

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN TUSUK SATE IKAN DI TAMAN KANAK-KANAK
NUR ISLAM BANUARAN LUBUK BEGALUNG PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

**ERLINDA
NIM: 1107826 / 2011**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

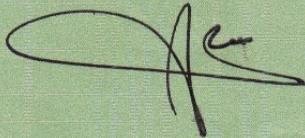
SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang
Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan di Taman
Kanak-kanak Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang
Nama : Erlinda
NIM : 2011 / 1107826
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II



Serli Marlina, M.Pd
NIP . 19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan



Dra.Hj. Valsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

ABSTRAK

Erlinda, 2014. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan di Taman Kanak – kanak Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan.

Kemampuan Anak mengenal lambang bilangan pada kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang masih rendah, disebabkan karena anak sulit memahami atau mengenal lambang bilangan. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan tusuk sate ikan. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Nur Islam Padang yang berjumlah 16 orang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bertujuan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus. Hasil penelitian siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan tetapi belum mencapai hasil yang di harapkan dan dilanjutkan pada siklus II ini telah menunjukkan peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan tusuk sate ikan. Pada kondisi awal persentase rendah pada siklus I sedikit meningkat pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan dari sebelum tindakan. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan permainan tusuk sate ikan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak Nur Islam Banuaran Lubuk Belagung Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan di Taman Kanak-kanak Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Kota Padang**”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1 Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-setulus kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Serli Marlina, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan 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 menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku sekretaris jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan PD I, II, III yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
6. Kepada UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Lubuk Begalung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG-PAUD dan tata usaha di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Ibu Kepala TK Nur Islam yang telah memberikan kesempatan bagi Peneliti untuk meneliti.
9. Terima kasih kepada Harfiyanti selaku guru pendamping di TK Nur Islam Padang
10. Kedua Orang Tua (Rusli dan Kartini), serta Adik-adik (Yudi, Diana) serta teman-teman dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
11. Teman-teman angkatan 2011 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan.
12. Anak-anakku Kelompok B2 yang kucintai

Akhirnya peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan dalam kesempurnaan skripsi ini.

Padang, April 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PENYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Konsep Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini	10
c. Perkembangan Anak Usia Dini	12
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	14
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif	16
c. Tujuan Pengembangan Kognitif	17
d. Manfaat Perkembangan Kognitif	19
3. Konsep Lambang Bilangan	21
a. Pengertian Mengenal Lambang Bilangan	21
b. Tahap – tahap Mengenal Lambang Bilangan	22
c. Indikator Mengenal Lambang Bilangan	24
d. Tujuan Mengenal Lambang Bilangan	24
e. Metode Mengenal Lambang Bilangan	25
4. Konsep Bermain Anak Usia Dini	26
a. Pengertian Bermain	26
b. Tujuan Bermain	27
c. Karakteristik Bermain	27
d. Manfaat Bermain	29

5. Alat Permainan Anak Usia Dini	30
a. Pengertian Alat Permainan	30
b. Karakteristik Alat Permainan	31
6. Permainan Tusuk Sate Ikan	34
a. Pengertian Permainan Tusuk Sate Ikan	34
b. Alat dan Bahan yang digunakan	35
c. Petunjuk Permainan Tusuk Sate Ikan	36
B. Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Berfikir	38
D. Hipotesis.....	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian... ..	41
1. Kondisi Awal	42
2. Siklus I	42
3. Siklus II	51
D. Defenisi Operasional.....	59
E. Instrumentasi	60
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Teknik Analisis Data.....	61

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	64
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	64
2. Deskripsi Siklus I.....	68
3. Deskripsi Siklus II	85
B. Analisis Data	100
C. Pembahasan.....	109

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	114
B. Implikasi.....	115
C. Saran.....	116

DAFTAR PUSTAKA	117
-----------------------------	------------

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1	39
Bagan 2	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Obsevasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan.....	60
Tabel 2	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	65
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)	69
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	73
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	77
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus I Pertemuan I, II, dan III (Setelah Tindakan)	81
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Lambang Mengenal Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	86
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	90
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus II Pertemuan III (Setelah tindakan)	94
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus II Pertemuan I, II, dan III (Setelah Tindakan)	98
Tabel 11	Persentase Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan (Anak Kategori Samgat Tinggi)	103

Tabel 12	Persentase Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan (Anak Kategori Tinggi).....	105
Tabel 13	Persentase Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk sate Ikan (Anak Kategori Rendah)	107

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	66
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	71
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)	75
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	78
Grafik 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	88
Grafik 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	92
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	96
Grafik 8	Persentase Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan (Kategori Anak Sangat Tinggi)	104
Grafik 9	Persentase Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tusuk Sate Ikan (Kategori Anak Tinggi)	106
Grafik 10	Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Melalui Permainan Tusuk Sate (Kategori Anak Rendah).....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Format Hasil Penilaian

Lampiran II Format RKH

Lampiran III Dokumentasi (photo)

Lampiran IV Surat Izin Penelitian Ketua Jurusan PG- PAUD UNP

Lampiran V Surat Izin Penelitian dari UPTD

Lampiran VI Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu. Anak sebagai individu merupakan salah satu subjek pendidikan. Pendidikan yang diberikan untuk anak harus sesuai dengan perkembangan usia mereka. Karena anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Menurut Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai anak usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Melalui pendidikan anak usia dini perlu di upayakan penyediaan lingkungan belajar yang menarik, dalam rangka membangkitkan suasana belajar yang kondusif bagi anak. Agar tercapainya proses pembelajaran yang

maksimal, seorang guru harus mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh setiap anak yang sesuai dengan karakteristiknya, sehingga anak benar-benar memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Konsekuensinya, guru harus mampu mengupayakan dan memberdayakan diri dengan berbagai metodologi, sumber alat pembelajaran yang dimiliki mampu mencapai hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu bentuk atau pola pendidikan itu adalah penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini melalui sebuah lembaga Taman Kanak-kanak. Pola pendidikan yang ditetapkan sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak yaitu “Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain”. Dimana anak tidak dituntut untuk langsung mendapatkan hasil yang maksimal, namun anak di bimbing untuk mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar.

Pendidikan Taman Kanak-kanak juga merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program bagi anak usia empat sampai enam tahun. Pada masa ini anak memasuki tahap pra-operasional kongkrit dalam berfikir dari aktifitas belajar di sekolah. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar, tetapi yang lebih utama adalah untuk anak memperoleh dan mendapatkan rangsangan-rangsangan kemampuan dasar terhadap aspek perkembangan anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak diarahkan pada pengembangan potensi kemampuan yang dimiliki oleh anak seperti pengembangan bahasa, kognitif,

sosial, emosional, moral, agama, dan motorik. Pendidikan Taman Kanak-kanak mulai diberikan secara terencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih berarti dan bermakna bagi anak didik. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan berbagai sumber daya manusia berupa guru yang profesional dan kreatif. Guru yang profesional dan kreatif diharapkan agar mampu mengembangkan ide-ide dan keterampilan dalam mengajar dan mengembangkan sarana pendukung belajar yang sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak.

Melalui bermain diharapkan anak didik dapat melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya, sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek yang ada pada diri anak, salah satu lingkup aspek perkembangan yang harus dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah kemampuan kognitif. Pengembangan aspek perkembangan kognitif bertujuan agar anak menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, berfikir secara logis, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan berfikir teliti dan cermat.

Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan mengenali angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Pengenalan konsep angka sebaiknya menggunakan benda-benda kongkrit agar anak lebih mudah memahami menghitung bilangan.

Pengembangan kemampuan mengenal bilangan anak usia dini harus dikembangkan sejak dini demi masa depan anak tersebut. Apabila ada kesalahan dalam pengembangan kemampuan mengenal bilangan, maka

dampaknya akan berakibat sampai anak itu dewasa. Dampaknya adalah anak akan memiliki konsep yang salah dalam dirinya misalnya saja dalam pengenalan angka, apabila anak sudah salah mengenal konsep angka 1 dari dia kecil maka pada usia dewasa akan tetap tertanam konsep angka satu yang salah.

Pada usia 5-6 tahun anak sudah memiliki fungsi otak yang mampu menyerap informasi yang luar biasa. Dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan usia dini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain merencanakan kegiatan pembelajaran mengenal bilangan, oleh guru pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan, memilih media dan metode yang tepat.

Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan bertujuan untuk menciptakan anak yang kritis, berfikir secara logis dan memiliki kognitif yang cerdas. Pengembangan pembelajaran mengenal lambang bilangan tergantung pada rangsangan dan bimbingan yang diberikan sejak kecil yang dilakukan oleh orang tua dan guru pada anak. Apabila anak sudah menyukai dan menyenangi pembelajaran mengenal lambang bilangan, otomatis anak akan tertarik dan tidak akan untuk seumur hidupnya, sampai anak dewasa nanti. Contoh anak bisa menghitung beberapa jumlah saudaranya, umurnya, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Nur Islam Padang, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: rendahnya kemampuan anak dalam

mengenai lambang bilangan, rendahnya kemampuan anak dalam menunjuk lambang bilangan, rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda-benda, rendahnya kemampuan anak dalam memasang lambang bilangan dengan benda-benda, anak bisa menyebutkan urutan bilangan secara lisan, namun anak belum kenal angka yang disebutkannya.

Adapun faktor yang menjadi penyebabnya rendahnya kemampuan anak mengenai lambang bilangan karena guru kurang menyediakan alat permainan yang menarik seperti *puzzle*, balok-balok, alat bermain diluar dan metode yang digunakan juga kurang tepat. Guru hanya menggunakan metode bercerita saja dalam memberikan pembelajaran mengenai lambang bilangan, selain itu ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran mengenai lambang bilangan pada anak usia dini yaitu metode tanya jawab, metode bercakap-cakap, metode pemberian tugas, metode praktek langsung. Karena guru tidak menggunakan metode yang kurang menarik, sehingga hal ini membuat anak menjadi bosan, dan pemahaman anak tentang mengenai lambang bilangan tidak terespon dengan baik. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengadakan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak mengenai lambang bilangan dan anak bisa mengenai angka sehingga proses pembelajaran mengalami perubahan-perubahan dan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga kemampuan anak mengenai lambang bilangan meningkat

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diambil identifikasi berupa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang. Khususnya pada anak kelompok B2 sebagai berikut ;

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan .
2. Rendahnya kemampuan anak dalam menunjuk lambang bilangan.
3. Rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda - benda.
4. Rendahnya kemampuan anak dalam memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda.

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, karena keterbatasan kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada aspek rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah yang telah diuraikan dapat di rumuskan pemasalahannya. Yaitu'' Bagaimanakah kegiatan permainan tusuk sate ikan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan tusuk sate ikan di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait seperti :

1. Bagi Anak

- a. Untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.
- b. Menumbuhkan minat belajar anak tentang konsep lambang bilangan.

2. Bagi Guru.

Guru dapat menemukan metode dan strategi dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

3. Bagi Peneliti.

- a. Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan permainan terutama dalam mengembangkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.
- b. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

4. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang.
- b. Sebagai salah satu tindakan sumbangan pemikiran dalam bentuk tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

5. Bagi Masyarakat.

Sebagai pusat peningkatan kualitas pelayanan dalam mengembangkan dimensi- dimensi perkembangan anak TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut NAEYC (National Association for the Education of Young Children) dalam Hartati (2007: 7) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Peaget (dalam Fakhruddin, 2010:28) pengertian anak usia dini adalah:

“Anak usia dini adalah anak yang lahir dengan segala keunikan potensi, antara yang satu dengan yang lainnya tidaklah sama bahkan anak kembar pesat apabila tersedianya lingkungan yang memungkinkan potensi-potensi yang dimiliki anak bisa berkembang optimal, baik potensi nalar (intelektensi), rasa (emosi), spritual, maupun keterampilan (motorik)”.

Pendapat Hartati (2005:2) “tentang pengertian anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya”.

Beberapa pengertian di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang memiliki pembawaan baik dan unik serta memiliki proses pertumbuhan

dan perkembangan dengan pesat dan fundametal bagi kehidupan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Pendapat Hatimah dalam Yusuf (2011 : 48) mengemukakan bahwa, karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Unik. Artinya sifat anak itu berbeda satu sama lainnya .
- 2) Egosentris. Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 3) Aktif dan Energik. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas .
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak cenderung banyak memerhatikan, membicarakan, dan mempehentikan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama hal-hal yang baru.
- 5) Eksploratif dan berjiwa petualang. Terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru .
- 6) Spontan. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- 7) Senang dan kaya dengan fantasi. Anak senang dengan hal-hal imajinatif.

- 8) Masih mudah frustrasi. Umumnya anak masih mudah frustrasi, atau kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan.
- 9) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.
- 10) Daya perhatian yang pendek. Anak memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.

Solehuddin dalam Masitoh (2006: 6.4) mengungkapkan karakteristik anak adalah “Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Kemudian menurut Hartati (dalam Aisyah, 2008; 14) “karakteristik anak usia dini adalah : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Menunjukkan sikap ego sentris, 5) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 6) Sebagai bagian dari makhluk sosial, 7) Masa potensial untuk belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat unik, aktif, kaya dengan fantasi, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, senang berteman.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Anak usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 20 tahun. Perkembangan setiap bidang dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas, banyak aspek perkembangan Ramli (2005: 67): mengemukakan bahwa:

Kesadaran kepada diri-sendiri berkembang kearah perhatian kepada orang lain, dari kesadaran untuk ini dan di sini kearah kesadaran dan keingintahuan intelektual yang lebih luas, dari pemerolehan fakta terpisah kearah konseptualisasi dan perkembangan minat yang mendalam pada simbol.

Sedangkan menurut pendapat Salkin dalam Ramli (2005: 43) menyatakan perkembangan ialah suatu rangkaian perubahan progresif yang terjadi dalam suatu pola yang dapat diprediksi sebagai hasil interaksi antara faktor biologis dan lingkungan.

Hartati (2005:17) Perkembangan ialah pertumbuhan psikologi fisik sebagai hasil dari proses. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu menuju kedewasaan, aspek perkembangan anak

meliputi, fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan psikologis fisik sebagai hasil dari proses dan pematangan fungsi-fungsi fisik anak.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan anak usia dini sebagai anak didik. Karakteristik tersebut menurut Bredekamp & Copple dalam Ramli (2005:68) adalah sebagai berikut:

- a. Ranah perkembangan anak-fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif saling berkaitan
- b. Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relative teratur
- c. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda,
- d. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif,
- e. Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi,
- f. Anak-anak adalah pembelajar yang aktif,
- g. Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan,

- h. Bermain merupakan alat yang penting bagi perkembangan sosial anak,
- i. perkembangan maju saat anak memiliki kesempatan mempraktekkan keterampilan baru,
- j. Anak-anak menunjukkan cara-cara belajar yang berbeda-beda
- k. Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik.

Selanjutnya Hartati (2005:35) karakteristik perkembangan anak usia dini adalah individu yang proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan, karena itulah anak usia dini disebut sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perkembangan yang sangat pesat, yang terlihat dari perkembangan fisik, psikologi dan emosional dan anak menunjukkan cara-cara yang berbeda dalam perkembangannya .

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Hurlock dalam Depdiknas (2000 : 6) mengatakan “Bahwa lima tahun pertama kehidupan

anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya“. Berdasarkan teori diatas perkembangan awal anak didik menentukan untuk dapat melaksanakan tugas–tugas perkembangan selanjutnya.

Gagne dalam Jamaris (2006 : 18) mengatakan “bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir“.

Menurut Sujiono (2005 : 12) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar .

Pendapat beberapa ahli psikologi yang berkecimpung di bidang pendidikan tentang kognitif didalam Sujiono (2005 : 1, 2) antara lain; a) Teman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak, b) Colvin, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyelesaikan diri dengan lingkungan, c) Henman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan, d) Hunt, mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif itu adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan seseorang untuk mengetahui, memahami, menghubungkan, menilai,

menyesuaikan, dan mempertimbangkan suatu kejadian yang menyebabkan kecerdasan.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Menurut pendapat Wulan (2011 ; 49) karakteristik kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut :

“1) Anak usia prasekolah sudah mengerti sebagian besar simbol- simbol yang sering digunakan di lingkungan terdekatnya, 2) Anak usia prasekolah sudah mulai mengenal logika, 3) Cara berpikir anak pada awal usia prasekolah masih cenderung ego sentris atau menggunakan sudut pandang diri sendiri, 4) Anak sudah mulai mengenal prinsip-prinsip hitungan.

Sedangkan karakteristik kognitif anak usia dini menurut pendapat Jamaris (2006; 25) berdasarkan usia terbagi atas:

1. Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun yaitu :
 - a) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif.
 - b) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
 - c) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang difikirkannya
 - d) Proses berfikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera

- e) Semua kejadian - kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (Egosentris)
- f) Mulai dapat membedakan antara frustrasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

2. Kemampuan kognitif anak usia 5 - 6 tahun yaitu :

- a) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- b) Tertarik dengan huruf dan angka
- c) Telah mengenal sebagian besar warna
- d) Mulai mengerti tentang waktu
- e) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- f) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat ahli diatas, bahwa karakteristik perkembangan kognitif adalah sudah memahami simbol-simbol di lingkungan sekitarnya, sudah mulai mengenal logika, berfikir secara intuitif, dan mulai dapat membedakan antar kenyataan dan khayalan.

c. Tujuan Pengembangan Kognitif

Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Salah satu potensi yang dikembangkan di TK adalah kognitif anak. Perkembangan kognitif pada anak usia 3 – 6 tahun yaitu saat anak

mulai memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Masa ini di sebut juga dengan masa peka terhadap segala stimulus yang di terimanya melalui inderanya ,masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak .

Wachs dalam Sujiono (2008 : 1 .19) perkembangan kognitif dapat di tingkatkan apabila orang tua penuh kasih. Responsive secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi dan bias diramalkan dengan kemungkinan untuk variasi pengalaman .Dogde dalam Gunati (2008 : 2 .26) mengemukakan tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia prasekolah (termasuk didalamnya anak usia 3 – 4 tahun) adalah sebagai berikut :

1) Belajar dan pemecahan masalah

Anak diharapkan dapat lebih fokus dalam memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar dan penelaran. Ketika anak mengobservasi kejadian di sekeliling mereka, anak dapat menayakan sesuatu, membuat pertanyaan, membuat prediksi, dan menetet pemecahan masalah yang mungkin.

2) Berfikir logis

Anak diharapkan dapat mempertemukan dan memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu informasi dengan membandingkan, membedakan, mengelompokan, mengatur, mengukur dan memahami pola-pola.

3) Berfikir menggunakan simbol

Anak diharapkan dapat menggunakan objek dengan suatu cara yang unik, seperti menggunakan sapu sebagai kuda atau bangku sebagai mobil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif secara logis dan berfikir menggunakan simbol, dimana dengan berkembangnya kognitif anak, maka anak lebih mudah menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang di hadapinya dan mendapatkan informasi tentang kejadian yang dihadapinya yang terjadi di sekitarnya.

d. Manfaat Pengembangan Kognitif

Menurut Freud dalam Sujiono (2008 : 2 .8) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang di kemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah adalah : 1) Memahami konsep makna berlawanan : kosong atau penuh, berat/ringan, 2) Menunjukan pemahaman mengenai Posisi : di muka/di belakang, di atas/di bawah, 3) Mampu memadankan bentuk misalnya lingkungan, segitiga, dan persegi dengan objek nyata atau gambar, 4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, 5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan : 6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, 7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama , misalnya : “ Apa

pasangan cangkir “, 8) Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dan lain-lain .

Sujiono dkk (2006: 1.22) menyatakan bahwa manfaat pengembangan kognitif adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan yang ia lihat, dengan dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak memahami berbagi simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kognitif adalah agar anak mampu memecahkan persoalan atau permasalahan yang di hadapinya dan berbagai macam persoalan sehingga anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri, di samping itu manfaat kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum di kenal menjadi yang di kenal, dari yang sederhana menjadi lebih komplek .

Indikator dalam penelitian ini adalah 1) anak mampu membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, 2) anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, 3) anak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan media Tusuk Sate 1 sampai 10.

3. Konsep Lambang Bilangan

a. Pengertian Mengenal Lambang Bilangan

Lambang bilangan adalah suatu simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam konsep bilangan selama bertahun – tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks (Permen Nomor 58 tahun 2009).

Menurut Depdiknas (2007: 10) kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 5 sampai 6 tahun (kelompok B), yaitu anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 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.

Menurut Semiawan (2002:17) pemahaman dan penguasaan lambang bilangan pada usia dini ada tiga tahapan sebagai berikut:

“Konsep: Anak bereksplorasi untuk menghitung segala macam peralihan dari kongkrit ke lambang. Tahapan ini dibirikan apabila konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak dalam menghitung dengan bilangan yang disebutkan. Lambang: Anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan berupa lambang bilangan, bentuk dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan membilang merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang mana hendaknya dibangun sejak anak usia dini. Konsep bilangan juga melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlahnya atau berapa banyaknya termasuk menghitung, menjumlah, dan yang terpenting adalah mengerti dengan konsep bilangan. Adapun pengenalan membilang itu sendiri pada anak-anak dapat diawali dengan pengalaman melalui banyaknya latihan dan bermain secara berulang-ukang dapat membantu dan melatih kemampuan pola berpikir dalam mengembangkan pengertian pada konsep dan menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan.

b. Tahap-tahap Mengenal Lambang Bilangan

Menyampaikan materi pembelajaran mengenal lambang bilangan anak usia dini tidak dapat dilakukan secara tergesa-gesa, tetapi harus secara bertahap. Menurut Thorndike dalam Maulana (2008: 65) bahwa:

Sebaiknya materi diberikan dan disusun dari tahap yang paling mudah ke yang paling sukar, sesuai dengan tingkatan kelas dan tingkatan sekolah. Penguasaan materi yang lebih mudah akan menuntun anak untuk menguasai materi selanjutnya yang lebih sukar. Atau dengan kata lain, topik/konsep prasyarat harus dikuasai terlebih dahulu untuk dapat memahami topik atau konsep selanjutnya.

Menurut Depdiknas (2007: 17) lambang bilangan erat kaitannya dengan berhitung, adapun tahap lambang bilangan di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan lambang bilangan adalah:

1. Penguasaan Konsep

Pemahamannya pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

2. Masa Transisi

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

3. 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.

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. Indikator Mengenal Lambang bilangan

Menurut Sujiono (2006: 10) Indikator mengenal bilangan anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-20
- 2) Membilang dengan menunjukkan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda – benda) sampai 10
- 3) Membuat urutan bilangan 1 - 10 dengan benda – benda.
- 4) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10
- 5) Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

d. Tujuan Mengenal Lambang Bilangan

Menurut Depdiknas (2007; 10) tujuan pengembangan konsep lambang bilangan adalah:

“Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 5 secara urut, menunjukkan angka 1 sampai 5 secara acak menyebutkan angka satu sampai 5, menunjukkan jumlah benda secara urut, mencari angka sesuai jumlah benda yang jumlahnya sama, lebih banyak dan sedikit, serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya,”

Pengembangan konsep lambang bilangan menurut pendapat Sujiono (2005:11) adalah : 1) penguasaan konsep bilangan, 2) pemahaman konsep,

3) menghitung, 4) membedakan angka dengan menunjuk angka dengan simbol atau lambang.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kemampuan membilang adalah anak memang harus dikenalkan satu persatu angka dasar yang harus dihafalnya membantu anak berhitung ,mengelompokan, mencocokkan, memasangkan serta mendorong kemampuan intelektual anak.

e. Metode Mengenal Lambang Bilangan

Menurut Moeslichaton (2004: 7) metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan”. Sebagai alat untuk mencapai tujuan, maka dalam memilih suatu metode yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus memperhatikan faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar.

Depdiknas (2007: 13) “ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini yaitu a) metode bercerita, b) Metode tanya jawab, c) metode pemberian tugas. Selain itu Moeslichatoen (2004: 31) mengemukakan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan berpikirnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, menghitung, menjodohkan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai

tujuan kegiatan”. Sebagai alat untuk mencapai tujuan, metode yang digunakan adalah a) metode bercerita, b) metode tanya jawab, c) metode pemberian tugas.

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab, bermain sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan lewat bermain pula di dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Singer dalam Kustanti (2004: 16) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Menurut Semiawan, dalam Hartati (2005: 85) menyatakan bahwa “Bermain adalah aktifitas yang di pilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”. Sudono (2000: 1), menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktifitas yang dipilih oleh anak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat.

b. Tujuan Bermain

Depdiknas (2002 : 56) menyatakan tujuan bermain adalah 1) dapat mengembangkan daya fikir (kognitif) anak, 2) melatih keterampilan anak, 3) mengembangkan jasmani agar keterampilan motorik kasar anak dalam olah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan, 4) mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil, 5) meningkatkan kepekaan sosial anak, 6) mengembangkan kemampuan sosial; seperti membina hubungan dengan anak lain.

Hetherington dalam Moeslichatoen (1992:32). Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan dengan wawasan dan pengertian yang dimiliki anak mampu menghubungkan pengetahuan yang baru, hingga dapat mengembangkan kognitif agar kreatif, fleksibel, orisinal. Dengan berkembangnya kognitif juga dapat mempermudah anak dalam memecahkan masalah yang timbul, terampil dan sabar.

c. Karakteristik Bermain

Anak – anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah dapat memberikan kepuasan kepada anak. Melalui bermain

bersama dalam kelompok atau bermain sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang kemudian memberikan kepuasan baginya.

Menurut Soefandi (2009; 18) membagi karakteristik bermain itu sebagai berikut:

- a) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental, b) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan karena sipelaku sangat menikmati dalam melakukan kegiatan bermain, c) Bermain dilakukan bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan sendiri, d) Dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya, e) tanpa ada hal – hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi sipelaku, f) Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku, g) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh sipelaku.

Kemudian menurut Montolalu (2005; 12) karakteristik anak bermain adalah sebagai berikut: 1) Bermain relative bebas dari aturan – aturan, kecuali anak – anak membuat aturan mereka sendiri, 2) Bermain dilakukan seakan – seakan kegiatan dalam kehidupan nyata, 3) Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya, 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak - anak

Selanjutnya karakteristik bermain anak menurut pendapat Suryadi (2006; 7) adalah :

- a) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental. b) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikan, dan menggairahkan. C) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan keinginan dari diri sendiri. d) Dalam bermain individu

bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya. e) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku. g) Bebas membuat aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan antara pelaku. h) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku..

Beberapa karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasyikan, menggairahkan, dengan tanpa adanya paksaan, tidak bertujuan instrinsik, bersifat spontan dan sukarela. Dengan bermain seorang anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal dan melalui bermain anak bisa menghasilkan ide-ide serta berbagai gagasan baru.

d. Manfaat Bermain

Diknas (2002: 28) manfaat bermain sebagai berikut: 1) meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, 2) mengaktifkan semua panca indra anak, 3) meningkatkan kemandirian pada anak, 4) memenuhi kebutuhan, 5) memberi kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah, 6) memberi motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan), 7) memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2005:1,19) manfaat bermain adalah: 1) bermain memicu kreatifitas, 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) bermain bermanfaat

untuk melatih empati, 5) bermain bermanfaat mengasah panca indra, 6) bermain sebagai media terapi, 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain meliputi meningkatkan keterampilan, memicu kreativitas, memberikan motivasi, untuk melatih empati, melakukan penemuan.

e. Alat Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Alat Permainan

Pengertian alat permainan menurut Sudono (2000: 7) menyatakan bahwa: “Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam Sifat seperti bongkar pasang , mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuai dengan bentuk seutuhnya”.

Selain pengertian alat permainan di atas, menurut Syaputra (2005: 61) “Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan “.

Kemudian menurut Depdiknas (2003: 2) mengatakan bahwa pengertian alat permainan adalah: “1) alat yang dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak, 2) penentuan dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penelitian simpulkan bahwa alat permainan harus dapat digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri

bermainnya dan bersifat edukatif dengan ciri- ciri dapat dipergunakan dalam berbagai cara, dibuat untuk usia prasekolah, aman, dapat melibatkan anak secara aktif.

b. Karakteristik Alat Permainan

Ada beberapa karakteristik alat permainan yang digunakan oleh Rachmawati (dalam Montolalu, 2005: 9.4) antara lain: “1) Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, 2) Ada kaitan dengan filosofi yayasan Taman Kanak- Kanak dan kurikulum, 3) mencerminkan desain yang bermutu, 4) Tahan lama, 5) Fleksibel dan multi fungsi dalam penggunaan, 6) aman bagi anak (cat tidak beracun, tidak tajam atau lancip sisi dan sudut- sudut), 7) Bentuk dan warnanya menarik”.

Sedangkan menurut Suryadi (2006; 12) karakteristik alat permainan adalah;

1. Pilih alat atau bahan yang mengundang perhatian anak.
2. Mencerminkan karakteristik tingkat usia anak.
3. Memiliki unsur multiguna.
4. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakannya dengan beragam cara.
5. Mencerminkan kualitas rancangan dan keterampilan kerja.
6. Mudah dirawat dan diperbaiki.
7. Mencerminkan peningkatan budaya kelompok.
8. Bersifat edukatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik alat permainan harus memilih bahan yang memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan multiguna yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, tahan lama, bersifat fleksibel, aman bagi anak, bentuk dan warnanya menarik.

Menurut Syahputra (2001; 55) menjelaskan beberapa manfaat alat permainan seperti dibawah ini:

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.

Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerak- gerakan tubuh, akan membuat kegiatan tubuh anak menjadi sehat.

2) Manfaat bermain untuk perkembangan motorik kasar dan halus.

Untuk usia TK mulai belajar, menggambar bentuk- bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, salah satu contoh bisa diamati pada anak yang kejar- kejaran untuk menangkap temannya.

3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hal milik menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman bermain.

4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang ada dengan sendirinya dan sudah terbina secara alami, dapat dikatakan anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya.

5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Sebagai pengetahuan yang luas, nalar, kreatifitas (daya cipta) kemampuan berbahasa, banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak TK melalui bermain.

Menurut Soefandi (2009: 43) manfaat alat permainan antara lain;

- 1) Melatih panca indra anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.
- 2) Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi.
- 3) Menambah nilai, norma, etika, moral, budi perketi dan aspek lainnya yang mengandung unsur pendidikan.
- 4) Melatih kecerdasan intelektual anak.
- 5) Menambah nilai agama/moral.
- 6) Melatih keterampilan anak.
- 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas dan tanggung jawab anak.
- 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
- 9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan yang bergizi, kedisiplinan dan kemandirian.
- 10) Melatih kerja sama dan gotong royong dan toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak.
- 11) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca, menulis dan berhitung.

12) Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah untuk melatih panca indra anak dan mengembangkan aspek- aspek perkembangan pada anak.

6. Permainan Tusuk Sate Ikan

a. Pengertian Permainan Tusuk Sate Ikan

Permainan merupakan kesenangan atau sebuah kemampuan bagi anak, maka dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di Taman Kanak- kanak berprinsip belajar sambil bermain, belajar seraya bermain. Sehubungan dengan itu maka dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak- Kanak di anjurkan harus ada alat permainan.

Menurut Sudono (1995:13) bahwa menyatakan“Alat Peraga adalah semua alat yang digunakan oleh guru untuk menerangkan atau memperagakan pelajaran di dalam proses belajar mengajar”.

Tusuk sate ikan merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat anak dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan selain itu juga digunakan untuk mengenal angka.

Menurut tata bahasa tusuk adalah suatu alat yang digunakan untuk menikam atau menusukan sesuatu. Jadi permainan tusuk sate ikan adalah sesuatu alat yang menggunakan bambu atau lidi untuk menikam atau menusukan gambar ikan.

Safriyani (2011:104) permainan tusuk sate dalam penelitian ini menggunakan bambu, lidi, dan gambar ikan yang diberi pipet dan pemanggang, kipas dan kartu angka. Adapun aspek yang dikembangkan dalam permainan tusuk sate ikan adalah :

- Kognisi : Anak bisa menyebutkan ciri – ciri ikan, belajar konsep ukuran besar kecil, banyak sedikit, warna
- Bahasa : Anak bisa belajar simbol
- Motorik : Melenturkan jari melalui menusuk ikan
- Emosi Sosial : Main bergantian, main dengan teman, bisa menikmati kegiatan bersama dengan teman

b. Alat dan Bahan yang digunakan

1. Ikan berukuran besar atau kecil
2. Tusuk sate
3. Panggang sate
4. Kipas
5. Pipet
6. Kartu angka



c. Petunjuk Permainan Tusuk Sate Ikan ini adalah:

1. Pada tiap gambar ikan diberi pipet untuk ditusukan ke bambu atau lidi
2. Perlihatkan pada anak, tusuk lidi atau bambu, pemanggang ikan, kipas dan kartu angka
3. Mintalah anak untuk mengambil gambar ikan untuk ditusukkannya
4. Bila anak sudah lancar melakukannya, angka pada permainan tusuk sate ikan tersebut bisa ditingkatkan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tusuk sate adalah alat permainan yang menggunakan bambu, lidi untuk menusuk gambar ikan yang di beri pipet ,pemanggang,kipas dan kartu angka yang dapat meningkatkan kemampuan pada anak dalam mengenal lambang bilangan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Kurniati (2008) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya peningkatan pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini melalui permainan angka di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan”, disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan angka dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak usia dini di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.
2. Delwita (2008) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Upaya meningkatkan pengenalan lambang bilangan anak melalui permainan memancing ikan di TK Irsyad Sawahlunto, dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan anak usia dini di TK Irsyad Sawahlunto.

Penelitian yang akan peneliti lakukan bedanya dengan kedua penelitian di atas adalah bentuk tindakan dan alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran yang berbeda. Persamaan penelitian yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Manfaat yang bisa peneliti dapatkan dari kedua penelitian di atas adalah sebagai bahan perbandingan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan tusuk sate ikan di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang.

C. Kerangka Berpikir

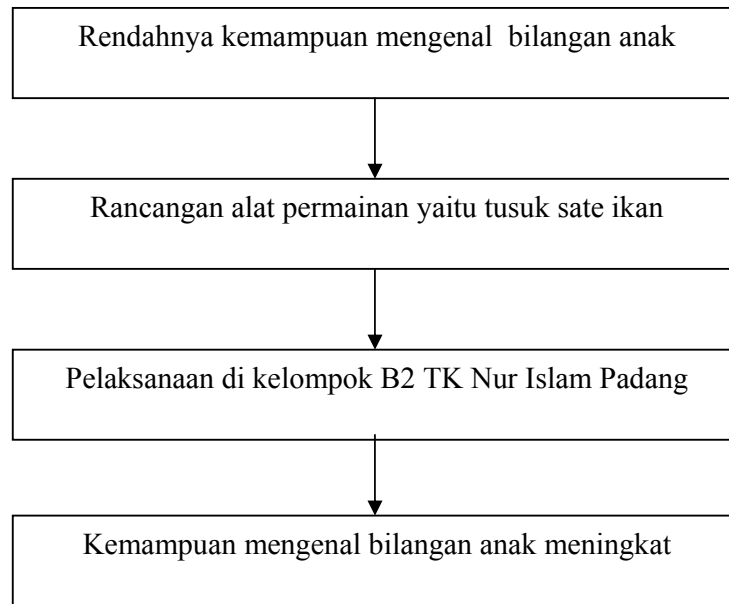
Kemampuan kognitif adalah proses berpikir yaitu kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangan suatu kejadian. Kemampuan kognitif anak sangat mempengaruhi perkembangan anak dan sangat berkaitan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seorang anak terhadap minta, terutama terhadap ide-ide belajar yang timbul disaat proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan kognitif anak menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap konsep bilangan dapat dilakukan metode-metode bermain, salah satunya melalui permainan tusuk sate. Melalui permainan tusuk sate ini anak dapat memahami langsung tentang konsep bilangan dan angka.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat dijumpai dengan menyediakan alat praga atau media yang dapat membantu dan mempermudah pendidikan menyampaikan materi pembelajaran atau informasi kepada anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak dalam pemahaman konsep bilangan melalui permainan tusuk sate yang akan dilaksanakan di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tusuk sate merupakan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan. Tujuan permainan ini dilaksanakan di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang adalah supaya kemampuan mengenal bilangan dapat meningkat dan optimal.



Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah ”melalui permainan tusuk sate ikan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di TK Nur Islam Lubuk Begalung Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak mengenal lambing bilangan harus dikembangkan sejak usia dini, apabila terjadi salah konsep dalam mengenal lambing bilangan maka akan berdampak buruk terhadap masa depan anak tersebut. Misalnya dalam mengenal angka 1 yang salah maka kesalahan tersebut akan dibawanya sampai dewasa. Dan apabila sejak usia dini anak sudah senang dalam pembelajaran mengenal lambing bilangan, maka anak akan tertarik pada kegiatan mengenal lambing bilangan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun pada pendidikan selanjutnya.
2. Aspek yang dinilai setelah permainan tusuk sate ikan berhasil dilakukan dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 86%. Hasil dari ke 4 aspek yang dinilai tersebut dari Kondisi Awal (sebelum tindakan) dalam kategori sangat tinggi antara antara lain: Pada aspek 1, anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, sebelum tindakan anak yang mendapat nilai sangat tinggi 13%, siklus I 56%, siklus II 88%. Pada aspek 2, anak dapat menunjukan lambang bilangan 1-20, sebelum tindakan dengan persentase rata-rata yang memperoleh nilai sangat tinggi 13%, siklus I 44%, siklus II 81%. Aspek 3 anak dapat mengurutkan bilangan 1-20 dengan benda-benda, sebelum tindakan anak yang mendapat nilai

sangat tinggi 13%, siklus I 56%, siklus II 88%. Pada aspek 4 anak dapat memasang lambang bilangan dengan benda sampai 20, sebelum tindakan yang mendapat nilai sangat tinggi 19%, siklus I 56%, siklus II 88%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat dilihat bahwa permainan tusuk sate ikan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan dengan persentase nilai rata-rata kategori sangat tinggi 86%, sehingga sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

B. Implikasi

Menumbuhkan kemampuan anak dalam belajar tidaklah sulit mengenali apa yang disukai anak dan ajak dia melakukan hal tersebut, sehingga kemampuan belajar pun meningkat. Pada umumnya anak usia dini sangat senang bermain dan melakukan kegiatan yang mereka sukai. Dalam menumbuhkan kemampuan anak dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan guru harus mempunyai strategi, aktif dan kreatif sehingga kemampuan anak mengenal lambang bilangan dapat tumbuh dengan baik.

Kita dapat membimbing mereka untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, membiarkan mereka untuk mencoba dan melakukan apa yang mereka ingin. Memberikan rangsangan dan motivasi kepada anak juga merupakan kiat khusus dalam menumbuhkan kemampuan anak.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini imbasnya terhadap guru adalah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam memberikan pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan serta memberikan

motivasi dan rangsangan kearah yang lebih baik. Bagi kelompok B2 di TK Nur Islam Banuaran Lubuk Begalung Padang dapat meningkatkan pemahaman dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan tusuk sate ikan sehingga timbulah kemampuan anak dalam pembelajran mengenal bilangan tersebut.

C. Saran

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

1. Agar pembelajaran kondusif dan menarik kemampuan anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan.
2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media pembelajaran dalam memberikan kegiatan kepada anak.
3. Bagi peneliti lanjutan di harapkan dapat melanjutkan penelitian tentang permainan tusuk sate ikan.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai narasumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie Nahrowi dan Maulana. 2006. *Pemecahan Masalah Matematika*. Bandung: UPI Press
- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Diknas. 2002. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) Melalui Pendekatan Broad-Besed Education (Draft)*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas
- _____. 2007. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak Tahun 2010*. Jakarta: Bp. Cipta Jaya
- Delwita. 2008. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan di TK Irsyad Sawahlunto*
- Fakhrudin. 2010. *Sukses Menjadi Guru TK – PAUD*. Yogyakarta: Bening
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anal Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PPS UNJ.
- Koni, Satria. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurikulum KTSP Tahun 2006
- Kusantanti, D. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kurniati. 2008. *Upaya Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan*.