

**PENGENALAN KONSEP ANGKA MELALUI PERMAINAN
MENARA ANGKA DI TK ISLAM MUTIARA ANANDA
TABING PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**SISKA NILA SARI
NIM 2007/88484**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

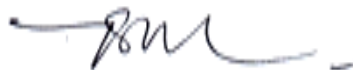
SKRIPSI

Judul : **Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Menara Angka
Di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang**
Nama : Siska Nila Sari
NIM : 2007/88484
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 22 Desember 2011

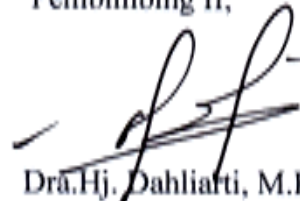
Disetujui oleh

Pembimbing I,



Dr. Dadan Suryana
NIP: 1975053 20012 1 001

Pembimbing II,



Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
NIP: 19480128 197503 2001

Ketua Jurusan,



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

ABSTRAK

Siska Nila Sari. 2011. Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Menara Angka di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah masih banyak ditemui anak TK yang belum mengenal konsep angka atau pengenalan konsep angka anak masih belum meningkat, anak hanya mampu menghitung angka saja. Banyak faktor yang diduga sebagai penyebabnya seperti pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi seperti dalam mengenalkan angka hanya melalui menulis dipapan tulis, dibuka dan menghitung dengan jari-jari anak, sehingga dalam belajar anak kurang bersemangat dan anak bosan. Kurangnya media/sarana penunjang yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang, kelompok B2 tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak, dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kemampuan anak mengenal konsep angka menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang meningkat sangat baik. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang meningkat.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah, Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Menara Angka di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata 1 (S1) pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Pada penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Dra. Hj YulSyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini

4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, Ms, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini
5. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang
6. Kedua orang tua, kakak, adik-adik yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materilserta kasih sayang yang tidak ternilai harganya
7. Ibu Dewi Mulyani, selaku kepala TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Guru-guru anak didik TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini
9. Teman-teman angkatan 2007 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani perkuliahan

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan Alah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan untuk itu peneliti mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Desember 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR GRAFIK	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan pemecahan masalah	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15
3. Kecerdasan Logika Matematika	18
4. Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini.....	19
5. Indikator pengembangan kognitif anak usia dini.....	27
6. Konsep Bermain Anak Usia Dini	28
7. Permainan Menara Angka	36
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Konseptual.....	39
D. Hipotesis Tindakan	39
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Subjek Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian	42
D. Instrumentasi	53
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisis Data	55
G. Indikator Keberhasilan	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	57
A. Deskripsi Data	57
B. Pembahasan.....	92
BAB V. PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Implikasi	97
C. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak melalui Permainan Menara Angka	54
Tabel 2	Hasil observasi pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka kondisi awal.....	57
Tabel 3	Hasil observasi pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus I pertemuan 1	63
Tabel 4	Hasil observasi pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus I pertemuan 2	66
Tabel 5	Hasil observasi pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus I pertemuan 3	68
Tabel 6	Peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus I dalam kategori baik	71
Tabel 7	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Menara Angka Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	75
Tabel 8	Hasil observasi pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus II pertemuan 1	82
Tabel 9	Hasil observasi pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus II pertemuan 2	84
Tabel 10	Hasil observasi pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus II pertemuan 3	87
Tabel 11	Peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui permainan menara angka siklus II dalam kategori sangat baik.....	89
Tabel 12	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II Dalam Kategori Sangat Baik.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Konseptual.....	39
Gambar 2	Prosedur Penelitian	43

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak melalui Permainan Menara Angka pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	59
Grafik 2	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus I (Pertemuan I).....	64
Grafik 3	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus I (Pertemuan II).....	68
Grafik 4	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus I (Gambar III).....	71
Grafik 5	Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus I Dalam Kategori Baik.....	72
Grafik 6	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus II (Pertemuan I).....	84
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus II (Pertemuan II)...	86
Grafik 8	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus II (Pertemuan III).....	88
Grafik 9	Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Menara Angka Pada Siklus II Dalam Kategori Sangat Baik.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana kegiatan harian siklus I pertemuan pertemuan
Lampiran 2	Rencana kegiatan harian siklus I pertemuan kedua
Lampiran 3	Rencana kegiatan harian siklus I pertemuan ketiga
Lampiran 4	Rencana kegiatan harian siklus II pertemuan pertama
Lampiran 5	Rencana kegiatan harian siklus II pertemuan kedua
Lampiran 6	Rencana kegiatan harian siklus II pertemuan ketiga
Lampiran 7	Lembaran observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka kondisi awal
Lampiran 8	Lembaran observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus I pertemuan pertama
Lampiran 9	Lembaran observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus I pertemuan kedua
Lampiran 10	Lembaran observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus I pertemuan ketiga
Lampiran 11	Lembaran observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus II pertemuan pertama
Lampiran 12	Lembaran observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus II pertemuan kedua
Lampiran 13	Lembaran observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus II pertemuan ketiga
Lampiran 14	Rekapitulasi hasil observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus I pertemuan 1,2, dan 3
Lampiran 15	Rekapitulasi hasil observasi pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka siklus II pertemuan 1,2, dan 3
Lampiran 16	Foto-foto
Lampiran 17	Surat-surat

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program bagi anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di TK, metode mengajar memegang peranan yang sangat penting dalam upaya menyampaikan

informasi pada anak didik. Beberapa metode mengajar antara lain adalah metode pemberian tugas, bercerita, dan dengan menggunakan alat peraga dengan tujuan melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, keterampilan untuk berfantasi, menciptakan suasana senang dalam kelas, dan yang lebih utama adalah memupuk cinta akan belajar yang dapat berkembang kearah minat dan membantu kematangan untuk belajar anak.

Pembelajaran TK prinsipnya “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Dengan bermain anak menemukan dan mendapatkan pengalaman dari diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Pembelajaran yang dilakukan berpusat pada diri anak dan bukan sekedar meningkatkan pengetahuan sebagai bekal untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka pembelajaran harus dibungkus dalam permainan karena dunia anak adalah bermain.

Bermain merupakan sarana yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Menurut Vygotsky (dalam Montolalu, dkk 2005: 1.13) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Menurut Depdiknas (2000: 1) menyatakan bahwa: ”Kemampuan anak terhadap angka umumnya sangat besar”. Di sekitar lingkungan kehidupan anak seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya: pada jam dinding, uang, dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa: angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak. Pengenalan konsep angka sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit. Dalam

pengenalan konsep angka yang diberikan kepada anak bertujuan agar seorang anak dapat lebih memahami konsep dari angka tersebut dan dapat mengaplikasikan dilingkungan sekitarnya ataupun dalam kehidupan sehari-hari sehingga aspek perkembangan anak berkembang dengan baik.

Pada anak usia TK sering kali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung, seperti anak yang menyukai kegiatan berhitung tapi kurang berminat dalam mengenal angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anak pun sangat kurang dalam pembelajaran ini serta pengenalan konsep angka pada anak tidak meningkat. Bertitik tolak dari uraian ini guru TK dituntut untuk kreatif dalam merancang atau membuat sendiri alat permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Berdasarkan kenyataan di lapangan kondisi sarana pendidikan khususnya alat peraga atau alat permainan TK Islam Mutiara Ananda secara teknis edukatif dan masih terdapat jumlah, jenis bahan, warna, dan ukuran alat peraga TK tersebut yang belum memenuhi tuntutan pembelajaran. Sehingga kurang memuaskan kebutuhan anak dalam bermain dan mengembangkan kemampuan mengenal angka yang dimiliki anak, serta masih kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal angka-angka melalui permainan yang mendukung, mereka mampu berhitung dari satu sampai sepuluh namun, setelah ditunjuk satu angka, mereka tidak mengetahui angka berapa yang ditunjuk tersebut.

Pengenalan tentang konsep angka kepada anak masih sulit bagi anak untuk memahaminya, karena dalam proses pembelajaran di TK, anak-anak belum bisa memahami secara tepat dan benar konsep dari angka tersebut. Konsep angka merupakan hal terpenting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan adanya penggunaan angka, tulisan dan alat permainan akan bisa membantu pengenalan konsep angka kepada anak.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di TK Islam Mutiara Ananda, peneliti menemukan masalah bahwa 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, penulis juga menemukan masalah yaitu media yang digunakan guru dalam pengenalan angka kepada anak hanya melalui kartu-kartu angka dan melalui papan tulis, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode- metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan konsep angka kepada anak sangat kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal konsep angka.

Penulis mencermati bahwa kenyataan tersebut perlu di atasi dengan cara pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka di TK Islam Mutiara Ananda. Alasan penulis tertarik melakukan penelitian tersebut karena penulis ingin meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka anak

karena dengan adanya penggunaan angka/kartu-kartu angka, tulisan, dan benda-benda lainnya akan bisa membantu pengenalan anak tentang konsep angka. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain yaitu “Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Menara Angka di TK Islam Mutiara Ananda”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal konsep angka anak masih rendah
2. Metode yang digunakan pendidik dalam pengenalan konsep angka kurang menarik perhatian anak
3. Keterbatasan guru dalam menyediakan alat peraga atau alat permainan dalam kegiatan pembelajaran
4. Kurangnya permainan yang mendukung untuk perkembangan kemampuan berhitung anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dengan kemampuan mengenal konsep angka anak masih rendah, metode dan keterbatasan guru menyediakan alat peraga dalam pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Bagaimana cara pengenalan konsep angka melalui permainan menara angka di TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan permainan menara angka sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam mengenalkan konsep angka.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan menara angka di TK Mutiara Ananda Tabing Padang.”

G. 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 sekolah

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

5. Bagi masyarakat

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

H. Definisi Operasional

1. Konsep Angka

Pengenalan konsep angka merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak anak usia dini, pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan lambangnya, maka anak lebih paham kalau diberikan symbol, lambang dan arti sesungguhnya karena dibantu dengan simbol dan tulisannya anak memerlukan belajar konsep angka, serta dapat mengenali, memahami, serta menulis angka merupakan hal yang sangat berarti buat anak.

2. Permainan Menara Angka

Permainan menara angka yaitu suatu alat permainan yang dapat meningkatkan daya fikir atau kognitif anak, permainan menara angka ini adalah alat permainan berupa balok-balok yang disusun menjadi tinggi atau disusun berbentuk menara dan balok tersebut berwarna-warni yang menarik. Permainan ini menyenangkan bagi anak karena anak bisa mengenal angka, dan juga menarik bagi anak, karena anak TK sangat menyukai yang warna warni serta balok-balok sebab memberikan dampak sangat besar sekali bagi perkembangan jiwa anak. Permainan menara angka ini dimana anak harus menyusun balok-balok dari menara tersebut berdasarkan angka yang dipilihnya sehingga menjadi bentuk menara yang utuh.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat anak usia dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini yang berbunyi:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No 20 Sisdiknas, bab Pasal I ayat 14 Tahun 2003)

Anak adalah subjek didik dalam pendidikan Taman Kanak-Kanak artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan. Mengenal angka dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik, demikian pula bagi para ahli memiliki pandangan tentang anak yang berubah dari waktu ke waktu. Hal yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap anak biasanya karena latar belakang pendidikan, sosial, budaya, dan kepentingan.

Anak merupakan suatu misteri yang bersifat rahasia yang menimbulkan keinginan untuk tumbuh kembangnya anak sebagai

rujukan untuk memahami anak. Anak dilahirkan membawa potensi yang akan berkembang dan akan menjadi penentu kehidupan yang dipengaruhi oleh interaksi antara anak dan lingkungan.

Anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik, tumbuh kembang secara bertahap dan berkesinambungan. Pertumbuhan harus tercapai sebelum berlanjut ke tahap berikutnya, apabila terhambat akan memberi pengaruh yang cukup besar pada tahap berikutnya. Pendidikan anak usia dini dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak ditahap kehidupan selanjutnya, maka penanganan pendidikan anak usia dini harus dilakukan secara cermat, terencana, dan menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik perkembangan, potensi yang dimiliki anak, kondisi dan nilai lingkungan dimana anak berkembang serta dapat

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seorang anak sudah memiliki pembawaan yang baik semenjak lahir dan saling berkesinambungan dengan proses pertumbuhannya dan memiliki pengaruh yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangannya dalam menghadapi pembelajaran yang optimal.

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 Eliyawati (2005: 18) karakteristik anak usia dini yaitu a) anak bersifat unik, b) anak bersifat egosentris, c) anak bersifat aktif dan energik, d) anak ingin memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, f) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, g) anak senang dan berkarya dengan fantasi/ daya khayal, h) anak masih mudah frustrasi, i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Herawati (2005: 9-14) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu a) anak bukan miniatur orang dewasa, b) anak masih tahap tumbuh kembang, c) setiap anak unik, d) dunia anak adalah dunia bermain, e) anak belum tahu benar salah, f) Setiap karya anak berharga, g) setiap anak butuh rasa aman, h) setiap anak adalah peneliti dan penemu.

Jadi, dari penjelasan tersebut di atas Jadi bahwa karakteristik anak usia dini memiliki bermacam-macam sifat atau karakter yang harus dipahami oleh pendidik untuk tumbuh kembang seorang anak dan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak harus berkembang dengan baik dan dapat disimpulkan juga seorang anak

tidak harus dipaksa dan dituntut oleh pendidik atau orang tua untuk melakukan suatu kegiatan yang tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya dalam suatu kegiatan yang berhubungan dengan proses pertumbuhannya.

Menurut Richard D. Kellough dalam Syaodih (2008: 9) ada beberapa karakteristik Anak Usia Dini yang khas, antara lain:

- 1) Egosentris yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya Anak Usia Dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 2) Curiosity yang tinggi yaitu rasa ingin tahu anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak Usia Dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.
- 3) Makhluk sosial yaitu Anak Usia Dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.
- 4) The Unique Person yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berbagai karakteristik Anak Usia Dini tersebut merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan karakteristik Anak Usia Dini maka stimulus

kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

Dalam memahami sebuah persepsi, anak sering memahami suatu dari sudut pandangnya. Tugas guru adalah membantu anak dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan dunianya secara positif. Keterampilan sangat diperlukan dalam mengurangi egosentis diantarnya adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

Adapun menurut Hartati (2005: 9) menyatakan bahwa Keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuan anak adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa. Kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidakcocokan kognitif, sehingga dapat memancing keingintahuan anak untuk memecahkan permasalahan atau ketidakcocokan tersebut. Meskipun terkadang sulit dikenali hubungan diantara ketidaksesuaian tersebut. Namun hal ini dapat membantu mengembangkan motivasi anak untuk belajar, untuk menyatu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memahami dunianya sendiri, guru perlu membantu untuk menemukan masalahnya.

Jadi, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan dalam memahami sebuah persepsi, anak sering memahami sesuatu dari sudut pandangnya. Tugas guru adalah membantu anak dalam memahami

dan menyesuaikan diri dengan dunianya secara positif. Keterampilan sangat diperlukan dalam mengurangi egosentis diantaranya adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

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.

Menurut Fauzia dalam Bachri (2005: 3) anak usia dini memiliki kemampuan untuk berkembang pada 4 ranah yaitu:

1) 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.

2) 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.

3) 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.

4) 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.

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 Usia Dini

Menurut Yusuf dalam Masitoh dkk (2004: 9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah:

- a. Mampu berpikir dengan menggunakan simbol

- b. Berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama dan cara berpikir mereka yang bersifat memusat
- c. Berpikir masih kaku. Cara berpikirnya fokus kepada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri
- d. Anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau simensi seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran

Sedangkan menurut Piaget dalam Rini, dkk (2005: 4.5) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah:

Perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap sensorimotor (sensorimotor period) dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun. Tahap praoperasional (preoperational period) dimulai sejak umur 2 tahun hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun. Tahap operasi konkrit (concrete operation period) dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun. Tahap operasi formal (formal operation period) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir anak untuk menggali dan memahami suatu hal.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat statis pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar kemampuan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif atau cara memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Membentuk anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan tentang kemampuan untuk memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir kritis dan teliti. Depdiknas (2000: 12) menyatakan bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meneliti, dan mencoba.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas, pengembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya dan dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir matematika, dan pengetahuan tentang matematikanya dan pengetahuan akan konsep warna, juga pengetahuan bentuk wadah tertentu. Anak juga mempunyai pengetahuan dalam memilah-milah, mengelompokkan warna yang sama, dan mengurutkan bilangan mengenal penambahan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir tertentu.

3. Kecerdasan Logika Matematika

Menurut Aisyah (2007: 1.17) 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, dan membuat klasifikasi.

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.

Prasetyo (2009:50) mengemukakan bahwa kecerdasan logika matematika adalah kapasitas untuk menggunakan angka, berpikir logis untuk menganalisa kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan matematis. Menurut Mahyuddin (2008:51) kecerdasan logika matematika yaitu mencakup kemampuan seseorang dalam berpikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis

pola angka-angka serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir.

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

4. Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

a. Konsep Angka

Konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengetahuan. Konsep angka ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Montessori dalam Sudono (1995: 2), dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa terpaksa seperti konsep angka dan warna.

Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Angka merupakan bagian dari konsep bilangan karena angka merupakan lambang atau nama dari konsep bilangan sebagai mana pendapat Wahyudi, dkk (2005: 112) angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dan dua adalah dua, dan seterusnya. Anak

prasekolah memiliki kesulitan dalam memikirkan angka karena memiliki nilai-nilai khusus.

Pada awalnya anak memang harus dikenalkan satu persatu angka dasar yang harus dihafalnya. Guru dapat mengajarkannya dengan nyanyian, mengenalkan angka 0 sampai dengan 10 dengan menghitung jumlah jari-jarinya juga cukup membantu. Menurut Einon (2005:46) belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak-anak mulai menghitung, mereka menganggap itu sebagai irama. Mungkin mereka mengerti apa arti 1-2-3, tetapi tidak dapat membayangkan arti 6-7-8.

Pengenalan angka pada anak-anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Menurut Mutiah (2010:161) bahwa belajar huruf dan angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang. Konsep matematika terbentuk pada anak dan sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (arimatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah.

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.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi masalah jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang, supaya angka dipahami dan dimengerti arti sesungguhnya. Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara yaitu menyebut, menulis, memahami.

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.

Menurut Sujiono (2005: 11.7)

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.

b. Manfaat Konsep Angka

Pembelajaran angka bersifat hierakis, dengan demikian kegiatan pengembangan kemampuan konsep angka di TK juga perlu dilakukan secara bertahap. Hal ini menoba menunjukkan pentingnya konsep angka ini mulai diperkenalkan pada anak usia 4-5 tahun. Pengembangan ini yang biasanya yang disebut sebagai stimulasi konsep angka permulaan di TK. Menurut Mutiah (2010: 162): Manfaat angka adalah akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka. Sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian

rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain”.

Sedangkan menurut Sujiono dalam Wijaya (2010:12) menjelaskan manfaat angka mengetahui berapa banyak, termasuk menghitung merupakan cara belajar mengenai angka dan mengidentifikasi jumlah benda.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat konsep angka bagi anak adalah jika anak selalu bermain dengan konsep angka maka anak akan terbiasa hitung menghitung serta mengelompokkan benda dan membandingkan jumlah benda.

c. Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

Belajar sebagai suatu proses menumbuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari dirinya sendiri.

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).

Pembelajaran di TK berupa bermain, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan, tahapan dalam penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

1) Penguasaan konsep

Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti menghitung bilangan dengan benda-benda.

2) Masa tansisi

Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit 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. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil). Anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

3) Lambang

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk mengembangkan konsep ruang, dan lain-lain.

d. Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun

Flavell dalam Rini (2005: 9.23) mengungkapkan kemampuan berhitung/ numerik banyak menjadi perhatian bagi pendidik, orangtua

dan para pemerhati perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena kemampuan numerik ini banyak diajarkan di sekolah dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerik juga salah satu kemampuan yang dipelajari secara otomatis dalam periode masa kanak-kanak awal.

Menurut Flavell dalam Rini (2005: 9.23) ada 5 prinsip dalam berhitung dalam masa ini yaitu:

1) *One-one Principle*

Menurut prinsip ini, pada dasarnya berhitung harus diajarkan secara berurutan dan satu persatu. “satu,dua,tiga dan seterusnya”. Setiap angka harus disebutkan, tidak boleh ada yang dilewatkan dan tidak boleh berulang. Cara ini terbukti efektif untuk mengajarkan anak bahkan yang berusia 2,5-3 tahun. R Gelman melaporkan bahwa secara otomatis memperbaiki hitungan, baik yang mereka dan guru mereka lakukan bila terdapat kesalahan .

2) *The Stabel-Onder principle*

Prinsip ini menekankan akan keteraturan. Misalnya kita akan menghitung 3 buah benda maka mulailah selalu dengan “satu,dua dan tiga” bukan “tiga,dua dan satu”. Bahkan pada penelitian ini Gelman menemukan bahwa biasanya patuh pada prinsip ini. Saat ditanya jumlah, mereka akan menghitung mulai dari satu, dan urut keangka selanjutnya walaupun kadang mereka melompat, seperti “satu,dua,enam”. Hal ini terjadi karena anak belum hafal akan urutan angka yang benar.

3) *The Cardinal Principle*

Masih dalam mengajarkan jumlah, prinsip ini menekankan kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan. Misalnya menghitung 3 apel. Gelman menemukan bahwa anak tidak akan menemukan kesalahan, seperti “satu, dua, tiga....empat apel”.

4) *The Abtraction Principle*

Bila tiga prinsip sebelumnya mengajarkan bagaimana cara menghitung maka prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung. Umumnya anak usia 4 tahun dengan amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada disekitarnya. Mereka bahkan tidak memperhatikan penggolongan, seperti bentuk, warna, atau apapun. Mereka menggabungkan saja kursi, papan tulis, bentuk mainan, dan hal-hal lain yang ada didekat anak. Karena anak usia dini sudah mempunyai ketertarikan untuk menghitung segala sesuatu maka mereka mulai dapat diajarkan hal-hal yang dapat dihitung. Misalnya kelompok kejadian, hewan, benda, dan segala hal yang ada disekitar mereka.

5) *The Onder-Irrvance Principle*

Anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu, angka satu ini dapat dipersentasikan dengan berbagai objek. Inilah yang dimaksudkan dengan menghitung jumlah kotak yang ada diruangan kelas (ada 3 kotak, satu warna biru, satu merah atau biru) maka angka satu

dapat jatuh pada kotak biru, atau merah atau biru. Jadi yang penting adalah mulai dengan satu benda yang kita sebut “satu” dan lanjut ke benda lainnya. Benda mana yang berada pada urutan pertama atau terakhir tidak jadi masalah.

5. 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) samapi 20(KBLBH 1.1.2)
- 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.

6. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Bermain

Bermain adalah dunianya anak-anak. Segala aktivitas yang dilakukan oleh anak merupakan ungkapan bermain mereka. Anak bermain ketika ia bernyanyi, membangun balok dan sebagainya. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan bagi anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit jasmani atau rohani. Bermain merupakan kegiatan yang khusus bagi anak-anak meskipun pada orang dewasa terdapat juga. Akan tetapi bermain pada anak yaitu kegiatan belajar yang mempunyai tujuan yang terletak pada masa depan, masa kemudian.

Menurut Schwatzman dalam Patmonodewo (2000:102)

mengemukakan suatu batasan bermain sebagai berikut:

“Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif, dan sebagainya. Bekerja pun dapat dikatakan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja, demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya.

Hurlock (1978 :324) mengatakan bahwa : “Usia 4-5 tahun adalah masa bermain. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 4-5 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan)”. Menurut Montolalu (2005:13) Bermain adalah menemukan kekuatan dan kelemahan akan minat, memperoleh potensi-potensi yang ada dan mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Beberapa ahli penelitian memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain Moeslichatoen, (2004: 31- 32) yaitu:

- 1) Motivasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotifasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tautan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh

- 2) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, melainkan lebih bersifat pura-pura
- 4) Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- 5) Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi

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. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak usia TK. Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran bentuk, arah, besaran sebagai

landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematik dan ilmu pengetahuan yang lainnya. Tejdasaputra (2001:42-43)

Menurut Patmonodewo (2000:110) bahwa manfaat bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya.

Menurut Montalalu (2005:115) bahwa manfaat bermain adalah:

- 1) Bermain memicu kreatifitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi
- 7) Bermain itu melakukan penemuan

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak TK adalah sebagai berikut: melatih fisik, belajar hidup bersama atau berkelompok, menggali potensi diri sendiri, anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan kesulitan dengan kemampuan dirinya sendiri.

c. Pengertian Alat Permainan

- 1) 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.

Bermain dengan menggunakan alat permainan akan memberi masukan pengetahuan pada ingatan anak. Alat permainan merupakan bahan muthlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan. Menurut Mayke Sugianto (dalam Sudono 1995: 62) mengatakan bahwa alat permainan adalah alat bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. 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. Dengan adanya alat permainan menara angka anak akan termotivasi dalam menemukannya serta dapat mengembangkan

dimensi-dimensi yang dimiliki oleh anak terkait dengan kemampuan mengenal angka.

2) Fungsi Alat Permainan

Menurut Sachuyo Tanaka (dalam Sudono 1995: 25), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

- a) Mengembangkan kemampuan berpikir anak
- b) Pemahaman tentang lingkungan sekitar
- c) Memberi rangsangan pada anak
- d) Memberi kesenangan pada anak
- e) Mengembangkan sosialisasi anak
- f) Mengembangkan kreativitas dan motorik anak

Sedangkan menurut Sudono (1995: 19), fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan serta mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, meningkatkan aktivitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan pada seluruh panca indera anak untuk aktif melakukan kegiatan permainan.

Dari dua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain berfungsi melatih panca indera anak agar peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

3) Syarat Alat Permainan

Alat permainan yang diberikan kepada anak harus bersifat praktis, sebab semua anak akan dapat menggunakan alat permainan secara bebas sehingga anak senang bermain, berimajinasi, dan bekerjasama. Untuk itu, alat permainan yang dibuat hendaklah memperhatikan tingkat perkembangan anak dan memperhatikan beberapa persyaratan dalam memilih alat permainan, sesuai dengan yang dikemukakan Theima Harms (dalam Moeslichatoen 1999 57-58) dalam memilih bahan dan peralatan bermain ada beberapa persyaratan, diantaranya: a)Bahan multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, b)Mudah diperoleh dan digunakan, c)Menarik serta dapat memuaskan kebutuhan anak dan menyentuh perasaan mereka, d)Sesuai dengan filsafat dan kurikulum yang dipakai, e)Tidak mudah rusak atau tahan lama, f)Memilih bahan tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru, g)Tidak berbahaya, h)Mencerminkan kualitas rancangan dan keterampilan kerja, i)Mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak, j)Mudah dirawat dan diperbaiki

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dibuat hendaklah memperhatikan tingkat perkembangan anak dan alat permainan yang penulis rancang sesuai dengan syarat-syarat di atas.

4) Jenis Alat Permainan

Alat permainan di TK berdasarkan penempatannya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

- a) Alat permainan didalam ruangan adalah suatu alat permainan yang berada di dalam ruangan kelas dan dapat dipergunakan anak dalam pembelajaran sehari-hari seperti balok-balok, menyusun puzzle, majalah, bentuk-bentuk geometri, buku cerita, krayon, atau perlengkapan sholat, iqra, kertas lipat, alat musik seperti piano, gitar, papan pasak, boneka, plastisin, dan sebagainya.
- b) Alat permainan yang berada di luar ruangan adalah suatu alat permainan yang berada di luar ruangan atau di halaman sekolah yang sifatnya menetap (permanen), dapat dipergunakan saat anak datang pagi ke sekolah dan saat istirahat, dan sesudah atau selesai kegiatan pembelajaran. Jenis-jenis alat permainan di luar ruangan seperti ayunan, jungkitan, papan seluncur, bola bumi, dan lain-lain.

Dilihat dari keterangan di atas, maka alat permainan yang penulis rancang bisa dimainkan di dalam dan di luar ruangan dan dapat dipergunakan dalam beberapa area yaitu area matematika, bahasa, seni, atau drama, serta dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.

7. Permainan Menara Angka

Pengenalan angka melalui permainan menara angka, dimana alat permainan ini berupa balok-balok yang disusun menjadi tinggi atau disusun berbentuk menara dan baloknya warna-warni yang menarik. Permainan tersebut diberi berbagai variasi yang dapat menimbulkan minat anak untuk memainkan media tersebut

Permainan menara angka ini berbentuk balok-balok yang disusun menjadi menara. Menurut George Cruissenaire (dalam Eliyawati 2005: 61) menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Balok Cruissenaire salah satu jenis APE untuk anak usia dini. Balok-balok ini terdiri dari:

- a. Balok dengan warna kayu asli
- b. Balok berwarna merah
- c. Balok berwarna hijau muda
- d. Balok berwarna merah muda
- e. Balok berwarna kuning
- f. Balok berwarna hijau tua
- g. Balok berwarna hitam
- h. Balok berwarna cokelat
- i. Balok berwarna biru tua
- j. Balok berwarna jingga dan diberi warna

Balok-balok ini digunakan dari tingkat Taman Kanak-kanak sampai sekolah dasar sebagai alat permainan bagi tingkat pendidikan dasar. Alat ini sangat membantu anak dan besar manfaatnya bukan hanya sekedar konsep matematika tetapi juga untuk perkembangan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan dalam bernalar. Balok-balok ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan pengenalan bilangan utuh.

Permainan menara angka ini terbuat dari balok-balok kayu yang disusun menjadi tinggi seperti menara.

Cara memainkan alat permainan menara angka adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengkondisikan tempat duduk anak
- b. Guru membuka wawasan anak mengenai angka-angka dengan kartu angka
- c. Guru memperkenalkan alat atau media yang akan diajarkan kepada anak
- d. Guru melakukan tanya jawab mengenai ada angka berapa saja pada kartu angka
- e. Guru menjelaskan bagaimana memainkan permainan menara angka yaitu: anak harus menyusun balok-balok sesuai dengan angka yang dipilih dari kartu angka yang sudah disediakan guru sehingga terbentuklah menara yang tinggi dari angka yang dipilih anak dan begitu seterusnya.

B. Penelitian yang Relevan

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

1. Imelda Wati (2010) peningkatan pengembangan konsep angka melalui gambar geometri di TK Negri Pembina Kecamatan Batang Anai. Adapun hasilnya dalam penelitian ini anak dapat mengenal konsep angka dalam permainan gambar berbentuk geometri dapat berkembang.
2. Harmini Yulia (2010) tentang upaya meningkatkan pengenalan anak TK tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negri Pembina Padang Pariaman. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa anak mampu mengenal konsep angka yaitu dengan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I memperoleh nilai 54,56 % pada siklus II mencapai 74,74%.
3. Risa Delvia (2009) juga melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan pengenalan konsep angka melalui permainan lempar koin di TK Nurul Falah Duri”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan lempar koin dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak.

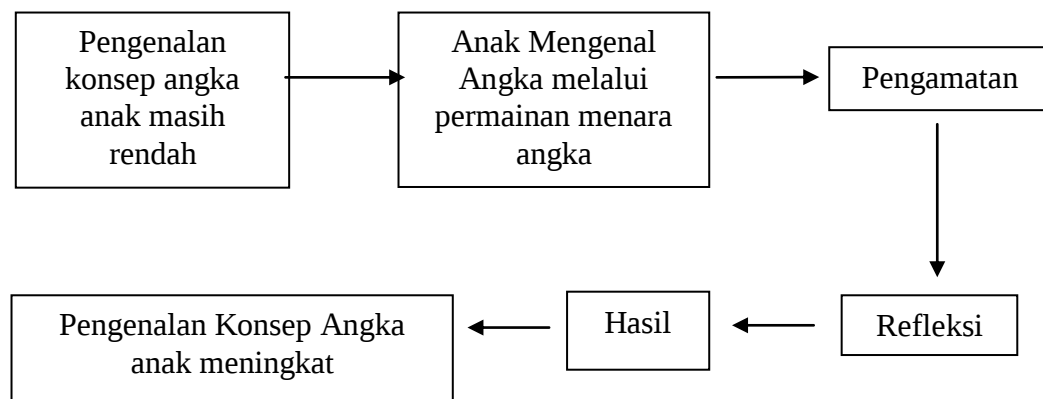
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya terhadap anak untuk meningkatkan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas anak

C. Kerangka Konseptual

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak belajar. Dalam pembelajaran anak menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar agar anak berperan sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut anak banyak melakukan aktivitas belajar.

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

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



Gambar 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah: “Pengenalan konsep angka dapat ditingkatkan melalui permainan menara angka pada anak di TK Mutiara Ananda Tabing Padang

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan siklus I dan siklus II serta hasil analisis data, maka pada bagian ini dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain merupakan kegiatan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini termasuk pengembangan pengenalan konsep angka kepada anak
2. 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.
3. Permainan menara angka merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak dimana dari permainan ini anak akan lebih paham bagaimana konsep dari angka tersebut, serta anak akan lebih bisa mengurutkan, membilang, menghubungkan angka dengan benda-benda.
4. Subjek penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah anak TK Islam Mutiara Ananda Tabing Padang kelompok B2 dengan jumlah 15 orang.
5. Dengan menggunakan alat permainan menara angka pengenalan konsep angka anak berdasarkan hasil penelitian terlihat ada peningkatan yang sangat baik dengan persentase dari siklus I dan siklus II yang selalu meningkat dan mengalami perubahan yang sangat baik.

B. Implikasi

1. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep angka
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif efektif dan menyenangkan.

C. Saran

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak
2. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto Suharsimi. 2009. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Pintar PTK*. Jogjakarta: Laksana
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- B.E.F Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Herawati, Netti. 2005. *Buku Pendidikan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen anak usia dini*. Padang: UNP Press
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Depdikbud
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Depdiknas
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nugraha, Ali. 2005. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka