

**PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN ANAK
MELALUI PERMAINAN BOLA GELINDING
DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA 1-12
PADANGPANJANG**

SKRIPSI

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



**Oleh
FITRIA
NIM 08381**

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

Bismillahir Rahmaanir Rahiim

“Katakanlah, kalau sekiranya (air) lautan menjadi tinta untuk melukiskan perkataan Tuhanku, niscaya keringkah air lautan itu sebelum habis perkataan Tuhan, sekalipun Kami datangkan tinta sebanyak itu lagi sebagai tambahan”.

Ya Allah Ya Tuhanku.....!

Terima kasih atas segala karunia dan rahmat yang telah Engkau berikan kepadaku, nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga hamba dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Ya Allah Ya Tuhanku.....!

Jalanku masih panjang, ku mohonkan ridho Mu di setiap langkahku agar apa yang ku cita-citakan dengan mudah kudapatkan, bimbinglah aku agar selalu berada di jalan Mu, bimbinglah aku dengan kasih sayang Mu, kuatkan aku dalam setiap cobaan yang menimpaku.

Skripsi ini kupersembahkan, buat suamiku tercinta dan tersayang yang selalu mendoakanku disetiap saat karena doanya jualah yang memberi semangat bagiku dan anak-anakku tersayang Hadhy dan Rizqy, Ibu yakin kamu berdua juga ikut mendoakan ibu agar ibu selalu mendapat kemudahan dalam menjalankan tugas sehari-hari. Amiin.

Trimakasihku juga buat almarhum ayahanda yang telah memberi semangat kepadaku semasa hidupnya, buat ama yang selalu mendoakanku yang membesarkanku penuh kasih sayang. Terima kasihku ucapkan juga kepada kedua mertuaku yang telah memberi semangat dan doa kepadaku.

Buat kakak-kakakku Da Syaf, Ni Da, Da Jhon, Ni Dodis, Da Wan, Ni Ir dan adikku Neng dan Wel serta kakak iparku Ni Lina, Da Jang, Ni Yul, Mak Ya, Bang Agus, Desi dan juga keponakanku Romi, Zizi, Nanda, Lisa. Ara, Tari Syauqi, Nabil, Raka dan Aini. Terima kasih atas semua doanya.

FITRIA

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN ANAK
MELALUI PERMAINAN BOLA GELINDING
DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA 1-12
PADANGPANJANG**

Nama : **FITRIA**
NIM : 08381 / 2008
Jurusan : Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd.
NIP. 19580305 198003 2 003

Asdi Wirman, S.Pd I.
NIP. 19791118 200501 1 002

Diketahui oleh :
Ketua Jurusan PG-PAUD

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bola Gelinding di Kanak-kanak Kartika 1-12 Padangpanjang

Nama : **FITRIA**
NIM : 08381 / 2008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd.	1. _____
2. Sekretaris	: Asdi Wirman, S. Pd I.	2. _____
3. Anggota	: Drs. Amril Amir, M. Pd.	3. _____
4. Anggota	: Serli Marlina, S. Pd.	4. _____
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti.	5. _____

ABSTRAK

Fitria. 2012. “Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bola Gelinding Di Taman Kanak-kanak Kartika 1-12 Padangpanjang”. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran konsep bilangan merupakan pembelajaran yang sulit bagi anak. Kenyataan yang terjadi di TK Kartika 1-12 Padangpanjang yaitu menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan, yang disebabkan kurangnya media yang digunakan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak melalui permainan bola gelinding.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas, yang dilakukan di TK Kartika 1-12 Padangpanjang dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 17 orang, yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa format observasi, wawancara dan dokumentasi kegiatan anak, selanjutnya data diolah dengan teknik persentase.

Hasil pelaksanaan siklus 1 adalah pengenalan konsep bilangan anak umumnya masih rendah, indikator yang belum tercapai adalah membilang/menyebut urutan bilangan, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda). Pada siklus I persentase rata-rata yang diperoleh anak belum mencapai kriteria ketuntasan minimal namun pada siklus II terjadi peningkatan dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa dari keseluruhan anak TK Kartika 1-12 Padangpanjang sudah terjadi peningkatan pengenalan konsep bilangan anak.

Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan anak TK Kartika 1-12 Padangpanjang meningkat, dan permainan bola gelinding dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak usia dini.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “ **Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bola Gelinding di Taman Kanak-kanak Kartika 1-12 Padangpanjang**” adalah asli belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri yang dibantu dan diarahkan oleh pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila pada kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2012

Yang menyatakan

Fitria

NIM : 08381/ 2008

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulisan skripsi ini telah diselesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi yang berbentuk penelitian tindakan kelas ini mencermati dan menganalisis Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bola Gelinding di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-12 Padangpanjang.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik moral maupun material. Untuk itu, diucapkan terimakasih yang tulus kepada ibu Dr. Hj, Rakimahwati, M.Pd sebagai pembimbing I dan Bapak Asdi Wirman,SPd.I sebagai pembimbing II yang banyak memberikan arahan, motivasi, dan kemudahan; ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd dan ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Prof. Dr. H. Firman, MS.Kons. sebagai Dekan FIP UNP yang telah memberikan berbagai fasilitas; Ibu Nurwati yang telah memberi izin untuk melakukan PTK di sekolah yang dipimpinnya; Ibu Devi Susanti sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Semoga segala budi baik bapak, ibuk, dan teman-teman menjadi amal di sisi Allah SWT.

Akhirnya dipersembahkan penelitian ini kepada tim penguji serta pembaca yang budiman agar dapat memberikan saran-saran demi kesempatan penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi anak kita.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	7
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Defenisi Operasional.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	
1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	11
a. Hakikat Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini.....	13
1). Pengertian pembelajaran matematika	14
2). Tujuan pembelajaran matematika.....	14
3). Manfaat pembelajaran matematika.....	15
4). Peranan guru dalam pembelajaran matematika.....	16
5). Prinsip pembelajaran matematika.....	16
b. Hakikat Pembelajaran Konsep Bilangan	17
1). Pengertian konsep bilangan.....	19
2). Tahap pengenalan konsep bilangan.....	19
3). Ciri-ciri anak mulai menyenangi permainan konsep bilangan.....	20
4). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan konsep bilangan.....	21
c. Hakikat bermain anak usia dini.....	21
1). Pengertian bermain.....	21

2). Manfaat bermain.....	23
3). Alat permainan.....	26
4). Media pembelajaran.....	28
5). Permainan Bola Gelinding.....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	32
D. Hipotesis Tindakan.....	33

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu penelitian.....	35
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	49
G. Indikator Keberhasilan.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	52
1. Kondisi awal	52
2. Deskripsi siklus I.....	55
3. Deskripsi siklus II.....	75
B. Pembahasan.....	94

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	98
B. Implikasi.....	99
C. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA 101

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

		Halaman
Bagan I	Skema Kerangka Konseptual.....	33
Bagan II	Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	38

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1	Format Observasi Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan.....	48
Tabel 2	Format Wawancara Anak.....	49
Tabel 3	Indikator Keberhasilan.....	51
Tabel 4	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Kondisi Awal (SebelumTindakan)	52
Tabel 5	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 1 (siklus I).....	58
Tabel 6	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 2 (siklus I)	62
Tabel 7	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 3 (siklus I)	67
Tabel 8	Hasil Wawancara dengan Anak Pada Siklus I.....	71
Tabel 9	Hasil Rekapitulasi Rata-Rata Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak pada Siklus I (Pertemuan 1-3).....	73
Tabel 10	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 1 (Siklus II)	78
Tabel 11	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 2 (Siklus II).....	83
Tabel 12	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 3 (Siklus II).....	87
Tabel 13	Hasil Wawancara dengan anak Pada Siklus II.....	93
Tabel 14	Hasil Rekapitulasi Rata-Rata Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak pada Siklus II (Pertemuan 1-3).....	91
Tabel 15	Perbandingan Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak TK Kartika1-12 Padangpanjang.....	97

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Kondisi Awal (SebelumTindakan)	53
Grafik 2	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 1 (siklus I).....	58
Grafik 3	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 2 (siklus I)	63
Grafik 4	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 3 (siklus I)	68
Grafik 5	Hasil Rekapitulasi Rata-Rata Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak pada Siklus I (Pertemuan 1-3).....	71
Grafik 6	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 1 (Siklus II)	79
Grafik 7	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 2 (siklus II)	83
Grafik 8	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Bilangan Anak Pertemuan 3 (siklus II)	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa :

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.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak berusia empat tahun sampai enam tahun, yang memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang selanjutnya, selain itu pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas.

Adapun pendidikan TK ini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, karena pada usia ini adalah masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan masa ini adalah masa Usia Emas (*Golden Age*) yaitu merupakan masa anak yang paling peka terhadap semua rangsangan. Pada usia ini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa

peka juga merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Oleh sebab itu peranan pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Aktivitas bermain bagi anak TK merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, apapun yang dilakukan anak, jika tidak dalam suasana bermain, maka segala aktivitas itu akan menjadi membosankan. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu dengan bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan Untuk mendukung suasana belajar yang menyenangkan tersebut maka memerlukan dukungan fasilitas, sarana dan prasarana berupa alat permainan

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Fungsi bermain adalah memberikan efek berupa kesenangan, kepuasan, dan membantu anak mengatasi ketertekanannya. selain itu dengan bermain anak bisa bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi anak. Agar fungsi bermain dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka

diperlukanlah fasilitas-fasilitas yang dapat mendukungnya yaitu melalui perantara sebuah media.

Media merupakan alat saluran komunikasi, yang dapat berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari si pembawa pesan kepada si penerima pesan, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Oleh sebab itu seorang guru dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi hendaklah menggunakan suatu media sebagai bukti atas kebenaran sesuatu yang disampaikannya. Pentingnya alat permainan untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya, dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun peningkatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.

Program pembelajaran di TK dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh, yang mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yaitu pengembangan kognitif. Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah yang ditemukan oleh anak, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematikanya, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-

milih, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Agar pengembangan ini dapat berkembang sesuai potensi yang ada pada diri anak maka dapat dilakukan berbagai kegiatan-kegiatan yang bisa merangsang anak untuk menumbuhkembangkan potensi yang ada pada dirinya, salah satunya melalui kegiatan pengenalan konsep angka. Dalam pengenalan konsep angka ini diharapkan anak akan bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) sampai 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dll.

Dalam mengenalkan konsep bilangan ini, banyak metode yang mestinya dapat digunakan oleh guru, diantaranya adalah metode bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, dan eksperimen. Adapun salah satu contoh cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengenalkan konsep bilangan ini adalah dengan metode pemberian tugas yaitu melalui kegiatan yang menggunakan alat berupa benda-benda konkrit seperti biji-bijian, batu, tutup botol, balok, biji ronce, dakocan, dan lain-lain, yang disertai dengan kartu angka yang dapat memperkuat terhadap konsep bilangan yang diambil anak. Cara mainannya adalah anak mengambil benda-benda sesuai keinginannya, misal anak mengambil benda sebanyak lima buah, kemudian anak mencari angka sesuai jumlah benda yang diambilnya yaitu angka 5, begitulah seterusnya.

Berdasarkan kenyataan yang penulis temui di lapangan, masih banyak anak didik yang belum bisa mengenal konsep bilangan dengan baik karena anak kurang motivasi untuk mengenal angka, guru kurang tepat dalam menggunakan metode, media yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi, kurangnya penguatan dan pujian, rendahnya pengetahuan guru terhadap proses belajar mengajar, serta metode yang digunakan guru pun kurang bervariasi.

Dari fenomena diatas maka penulis mencoba merancang sebuah permainan yang berjudul “ Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Bola Gelinding di Taman Kanak-kanak Kartika 1-12 Padangpanjang”. Hal ini diupayakan agar ketika bermain, anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi pada kelas B1 TK Kartika 1-12 Padangpanjang sebagai berikut :

1. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan.
2. Metode yang digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan kurang tepat.
3. Media yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang menarik.
4. Guru kurang memotivasi dan merangsang anak dalam melakukan kegiatan.

5. Alat / media yang digunakan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan di atas yang dapat mempengaruhi proses belajar anak, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penulis membatasi masalah ini yaitu

1. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan.
2. Alat dan media yang digunakan dalam mengenal konsep bilangan kurang bervariasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan, bagaimanakah peningkatan pengenalan konsep bilangan anak melalui permainan bola gelinding di Taman Kanak-kanak Kartika 1-12 Padang panjang?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut penulis merancang sebuah permainan bola gelinding di TK Kartika 1-12 Padangpanjang khususnya di kelompok B1 yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Sebelum permainan dimulai guru terlebih dahulu menyiapkan pin dan bola yang nantinya akan dilakukan permainan mengelindingkan bola ke arah pin, hingga pin tersebut ada yang terjatuh. Bagi anak yang menjatuhkan pin, maka

guru akan melakukan tanya jawab terhadap pin nomor berapa yang sudah dijatuhkan anak dan berapa jumlah gambar yang ada pada pin tersebut (konsep bilangannya). Permainan ini sebaiknya diadakan dalam bentuk perlombaan agar suasana bermain anak lebih menyenangkan dan penuh semangat.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak di kelompok B1 Taman Kanak-kanak Kartika 1-12 Padangpanjang.

G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik, diharapkan dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak pada TK Kartika 1-12 Padangpanjang.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran dan dapat menggunakan berbagai metode pengajaran yang mendukung proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.
4. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan

- 5.. Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan kualifikasi profesi guru dan dapat menjadi referensi untuk kemudian hari.
6. Bagi peneliti selanjutnya, agar hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

H. Defenisi Operasional

Kensep bilangan adalah suatu kemampuan untuk melihat kesamaan jumlah benda dengan angka atau simbol yang melambangkannya. Contoh : anak mencari empat buah benda kemudian anak mencari angka 4 sesuai dengan jumlah benda yang ditemukan oleh anak.

Permainan bola gelinding adalah suatu jenis permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan ke arah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Anak adalah amanah dari Allah SWT, yang di dalamnya terdapat potensi dan multi kecerdasan yang berbeda-beda. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik artinya memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda baik perkembangan perilaku, bahasa, kognitif, fisik/motorik maupun seninya.

Menurut Husein dkk (dalam Sumantri, 2005:3) bahwa “anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years* dimana masa ini merupakan masa emas perkembangan anak”. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi demikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya. Hurlock (dalam Sujiono dkk, 2005:8.9) mengatakan bahwa “lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya”.

Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dan masyarakat yang luas, yaitu merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, yang menyediakan program pendidikan sekurang-kurangnya anak usia 4 tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

Pembelajaran AUD menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi yang telah disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan,

gembira dan demokratis agar anak tertarik untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Istilah kognitif dikemukakan oleh Jean piaget (dalam Sujiono, dkk 2005:3.3) bahwa pengertian kognitif sebenarnya meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Dasar pendekatan ini adalah asumsi atau keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.

Piaget mengemukakan bahwa “perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya”. Pada dasarnya kognitif berhubungan dengan intelegensi. Dimana kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut berupa aktivitas atau perilaku.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Terman (dalam Sujiono, dkk 2005:1.4) “kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak”. Colvin (dalam Sujiono, dkk 2005:1.4) “kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan”. Henman (dalam Sujiono, dkk 2005:1.4) “kognitif adalah

intelektual ditambah dengan pengetahuan”. Sementara Hunt (dalam Sujiono, dkk 2005:1.4) “kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra”. Tedjasaputra (dalam Sujiono, dkk 2005:3.3) mengartikan “kognisi sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat”. Sedangkan menurut Sujiono, dkk (2005:1.16) mengatakan bahwa:

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berfikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Perkembangan berpikir anak dapat melalui belajar tentang orang lain, belajar tentang sesuatu, belajar tentang penemuan-penemuan baru, belajar tentang ingatan dan pengalaman.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak kemampuan tersebut dapat digunakan untuk mengenal , mengetahui dan memahami segala sesuatu yang dapat diperoleh dari lingkungan, baik di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah, sehingga anak dapat mengeksplorasikannya kedalam pengetahuan yang diterimanya dalam lingkungan sekitarnya dengan menggunakan panca indranya sehingga pengetahuan tersebut dapat berguna bagi dirinya dan juga bagi orang lain. Salah satu bentuk pembelajaran yang erat hubungannya dengan kognitif adalah pembelajaran konsep bilangan, pembelajaran konsep bilangan ini adalah bagian dari pembelajaran matematika.

a. Hakikat Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini

Sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk cerdas. Gardner (dalam Sujiono, dkk 2005:6.11) mengatakan bahwa :

Terdapat delapan kecerdasan pada manusia yaitu : kecerdasan linguistik (*Word Smart*), kecerdasan matematika logis (*Logic Smart*), kecerdasan visual spasial (*picture Smart*), kecerdasan musikal (*Music Smart*), kecerdasan fisik (*Body Smart*), kecerdasan interpersonal (*People Smart*), kecerdasan intrapersonal (*Self Smart*), dan kecerdasan naturalis (*Nature Smart*).

Tugas orang tua dan pendidik lah mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberika faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak.

Sujiono, dkk (2005:11.3) mengatakan bahwa “belajar matematika terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain”. Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada saat orang tua menghitung atau menyebutkan usia anaknya, anaknya diminta untuk menjawab pertanyaan “berapa umurmu?”, maka anak akan menjawab sambil mengangkat jari tangannya. Bahkan untuk anak yang berusia satu tahun pun sudah mulai mengenal angka 1 sewaktu ia merayakan hari ulang tahunnya dari lilin yang diletakan di atas kue ulang tahunnya.

1). Pengertian Pembelajaran Matematika Menurut Beberapa Ahli

Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (dalam Sujiono, dkk 2005:11.3) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian soal mengenai bilangan. Menurut Suriasumatri (dalam Sujiono, dkk 2005:11.3) “matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan”.

Menurut Paimin (dalam Sujiono, dkk (2005:11.4) “matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan”. Sedangkan menurut Einstein (dalam Sutan, 2008:2) “memandang matematika sebagai permainan atau cerita tebak-tebakan yang menarik dan menantang serta memberikan pertualangan yang sangat menyenangkan”.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa matematika itu adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang bagaimana cara menyelesaikan suatu persoalan yang berhubungan dengan perhitungan dan berhitung.

2). Tujuan Pembelajaran Matematika

Secara umum tujuan pembelajaran matematika adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/ matematika, sehingga

pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih konplek.

Secara khusus tujuan pembelajaran matematika menurut Sujiono, dkk (2005:11.4) antara lain :

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang dapat di sekitar anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

3). Manfaat Pembelajaran Matematika

Adapun mamfaat pembelajaran matematika untuk AUD menurut Sujiono, dkk (2005:11.5) antara lain :

1. Membelajarkan anak pada konsep yang benar, menarik dan menyenangkan.
Untuk memahami konsep dasar matematika bukanlah merupakan sesuatu yang mudah, maka kegiatan belajar melalui bermain haruslah menarik dan menyenangkan serta dapat memenuhi rasa keingintahuan anak.
2. Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal.
Untuk menghindari agar anak tidak merasa takut terhadap matematika, maka kita harus menunjukan perasaan tidak kecewa terhadap jawaban anak yang tidak benar, oleh sebab itu kita harus terlibat dalam mengembangkan perasaan ketidakmampuannya.
3. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.
Saat anak akan menemukan bentuk, rupa, rasa, serta bahan-bahan lain di sekeliling mereka, mereka akan menemukan hubungan antar objek.

4). Peranan Guru Dalam Pembelajaran Matematika

Menurut Sujiono, dkk (2005:11.7) peranan guru antara lain :

1. Membangun rasa ingin tahu anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah, konsep-konsep dasar lain matematika.
2. Peduli dan tertarik terhadap apa yang dikatakan anak. Hal ini akan mendorong anak untuk menceritakan pengalaman dan penemuannya.
3. Penerimaan terhadap sejumlah kegiatan matematika yang dilakukan Anak.

Dapat disimpulkan bahwa peranan guru sangat menentukan terhadap perkembangan pembelajaran matematika karena dorongan yang diberikan oleh guru akan menimbulkan rasa kepercayaan anak terhadap pola berfikirnya, bertanya, dan berbagi pengalaman tentang berbagai hal yang dialami oleh anak.

5). Prinsip Pembelajaran Matematika

Secara umum prinsip pembelajaran matematika AUD dalam Depdiknas, (2000:8) antara lain :

1. Permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan berhitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/ media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung adalah bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.

7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan prinsip di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika hendaklah diberikan secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang harus memperhatikan tingkat kesukarannya dengan menggunakan benda-benda konkrit yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian anak untuk mencintai pembelajaran matematika

b. Hakikat Pembelajaran Konsep Bilangan

Piaget (dalam Prayitno, 2005:113) menyatakan bahwa “anak umur 4-5 tahun sudah memahami dua konsep dasar yaitu konsep hubungan satu kepada satu (*one to one*) dan konservasi (*conservation*)”. Konsep satu kepada satu adalah kemampuan untuk melihat kesamaan jumlah satu set objek dengan satu set objek yang lain. Misalnya kepada anak diberikan satu set barang-barang yang terdiri dari botol, lilin, kunci, kelereng dan sebagainya, kemudian diberikan sekantong barang yang berisi jenis yang sama dengan barang yang pertama. Anak diminta untuk mengantongi benda-benda yang jenisnya sama dengan benda yang ada dalam kantong yang diberikan.

Sedangkan konsep konservasi adalah kemampuan memahami sebuah benda yang tetap jumlah maupun isi atau beratnya walaupun bentuknya berubah. Contoh kelereng disusun pada dua deret. Masing-

masing deret dengan jumlah yang sama. Salah satu deret disusun dengan jarak yang lebih besar, sehingga deretan tampak lebih panjang. Agar kedua konsep ini dapat dipahami oleh anak yang berusia 4-5 tahun dengan cepat maka hendaklah guru melakukannya secara berulang-ulang

Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005:136) menyatakan bahwa “anak usia 5-6 tahun sedang dalam taraf perkembangan kognitif fase pra operasional (*Pre Operational*) yaitu anak belajar melalui benda-benda konkrit atau nyata”. Mengajarkan angka 1, 2, dan 3, akan lebih baik jika berkoresponden dengan benda, misalnya satu dengan satu biji, dua dengan dua biji, dan tiga dengan tiga biji pula.

Perkembangan indra yang sangat pesat dan tenaga yang tak pernah habis memungkinkan anak-anak untuk selalu bergerak, membongkar pasang objek, dan menyelidiki segala sesuatu. Berdasarkan perkembangan anak tersebut, pembelajaran di TK harus dimulai dari benda-benda konkrit. Guru dapat memberi persoalan yang menantang anak untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep bilangan adalah suatu pembelajaran yang menuntut anak untuk betul-betul memahami tentang jumlah benda dan bentuk angka yang melambangkan benda tersebut, agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar, dan dapat dipahami oleh anak secara cepat, maka hendaklah guru dapat melakukannya secara berulang-ulang dengan

berbagai media yang bervariasi dengan tujuan agar pembelajaran tidak jadi membosankan.

1). Pengertian konsep Bilangan

Angka (dalam Suyanto, 2005:107) adalah “simbol dari suatu bilangan”. Menurut Bruner (dalam Suyanto, 2005:107) “belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum ia diberi angka”. Oleh karena itu dalam kegiatan menghitung, anak dilatih menghitung benda-benda nyata. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan.

Jadi konsep bilangan adalah suatu pemahaman terhadap kemampuan anak untuk melihat kesamaan jumlah benda dengan angka atau simbol yang melambangkannya dalam proses belajar mengajar.

2). Tahap Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Mutiah (2010:161) mengatakan bahwa “Pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu: tahap pertama anak mengenal lambang bilangan atau angka misalnya angka 1-10, tahap kedua anak mengenal konsep dari lambang bilangan tersebut seperti * = satu bintang, **= dua bintang dan seterusnya, sedangkan tahap ketiga adalah setelah anak mengenal lambang bilangan dan konsep benda maka guru dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menuliskan lambang bilangan dan penjumlahan pada kertas yang sudah disediakan”

Sesuai dengan Kurikulum TK/RA (2004:22-23) yang memuat indikator tentang permainan konsep bilangan antara lain : membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengenalan konsep bilangan haruslah dimulai dari yang termudah terlebih dahulu, barulah dilanjutkan sampai kepada yang tersulit, sesuai dengan tingkat perkembangan anak, misalnya anak mulai mengenal angka atau lambang bilangan, mengenal konsep dari lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan konsepnya, barulah sampai pada tahap penulisan angka dan penjumlahan.

3). Ciri-ciri Anak Mulai Menyenangi Permainan Konsep Bilangan

Adapun ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan konsep bilangan dalam Depdiknas (2000:11) antara lain :

1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
2. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.

3. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
4. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya.
5. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa sengaja.

4). Hal-hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Permainan Konsep Bilangan

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam permainan konsep bilangan Depdiknas (2000:11) antara lain :

1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh, atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

c. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

1). Pengertian Bermain

Setiap orang memiliki delapan kecerdasan berbeda-beda. Dan menggunakannya pula dengan caranya masing-masing , tiap kecerdasan

memiliki keunggulan yang berbeda pula, misalnya ada yang unggul dalam kecerdasan tertentu, sementara ada yang mengalami kesulitan dalam kecerdasan lainnya. Tugas para pendidik dan orang tua adalah untuk mengasah kedelapan kecerdasan tersebut agar dapat meningkat secara maksimal. Salah satu caranya adalah melalui bermain.

Santoso (2002:46) mengatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu”. Masitoh, dkk (2005:17) mengatakan “Bermain adalah suatu wahana yang penting bagi perkembangan sosial, emosi dan perkembangan kognitif, dan merupakan refleksi dari perkembangan anak”. Sedangkan Sudono (1995:1) mengatakan “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Wong dan Foster (dalam Yulianty, 2010:7) menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan alamiah yang dilakukan oleh anak atas keinginan sendiri dalam rangka mengungkapkan konflik dirinya yang tidak disadari guna memperoleh kesenangan dan kepuasan”. Sementara menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2008:1) “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sesuatu yang dibutuhkan anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik maupun kognisinya yang dapat meningkatkan laju stimulasi perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak.

2). Manfaat Bermain

Menurut Tedjasaputra (2001:39) mengatakan bahwa “manfaat bermain adalah untuk perkembangan aspek kognisi, artinya melalui bermain dengan berbagai alat pembelajaran, anak akan dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur benda. Semakin besar anak, ia akan mengembangkan banyak keterampilan baru dalam permainan dan olahraga dimana kesempatan tersebut sangat membantu pengembangan diri anak yang tidak bisa diperoleh melalui buku-buku di sekolah”.

Menurut Yulianty (2010:10) mengatakan bahwa “bermain juga memiliki fungsi dan manfaat untuk mengoptimalkan perkembangan anak yaitu melalui bermain akan dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan, karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan kegembiraan bahkan pertentangan”.

Sementara menurut Nur'aini (2008:22) mengatakan bahwa “manfaat bermain itu dapat membantu perkembangan tubuh, membantu perkembangan emosional, membantu perkembangan

sosial, meningkatkan daya kreativitas, mengembangkan daya khayal, menambah wawasan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan perkembangan moral, membentuk kepribadian, penambahan bahasa, mengembangkan kemampuan diri, sehingga dengan bermain akan dapat mengembangkan berbagai macam aspek kecerdasan yang ada pada diri anak”.

Sedangkan ciri-ciri bermain menurut musfiroh (2008:4) adalah “menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang, anak melakukan karena spontan dan sukarela, semua anak ikut serta secara bersama-sama dalam permainan, semua anak ikut memerankan permainan, anak menetapkan aturan permainan, anak berlaku aktif dan anak bebas memilih permainan yang disukainya”.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain menurut Montolalu (2009:2.5) antara lain

1. Motivasi

Bermain merupakan suatu kegiatan yang begitu penting dan universal. Karena kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat yang berasal dari diri anak itu sendiri, tanpa paksaan oleh siapapun.

2. Lingkungan yang menunjang

Lingkungan yang kurang memadai fasilitasnya, tidak aman dan tidak menyenangkan, akan menyebabkan ruang gerak bermain anak terbatas.

3. Perilaku anak dalam bermain

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan muncul secara alamiah. Perilaku bermain anak akan bervariasi sesuai tingkat usia, lingkungan dan ekonomi orang tua.

Sedangkan menurut Tedjasaputra (2001:92) faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain adalah:

1. Kesehatan

Kesehatan sangat mempengaruhi aktivitas anak, termasuk bermain, anak yang lebih sehat, akan cenderung melakukan dan menyenangi kegiatan bermain aktif daripada pasif, seperti olah raga kejar-kejaran, bermain lompat tali dan sebagainya.

2. Perkembangan motorik

Kegiatan bermain sedikit banyak tergantung pada perkembangan motorik anak.

3. Intelegensi

Biasanya anak yang lebih pandai, lebih aktif dari pada anak yang kurang pandai.

Hurlock (1978:320) mengatakan bahwa bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban”.

Menurut Vigotsky (dalam Montolalu, 2005:1.13) mengatakan bahwa “Adanya hubungan erat antara bermain dengan perkembangan kognitif. Dimana bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain sangat banyak memberi mamfaat bagi perkembangan kognitif anak, fisik motorik, sosial emosional, dan kepribadian anak, mengasah alat indra dan sebagainya. Selain itu

dengan bermain akan dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak.

3). Alat Permainan

Alat permainan merupakan sarana pendidikan bagi anak-anak. Melalui alat permainan anak akan dapat membangun potensi kecerdasan yang ada pada dirinya. Saat ini banyak sekali alat permainan yang ada di pasaran. Alat permainan tersebut tentunya sangat membantu orang tua dalam mengembangkan potensi kecerdasan anak. Oleh karena itu orang tua harus selektif dalam memilih mainan yang bersifat edukatif yang aman dan tepat dimainkan oleh anak-anak.

Menurut Sudono (1995:7) mengatakan bahwa “alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya”. Alat permainan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai membentuk, mengetok menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Menurut Bahri (dalam Yulianty, 2010:94) “alat permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi perkembangan peserta didik”. Menurut Tedjasaputra (dalam Yulianty, 2010:95) “alat permainan edukatif adalah merupakan alat

permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”.

Menurut Yulianty (2010:95) mengatakan bahwa “alat permainan yang secara optimal mampu merangsang minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas”. Adapun fungsinya adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Menurut Tedjasaputra (2001:81) Ciri-ciri alat permainan edukatif adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan oleh anak usia pra sekolah yang berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan anak yang bersifat konstruktif serta aman sehingga membuat anak terlibat dalam permainan secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Eliyawati (2005:63) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah “alat yang dapat digunakan oleh semua anak usia dini yang berfungsi untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang dapat digunakan dengan berbagai macam cara yang sifatnya aman, konstruktif serta dapat mendorong anak untuk beraktivitas dan kreatif yang mengandung nilai-nilai pendidikan”.

Menurut Santoso (2002:48) persyaratan alat bermain itu adalah “alat permainan yang dibuat sendiri yang tidak berbahaya, gampang

didapat, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak”.

4). Media Pembelajaran

Di dalam situasi pembelajaran untuk anak usia dini, terdapatlah pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik kegiatan belajar. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur kegiatan belajar tertentu yang disebut metode.

a. Pengertian media pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Heinich, dkk (dalam Eliyawati, 2005:104) mengatakan bahwa “media merupakan alat saluran komunikasi”. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) mengatakan bahwa “Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar”.

Sementara Gagne (dalam Dhieni, 2008:10.3) mengatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Sedangkan Briggs

(dalam Dhieni, 2008:10.3) berpendapat bahwa “ media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan kesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik yang dapat dilihat, didengar maupun dibaca sehingga dapat menunjang untuk keberhasilan proses belajar dan mengajar.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media sangatlah banyak untuk keberhasilan suatu pembelajaran karena tanpa adanya media, maka kegiatan belajar mengajar tidaklah memberikan arti yang bermakna bagi anak terutama pada proses pembelajaran anak usia dini sebab media dapat menghantarkan pembelajaran secara utuh dalam menyampaikan bagian-bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran.

Manfaat media menurut Hamalik (dalam Dhieni, 2008:10.4) antara lain :

- a. Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas.
- b. Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran.
- c. Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkret dan jelas.
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia.
- e. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- f. Mengatasi sifat unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda.
- g. Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.

- h. Memberikan kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan.
- i. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas mengajar guru.

d. Permainan Bola Gelinding

Pengertian permainan menurut Bettelheim (dalam Hurlock, 1978:332) adalah “kegiatan yang dicirikan oleh peraturan yang disetujui dan sering oleh persyaratan dan peraturan yang diadakan dari luar untuk memanfaatkan kegiatan tersebut dengan cara yang diinginkan dan tidak untuk kesenangan yang diperolehnya”.

Kata “Bola” menurut Anwar (dalam kamus lengkap bahasa Indonesia, 2002:88) yaitu bola yang berbentuk bulat terbuat dari karet untuk bermain-main. Sedangkan kata “Gelinding” yaitu bergelindingan atau berguling-guling yang berarti menggelinding. Permainan bola gelinding adalah suatu jenis permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan ke arah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas.

Dalam permainan bola gelinding ini, disamping bola yang digunakan, guru juga menggunakan tambahan media lainnya yaitu botol minuman yang sudah kosong, potongan gambar dan angka-angka yang nantinya dapat digunakan untuk membuat alat yang bentuknya hampir sama dengan bola bowling yang digunakan oleh orang dewasa, namun pada masing-masing botol akan ditempelkan potongan gambar sesuai

dengan angka yang sudah terlebih dahulu ditempelkan di bagian depannya. Sehingga permainan ini akan dapat meningkatkan rasa senang anak terhadap pengenalan konsep bilangan.

Adapun bentuk mainannya adalah sebagai berikut :

- a. Guru memperkenalkan APE bola gelinding kepada anak, dengan melakukan tanya jawab tentang bentuk fisik alat
- b. Guru menjelaskan dan mencontohkan cara menggunakan dan memainkan bola gelinding tersebut.
- c. Guru meminta 1 orang anak untuk mencoba memainkan bola gelinding dan disaksikan oleh anak yang lain.
- d. Apabila sewaktu anak menggelindingkan bola ternyata ada pin yang jatuh, pada saat itu guru langsung mengomentari atau bertanya.
Contoh : Pin angka berapa yang dijatuhkan oleh teman kita ? Guru secara tidak langsung mengajak anak untuk menghitung gambar yang ada pada pin sesuai dengan angka di depannya.
- e. Pada proses permainan guru membimbing anak untuk mengenali angka dan mengenal konsep bilangan pada pin yang sudah dijatuhkan.
- f. Guru mengamati proses permainan, begitu seterusnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri (2011) tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan basket angka di Raudatul Athfal Ihsan Duri, menemukan bahwa terdapat peningkatan

kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan basket angka di kelompok B3 Raudatul Athfal Ihsan Duri.

Sementara itu penelitian Hayati (2011) tentang mengenal konsep bilangan melalui kartu bergambar di TK Aisyiyah 4 Bustanul Athfal Duri, menemukan peningkatan pula terhadap pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan kartu bergambar di kelompok B2 TK Aisyiyah 4 Bustanul Athfal Duri.

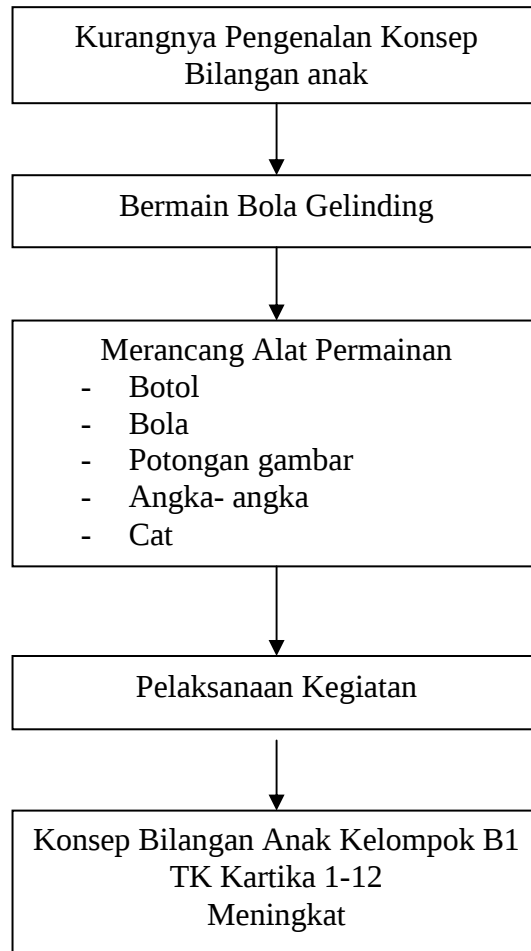
Penelitian yang akan penulis lakukan bedanya dengan kedua penelitian di atas adalah bentuk tindakan dan alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Manfaat yang bisa penulis dapatkan dari kedua penelitian di atas adalah sebagai bahan perbandingan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini yaitu meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak TK Kartika 1-12 Padang panjang melalui permainan bola gelinding.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kenyataan pada metode / cara serta media yang belum optimal dalam pembelajaran konsep bilangan, maka dibutuhkanlah suatu cara untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak TK Kartika 1-12 melalui permainan bola gelinding. Melalui permainan ini diharapkan anak dapat mengenal konsep bilangan dan dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10. dengan adanya alat permainan ini akan dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak.

Pelaksanaan kegiatan permainan bolabola gelinding dapat dilakukan dengan mempersiapkan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada anak, yaitu dengan

menggunakan media bola, botol, potongan gambar yang berwarna warni, dan angka-angka.berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut:



Bagan 1
Skema Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “melalui permainan bola bowling dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-12 Padangpanjang”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas tentang peningkatan pengenalan konsep bilangan anak melalui permainan bola gelinding telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan bola gelinding dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak TK Kartika 1-12 Padangpanjang khususnya anak kelompok B1 yang berjumlah 17 orang.
2. Permainan bola gelinding ini tingkat keberhasilan anak dalam mengenal konsep bilangan sudah relatif amat baik, karena selama kegiatan pembelajaran berlangsung telah terjadi interaksi positif diantara anak, kegiatan yang mereka lakukan terlaksana dengan suasana yang menyenangkan.
3. Permainan bola gelinding dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari kondisi awal ke siklus I di setiap aspek yaitu anak dapat menyebutkan angka yang ada pada bola gelinding, anak dapat menghitung pin yang jatuh setelah bola digelindingkan, anak dapat menghubungkan angka dengan konsep bilangan yang ada pada bola gelinding, anak dapat menyebutkan jumlah gambar yang ada pada bola gelinding dengan benar.

4. Strategi guru yang selalu mendampingi dan memberi arahan serta membuat variasi dalam kegiatan bermain dengan anak, terjadi peningkatan yang baik pada siklus II dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini peningkatkan pengenalan konsep bilangan anak dapat dilakukan dengan media yang sudah biasa digunakan oleh anak. Namun setelah penelitian, bola gelinding dapat dimodifikasi menjadi permainan yang dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak.
2. Aplikasi permainan bola gelinding ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran mengenal konsep bilangan pada anak karena permainannya menarik dan menyenangkan bagi anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Pendidik PAUD atau guru hendaknya lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik bagi anak dan dapat disajikan dalam bentuk permainan yang berbeda-beda.
2. Pendidik PAUD hendaknya lebih memperhatikan suasana pembelajaran yang PAIKEM bagi anak usia dini
3. TK Kartika 1-12 hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dengan metode serta media pembelajaran yang lebih menarik lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Desi. 2002. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Amelia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP : UNP.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan nasional No.20 Tahun 2003*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar kompetensi TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Buku panduan Penulisan Tugas Akhir / Skripsi*. Padang : UNP.
- Dhieni, Nurbiana,dkk.2008.*Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu, 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk AUD*. Jakarta : Depdiknas.
- Haryadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Hayati, Eli (2011) *Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kartu Bergambar Di TK Aisyiyah 4 Bustanul Athfal Duri*, Skripsi. Padang. PG PAUD FIP UNP.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Ibrahim R, Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Jamaris, Martini, 2005.*Perkembangan dan pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Grasindo.