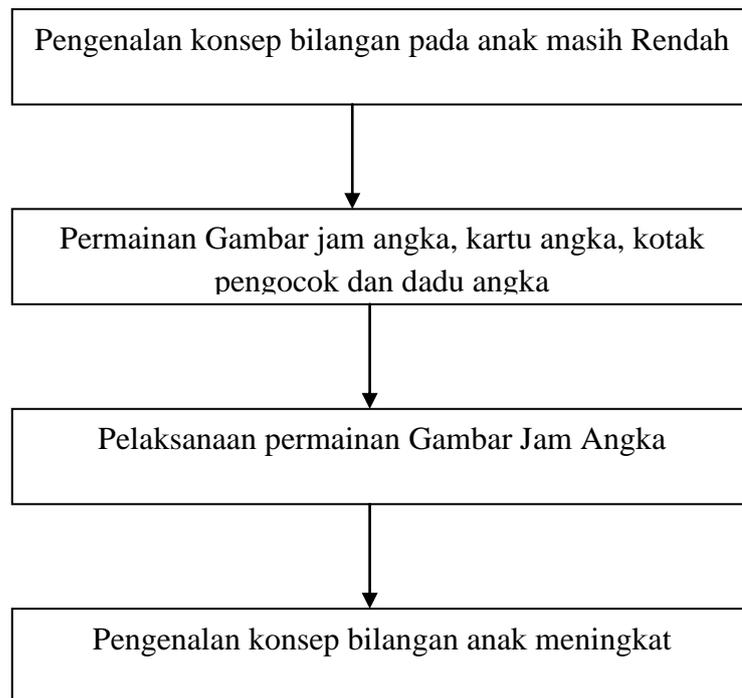
Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan gambar jam angka di TK Aisyiyah I Bukittinggi. Hubungan dengan kedua penelitian tersebut adalah sama-sama meningkatkan konsep angka anak, hanya saja pada penelitian ini penulis menggunakan permainan gambar jam.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pada prinsipnya di TK pembelajaran yang dilakukan dengan ”Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain”. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak di TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan berhitung, mengukur isi, mengukur berat, membandingkan dan sebagainya.

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan adalah untuk mengatasi permasalahan umum dan masalah yang mendasar yaitu masalah pengenalan konsep bilangan melalui permainan gambar jam angka.

Untuk lebih jelas dapat dilihat kerangka berfikir dalam penelitian yang telah disusun dalam bagan berikut :



Bagan 1  
**Kerangka Berfikir**

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

Melalui permainan gambar jam angka diharapkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak meningkat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perlunya merangsang kemampuan berhitung dan mengenal bilangan anak pada usia dini.
2. Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak.
3. Pengembangan kemampuan mengenal bilangan anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik , sosial dan emosional anak.
4. Melalui permainan gambar jam angka dapat melatih kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri.
5. Permainan gambar jam angka yang dilakukan dalam kegiatan dapat melatih koordinasi mata dan tangan.
6. Alat permainan gambar jam angka sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

## **B. Implikasi**

Penerapan permainan *gambar jam angka* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak B7 di TK Aisyiyah I Bukittinggi. Permainan *gambar jam angka* dapat merangsang daya pikir anak atau perkembangan kognitif anak, karena kognitif anak sangat perlu ditingkatkan untuk melihat bagaimana pemikiran anak itu berkembang.

Permainan *gambar jam angka* merupakan salah satu permainan yang dapat memenuhi semua tahapan kegiatan berhitung anak, yaitu tahapan penguasaan konsep dan tahapan pengenalan lambang. Pada tahapan penguasaan konsep anak dapat mengetahui bahwa dua lebih banyak dari satu, hal ini ditunjukkan ketika anak menghitung jumlah gambar jam. Anak dapat menghubungkan bilangan yang diketahui anak dengan bilangan yang terdapat pada kartu angka dalam permainan gambar jam. Pada tahapan pengenalan lambang bilangan, anak harus sudah mampu memahami dan mengetahui lambang bilangan yang tertera pada gambar jam tersebut. Anak akan mengenal lambang bilangan yang tertera pada gambar jam kemudian disusun secara berurutan maupun secara acak.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal di bawah ini:

1. Bagi pihak Taman Kanak-kanak. Penyediaan alat dan sumber belajar yang lebih ditingkatkan lagi, agar kegiatan belajar anak lebih terfasilitasi dengan baik dan anak semakin antusias dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi guru dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak, guru hendaknya menggunakan media dan permainan yang lebih bervariasi dan menstimulasi tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak, seperti permainan *gambar jam angka* yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan sikap anak kearah yang lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.
4. Bagi orangtua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap anak, seperti melakukan permainan *gambar jam angka*. Agar anak menjadi aktif, kreatif, mampu melakukan sesuatu pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk.2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Damaryanti, Wulan. Skripsi. 2011. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka Di TK Khalifah I padang*
- Depdiknas. 2002. *Kamus besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- \_\_\_\_\_2007. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD
- \_\_\_\_\_2003. *Pedoman Pembelajaran TK* , Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- \_\_\_\_\_2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas..
- \_\_\_\_\_2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Hildayani, Rini, dkk.2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*.Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.
- Montolalu,dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Raharjo, M. 2004. *Bilangan Asli, Cacah dan Bulat*. Yogyakarta: Widyaiswara PPPG Matematika
- Roswita, Netti. Skripsi. 2010. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kabupaten Solok*
- Soefandi, Indra dan Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia