PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP ANGKA MELALUI PERMAINAN PERMEN ANGKA DI TK AL HIDAYAH PADANG KANDIH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

OLEH :

SUSWITA
NIM. 2008 / 10093

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

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul	:	**Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Di TK Al Hidayah Padang Kandih Kabupaten Lima Puluh Kota**
Nama	:	Suswita
NIM	:	2008/10093
Jurusan	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh:

PembimbingI	Pembimbing II
Dra.Hj. Sri Hartati, M. Pd	**Nurhafizah, M. Pd**
NIP. 19600305 198403 2 001	**NIP.19731014 200604 2 001**

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP

Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198802 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP ANGKA MELALUI PERMAINAN PERMEN ANGKA DI TK AL HIDAYAH PADANG KANDIH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nama	:	Suswita
NIM	:	2008/10093
Program Studi		Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Januari 2012

Tim Penguji,

		Nama	
1. Ketua	:	Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	1 . ……
2. Sekretaris	:	Nurhafizah, M. Pd	2. …….
3. Anggota	:	Dr. Hj. Rakimahwati,M. Pd	3. ……
4. Anggota	:	Saridewi, M. Pd	4. ……
5. Anggota	:	Dr. Dadan Suryana	5. ……

ABSTRAK

SUSWITA. 2008/ 10093. Upaya Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Di TK Al Hidayah Padang Kandih Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian ini dilatarbelakangi belum meningkatnya pengenalan konsep angka di TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota. Tujuan penelitian ini adalah untuk peningkatan pengenalan konsep angka untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka di TK Al Hidayah kelompok B Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota. Subjek penelitian adalah kelas B TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 14 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi dan wawancara dan dokumentasi. Data peneliti ini di analisis dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.Setiap siklus dilakukan 3 x pertemuan.

Hasil rata-rata persentase dalam peningkatan pengenalan konsep angka anak dapat dilihat sebelum tindakan 9,38%, pada siklus I 32,8% dan setelah siklus II 82,9%. Berdasarkan hasil hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalankonsep angka anak melalui permainan permen angka. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan permen angka dapat meningkatkan pengenalan konsep angka di TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.

Pengenalan konsep angka anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Hasil rata-rata penelitian dari Siklus I adalah anak yang mendapat nilai sangat baik adalah 32,8% sedangkan pada Siklus II anak yang mendapat nilai sangat baik adalah 82,9%, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan permen angka dapat meningkatkan pengenalan konsep angka di TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Angka melalui Permainan Angka Permen di TK Al-Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah M .Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan seluruh pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.

5. Bapak/ ibu dosen jurusan dan karyawan/ karyawati PG PAUD yang memberikan dorongan dan arahan kepada penulis.
6. Suami tercinta yang telah membantu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Rekan-rekan majelis guru Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Padang Kandih yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
9. Bapak UPT Pendidikan Guguak yang selalu memberikan dorongan dan kesempatan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari ksempurnaan. Untuk itu penulis menerima saran, krtikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi penuls demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN i
SURAT PERNYATAAN ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GRAFIK ix
DAFTAR GRAFIK ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Rancangan Pemecahan Masalah 6
F. Tujuan Penelitian 7
G. Manfaat Penelitian 7
H. Defenisi Operasional 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 9
1. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini 9
2. Pengembangan Kognitif 10
a. Pengertian Kognitif 10
b. Pengembangan Kognitif 10
c. Pentingnya Pengembangan Kognitif 11
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .. 12
3. Pengertian Konsep Angka 12
4. Bermain 14
a. Pengertian Bermain 14
b. Menurut Mayesti 14
c. Manfaat Bermain Bagi Anak 14
d. Tujuan Bermain 16
e. Pemilihan Alat Peraga / Bermain 17
f. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain 18
5.Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka 19
B. Penelitian Yang Relevan 21
C. Kerangka Konseptual 22
D. Hipotesis Tindakan 23

BAB III RANCANGAN PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 24
B. Subjek Penelitian 25
C. Prosedur Penelitian 25
D. Instrumentasi 32
E. Teknik Pengumpulan Data 32
F. Teknik Analisis Data 33

BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data 36
1.Deskripsi Kondisi Awal..... 36
2.Deskripsi Siklus I..... 38
3.Deskripsi Siklus II..... 50
B. Analisis Data 62
1.Siklus I..... 62
2.Siklus II..... 65
C. Pembahasan 68

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 77
B. Implikasi 78
C. Saran 78

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

Tabel 1 Hasil Obersevasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)....37
Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pertemuan Pertama Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....40
Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pertemuan Kedua Pada Siklus I (Setelah Tindakkan)…….……43
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pada Pertemuan Ketiga Pada Siklus I (Setelah Tindakkan) …….....45
Tabel 5 Hasil Wawancara anak Pada Siklus I (Setelah Tindakkan)
Tabel 6 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pertemuan Pertama Pada Siklus II (Setelah Tindakkan).....52
Tabel 7 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pada Pertemuan Kedua Siklus II (Setelah Tindakkan).....55
Tabel 8 Hasi Observasi Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pertemuan Ketiga Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....58
Tabel 9 Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II (Setelah Tindakkan).....60
Tabel 10 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Agka Melalui Permainan Permen Angka Pada Pertemuan 1,2,3 Pada Siklus I.....63
Tabel 11 Hasi Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pada Pertemuan 1,2, dan 3 Pada SiklusII.....66
Tabel 12 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka (Kategori Sangat Tinggi).....71
Tabel 13 Hasil Observasi Peningkatan PengenalanKonsep Angka Melalui Permainan Permen Angka (Kategori Tinggi) 72
Tabel 14 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka (Kategori Rendah)..... 74

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permen Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).	38
Grafik 2	Hasil Peningkatan PengenalanKonsep Angka Melalui Pengenalan Konsep Angka Pertemuan Pertama Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	41
Grafik 3	Hasil Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pertemuan Kedua Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	43
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Angka Pertemuan Ketiga pada Siklus I (Setelah Tindakan)	45
Grafik 5	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Perteuan Pertama Pada Siklus II (Setelah Tindakan)	53
Grafik 6	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pertemuan Kedua Pada Siklus II(Setelah Tindakan)	56
Grafik 7	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka Pertemuan Ketiga Pada Siklus II (Setelah Tindakan)	58
Grafik 8	Kemampuan Pengenalan Konsep Angka Pada Pertemuan 1,2,dan 3 Pada Siklus I	64
Grafik 9	Kemampuan Pengenalan Konsep Angka Pada Pertemuan 1,2, dan 3 Pada Siklus II.....	67
Grafik 10	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permen Angka (Kategori Sangat Tinggi)	72
Grafik 11	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka (Kategori Tinggi)	73
Grafik 12	Hasil Observasi Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka (Kategori Rendah)	75

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari bangsa maju lainnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam sistem pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini.

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Pendidikan TK merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan sifat-sifat alami anak. Membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang berbentuk alat permainan karena prinsip belajar di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan

tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia dapati sesuai dengan minat, perkembangan, kebutuhan dan kemampuan.

Usia TK merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan permen angka. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitf saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial, dan ekonomi, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, berfariasi dan menyenangkan.

Pendidikan TK yang baik tentunya dalam menjalani program-program kegiatan pembelajaran haruslah memperhatikan faktor bawaan dan faktor lingkungan fisik, sehingga pengembangan potensi anak dapat menstimulasi secara maksimal. Di TK yang berpusat pada anak, pendidikan diharapkan melaksanakan program kegiatan pembelajaran yang menunjang aspek-aspek perkembangan anak. Oleh karena itu lingkungan (termasuk didalamnya orang tua dan guru) sangat memegang peranan penting dalam hal ini. Lingkungan harus dapat menciptakan kegiatan-kegiatan yang dapat memekarkan potensi yang ada pada anak. Potensi-potensi yang ada pada anak merupakan : Aspek kognitif, adalah bagaimana cara anak bertingkah laku yaitu cepat lambatnya anak memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Melalui permainan ini akan

berkembang kognitif anak karena permainan ini mengembangkan pengenalan konsep angka. Aspek bahasa,dalam permainan ini perkembangan bahasa anak dapat dikembangkan antara lain: pendengaran, berbicara, mengarahkan pikiran, ingatan, sehingga kemampuan berfikir anak semakin meningkat.. Aspek sosial, perkembangan sosial anak akan kelihatan dalam menggunakan alat permainan secara bergantian, dan sabar menunggu giliran. Aspek emosi,emosi anak akan berkembang dengan memakai alat, dan dengan permainan ini melepaskan ketegangan yang dialami anak dan dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri yang tidak terlepaskan. Aspek motorik,perkembangan motorik dapat berkembang dengan cara sebagai berikut: motorik halus anak dapat dikembangkan melalui mengambil bentuk angka dan memasangkan dengan jumlah bilangan.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep-konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk pendidikan dasar. Kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep-konsep, transisi dan lambang yang terdapat disemua jalur matematika, yang meliputi pola, klasifikasi bilangan, ukuran, geometri dan statistika.

Kegiatan pembelajaran di TK dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran baik terkait dengan bahan atau materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat sumber belajar, bentuk pengorganisasian kelas

dan cara penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan motivasi, dorongan kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuan dalam membangun gagasan pada waktu memberikan pembelajaran pada anak.

Selama ini peneliti sebagai pendidik di TK telah mencoba memberikan suatu pembelajaran kepada anak dengan menggunakan media serta alat yang terbatas atau yang kurang menarik bagi anak. Sehingga yang terjadi dikelas anak hanya banyak melakukan kegiatan yang disuruh guru, seperti meniru konsep angka, lambang bilangan, bentuk, banyak, sedikit dan jenis yang ada di papan tulis atau menyelesaikan tugas yang ada di majalah. Pembelajaran yang diberikan tidak bermakna bagi anak sehingga menimbulkan permasalahan dimana anak tidak memahami konsep angka, lambang bilangan, banyak sedikit, sebab akibat, bentuk, warna dan jenis. Anak juga cepat bosan serta tidak berminat untuk mengikuti proses pembelajaran mengenal angka.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas yakni anak sulit mengenal angka dan menghubungkan antara jumlah dengan lambang bilangan dan memahami konsep-konsep tentang warna dan jenis. Pada hal semua anak sebenarnya mengerti dan memahaminya, sebab semua ini telah dikenal oleh anak yang telah diperkenalkan oleh guru waktu kegiatan pembelajaran yang berlangsung atau diberikan.

Peneliti melihat permasalahan ini disebabkan beberapa faktor yaitu: alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tidak menarik minat anak, media yang tersedia sangat sedikit, metode dan strategi guru tidak

bervariasi dalam proses pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pengenalan konsep angka kurang.

Upaya mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba melakukan tindakan untuk Peningkatn pengenalan konsep angka anak melalui suatu kegiatan dengan judul “Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka di TK Al-Hidayah Padang Kandih Kabupaten Lima Puluh Kota”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak sulit mengenal dan memahami tentang konsep angka.
2. Anak sulit menghubungkan antara lambang bilangan dengan jumlah bilangan.
3. Media yang digunakan guru kurang bervariasi dalam meningkatkan pengenalan konsep angka.
4. Peserta didik kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang mengembangkan pengenalan konsep angka
5. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pengenalan konsep angka.
6. Metode yang digunakan guru kurang dapat memotivasi anak dalam kegiatan penbelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu:

1. Peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan pengenalan konsep angka.
2. Anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, terlihat bahwa berapa pentingnya pengembangan kognitif melalui permainan angka pada anak TK, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan permainan permen angka dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak TK Al-Hidayah Padang Kandih?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan batasan masalah, maka rancangan pemecahan masalah yang akan dilakukan adalah dengan kegiatan permainan permen angka untuk peningkatan kemampuan pengenalan konsep angka pada anak

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Peningkatan kemampuan pengenalan konsep angka anak melalui permainan permen angka di TK Al- Hidayah Padang Kandih.
2. Untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Anak
   a. Anak lebih aktif dalam permainan permen angka TK Al-Hidayah Padang Kandih.
   b. Memberikan bekal dasar yang kuat dalam mengembangkan konsep mengenal angka melalui permainan permen angka.
2. Guru
   a. Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan permen angka unrtuk meningkatkan konsep mengenal angka pada anak.
   b. Menambah dan meningkatkan pengalaman dan pemahaman guru melalui permainan permen angka pada pengembangan konsep mengenal angka pada anak.
3. Sekolah

   Dapat meningkatkan mutu sekolah dan memberi bekal untuk anak didiknya.

H.Defenisi Operasional

1.Pengenalan Konsep Angka

Konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal prinsip dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pemikiran mereka. Angka melibatkan tentang pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyak. “termasuk berhitung, menjumlahkan misalnya: satu ditambah satu, yang terpenting adalah mengerti tentang konsep angka”

2. Permainan Permen Angka

Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan: nialai (kepandaian, prestasi, dan sebagainya)

Permen adalah gual-gula yang diberi campuran minyak yang rangsang bau dan rasanya.

Jadi permen angka adalah suatu bungkusan permen yang didalamnya terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Perkembangan AUD

Setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menyanyi, ada pula yang berbakat menari, matematika, bahasa, dan adapula yang berbakat olah raga. Kenyataan menunjukkan bahwa setiap anak tidak sama, ada yang sangat cerdas, ada yang biasa saja, dan ada yang kurang cerdas.

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak usia dini diantaranya yang dikemukakan oleh *Brennder* dalam (Masitoh 2008.14) sebagai berikut:

1. Anak bersifat unik.
2. Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan.
3. Anak bersifat aktif dan energik.
4. Anak itu egosentris.
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
6. Anak berjiwa petualang.
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi

2. Pengembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Cattel dan Horn (dalam Sujiono 2006:1.6) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tudas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti pemecahan persoalan, mempertimbangkan persoalan (probu 1999)

b. Pengembangan Kognitif

Individu berfikir menggunakan fikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau idiot)

Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Witherington (dalam Sujiono 2006:1.16) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melaui pikiran dapat digunakan dengan cepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak.

c. Pentingnya perkembangan kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Berdasarkan pendapat Piaget pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

2) Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4) Agar anak memahami berbagai simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
5) Agar anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1) Faktor hareditas / keturunan.
2) Faktor lingkungan.
3) Kematangan
4) Pembentukan.
5) Minat dan bakat.

3. Pengertian konsep angka

Angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal prinsip dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pemikiran

mereka. Angka melibatkan tentang pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyak. “termasuk berhitung, menjumlahkan misalnya: satu ditambah satu, yang terpenting adalah mengerti tentang komsep angka”

Menurut Paimin (dalam Sujiono 2005:11.3) menyatakan konsep matematika moderen ini adalah tidak hanya pada konsop bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan symbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Berhubungan dengan permainan matematika di TK adalah kegiatan belajar konsep matematika, melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat alamiah.

Sedangkan menurut Sumantri (dalam Sujiono 2005:11.2) matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkainan makna dari pernyataan yang ingin disampaikan.

Membedakan angka dengan menunjukkan angka atas nomor adalah dengan symbol atau lambing. Misalnya: 5 sebuah angka paham apa arti 5. sesungguhnya anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara menyebut empat belajar dengan lambang 4 dan belajar menulis tulisan empat, anak memerlukan belajar lambing angka tetapi anak dapat menulis atau mengenali angka 4 dimana tidak terpenting memahami angka dan huruf yang sesungguhnya. Berhubungan dengan penelitian untuk itu peneliti

harus menanamkan terlebih duku tentang konsep mengenal angka kepada anak.

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Montolulu, (2007:1.18) Bermain merupakan suatu salauran keluar bagi ungkapan perasaan-perasaan negative, permusuhan dan penyerangan (Anggression), misalnya tanah liat atau plastisin dapat dipukul-pukul atau ditumbuk-tumbuk, bola dapat ditendang dan dilempar-lempar ketembok. Anak dengan bebas mengeluarkan aneka ragam perasaan emosinya dengan main sepuasnya sampai letih dan melepaskan kategangan yang dirasakan. Anak membutuhkan pengalaman-pengalaman yang akan membantu perkembangan emosinya kearah keseimbangan dan kematangan emosi.

b. Menurut Mayesti (dalam Sujiono 2009:144) mengatakan bermain

adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Montolalu (2005 : 1.15) bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan

segala keinginan dan kepuasan, kreatifitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, menyumbangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif,sosial, emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Nakita (dalam Tanjung, 2005:55) merinci beberapa manfaat bermain meliputi 3 ranah yaitu:

a) Fisik Motorik ; anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya.
b) Sosial Emosional; anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupa kan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang ada kelekatan dengan orang tua,
c) Kognitif; anak belajar mengenal atau mempnyai pengalaman kasar, halus, rasa asam dan asin.Ia pun belajar pengenalan konsep angka.

Bermain merupakan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga untuk menemukan hubungan

yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain sangat besar bagi anak, dimana dengan bermain merupakan suatu pemenuhan kebutuhan anak, selain itu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, serta melalui bermain pula anak dapat membangun sendiri pengetahuannya.

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatakegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman-teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menumbuhkan perbendahaaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

d. Tujuan Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memlihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan

lingkungan bermain anak. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa, bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak.

e. Pemilihan Alat Peraga / Bermain

Anak didik bermain sambil belajar. Ketika bermain mereka mengekspresikan diri secara bebas tanpa merasakan adanya paksaan. Mayke (1995) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang menemukan sendiri tentang berbagai macam hal, bereksplorasi, memperhatikan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian tentang berbagai macam hal. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai masam perasaan.

Alat peraga / bermain yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di TK, hendaknya memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut:

1) Alat peraga/bermain sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya.

2) Alat peraga/bermain dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
3) Alat peraga/bermain dapat mendorong kreativitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
4) Alat peraga/bermain harus memenuhi unsure kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan.
5) Alat peraga/bermain tidak membahayakan anak, harus aman.
6) Alat peraga/bermain hendaknya menarik, menyenagkan dan tidak membosankan.
7) Alat peraga/bermain hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk ataupun warna/ kombinasi warnanya, serta rapii dalam pembuatannya.
8) Alat peraga/ bermain harus dapat digunakan baik oleh guru, maupun anak.

f. Peran guru dalam kegiatan bermain

Montolalu (2005:25-26) guru mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan bermain anak.Peran tersebut dapat dilihat dari kegiatan berikut:

1. Guru sebagai pengamat dalam bermain, dimana yang diamati guru dalam bermain itu adalah:
   a) Mengamati cara memainkan alat bermain atau mainan.
   b) Mengamati sikap anak waktu bermain,aktif atau diam saja.

c) Bermain ikut-ikutan teman atau mengatur/memerintah teman.

d) Mengamati berapa waktu yang digunakan dalam satu jenis kegiatan bermain.

e) Mengamati jenis bermain yang sering dipilih atau yang lebih diminati anak.

f) Mengamati anak bermain sendiri atau bersama teman.

g) Melihat dan mengamati mana anak yang mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak.

Dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai pengamat dalam bermain sangat penting karena dengan mengamati guru dapat mengetahui cara memainkan alat bermain, sikap perilaku anak, dan mengetahui tingkat perkembangan anak.

5. Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Permen Angka

Menurut Anwar (dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia,2001:12) menyatakan bahwa angka: tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan: nilai (kepandaian, prestasi, dan sebagainya)

Menurut Anwar (dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia,2001 :322) menyatakan bahwa permen: gula-gula yang diberi campuran minyak yang rangsang bau dan rasanya.

Jadi permen angka adalah suatu bungkusan permen yang didalamnya terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna. Permainan pengenalan konsep permen angka yaitu suatu alat permainan yang dirancang dengan bentuk permen atau gula-gula yang didalamnya

terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna. Permainan pengenalan konsep angka melalui permainan permen angka, anak dapat berlatih untuk bekerjasama dengan anak lain dan dapat merasakan kebersamaan sehingga anak akan terbiasa untuk hidup saling tolong menolong. Dan dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Permainan ini juga dapat dimainkan perorangan.Pada penelitian ini yang cocok bagi anak adalah mengenal bilangan melalui permainan permen angka, disini anak akan dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan. Untuk lebih jelasnya inilah bentuk permen angka yang dipakai.

Cara permainan permen angka adalah guru memperkenalkan permen angka kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya. Setelah itu guru menyuruh anak mengambil permen angka yang ada dalam botol, kemudian

membukanya, angka berapa yang didapat anak dan mencocokkannya dengan permen yang didalam botol seperti pada gambar di atas. Begitu selanjutnya sampai semua anak mendapat giliran.

B. Penelitian Yang Relevan

Andriyani (2009) pembelajaran matematika dengan menggunakan media dadu untuk mengembangkan kemampuan bilangan anak di TK Bunda Balita. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dadu untuk mengembangkan konsep bilangan di TK Bunda Balita, menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi: Tujuan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan konsep bilangan dengan memanipulasi mata dadu secara langsung. Proses pembelajaran dengan menggunakan media dadu di TK Bunda Balita secara umum memberikan kesempatan kepada anak menggunakan satu buah dadu, dengan melemparkannya dan melihat jumlah mata dadu yang keluar untuk mengenal bilangan 1 – 6 secara berulang. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media dadu di TK Bunda Balita menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan bilangan anak berkembang.

Yanti (2011) upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui puzel geometri di TK Perword Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam permainan melalui puwel geometri setelah siklus II pada aspek pertama. Kemampuan anak mengenal bentu-bentuk geometri anak yang mampu berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak

yang berkembang berjumlah 1 orang dengan persentase 15%. Pada aspek-aspek mengenal bentuk dan menyebutkan geometri anak yang mampu berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak yang berkembang berjumlah 2 orang dengan persentase 11% dan anak yang perlu bimbingan berjumlah 1 orang dengan persentase 5%.

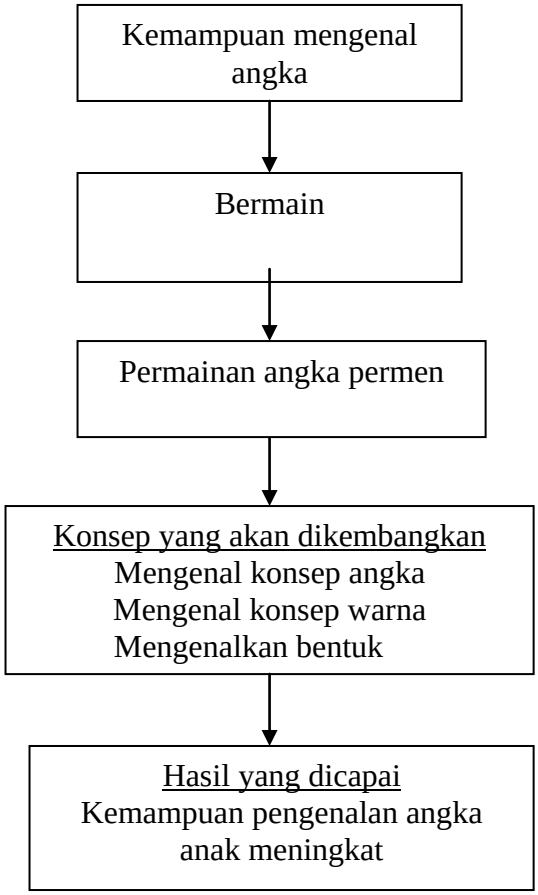
Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzel geometri di TK Perword Padang diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini.

C. Kerangka Konseptual

Di TK Al-Hidayah Padang Kandih kemampuam dalam mengenal angka anak sangat rendah, ini disebabkan kurangnya alat permainan yang menarik minat anak, maka dari itu peneliti merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar pengenalan angka. Adapun permainan yang penulis rancang adalah permainan melalui permen angka ini terdiri dari angka yang dibungkus seperti permen. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan pengenalan angka anak dapat meningkat.

Bagan I

Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan permainan angka permen dengan pengenalan angka, warna dan bentuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui permainan permen angka kemampuan pengenalan konsep angka anak dapat meningkat dalam proses pembelajaran.
2. Agar tujuan peningkatan pengenalan konsep angka anak dapat tercapai secara optimal maka diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk peningkatan pengenalan konsep angka anak serta melibatkan anak dalam kegitan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Membelajarkan anak mengenal angka melalui permainan permen angka dapat meningkatkan pengenalan konsep angka dan rasa keingintahuan anak.
4. Melalui permainan permen angka dapat memberi pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Pengenalan konsep angka anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan permen angka pada anak kelompok B2 TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.

6. Penggunaan alat permainan permen angka dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok B2 TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota dapat meningkatkan sikap positif anak.

B. Implikasi

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

1. Selama ini permen hanya makanan bagi anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan permen angka dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka anak.
2. Aplikasi permainan permen angka ini memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam peningkatan pengenalan konsep angka anak.

C. Saran

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

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan.

3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak kegiatan pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan permen angka dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan konsep angka anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan permen angka untuk meningkatkan pengenalan konsep angka anak pada TK Al Hidayah Padang Kandih Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan pengenalan konsep angka anak melalui metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Anggani,Sudono. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: PT. Grasindo

Andriyani . 2009. Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Dadu untuk mengembangkan kemampuan bilangan anak di TK Bunda Balita S PED AND 2009 URN etd-0531110-101955

Zaman Badru , 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta :Universitas Terbuka

B.E.F. Montolalu, 2007. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta. :Universitas terbuka

Depdiknas 2003. Undang-Undang RI no 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasionak. Jakarta: Depdiknas

---------2004. *Kurikulum TK dan RA.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

---------. 2007. *Permainan Berhitung Permulaaan*. Jakarta. Depdiknas.

Anwar Desi . 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* 1A. Surabaya

FIP UNP. 2010, *Panduan Penulisan Skripsi*. FIP UNP : Padang

Hariyadi, Moh 2009 . *Statistik Pendidikan* . Jakarta.

PT Prestasi Pustaka Raya Hetherington dan Parke . 1979.Metode

Maike Sugianto, 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta :Dekdikbud

Mashitoh . DKK.2008 . Strategi Pembelajaran TK . Jakarta: Universitas Terbuka

Masitoh, dkk. 2004 . Pengenalan Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar pada TK Pembina Kabupaten Padang Pariaman .FIP UNP

Mulyadi . 2004 . *Bermain dan Kreatifitas .Jakarta* : Papas Sinar Sinanti .

Nuraini Yuliani Sujiono, 2009. *KonsepDasar Pendidikan Anak Usia Dini,* Jakarta: Idekf

Pembelajaran Anak TK . Hildayani Rini dkk 2005 . Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta Universitas Terbuka .

Suharsimi Arikunto, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara