

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL  
BENTUK ANGKA MELALUI PERMAINAN MENYUSUN  
KANCING BAJU DI TK DHARMAWANITA  
PAYAKUMBUH**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**HERLINA RISWANDI  
NIM: 2009/ 51175**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

### **SKRIPSI**

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju di TK Dharmawanita Payakumbuh**  
Nama : Herlina Riswandi  
NIM : 2009/51175  
Jurusan : Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd  
NIP. 19600305 198403 2 001

Elise Muryanti, S.Pd  
NIP. 19741220 200102 2 002

Ketua Jurusan,

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

## ABSTRAK

### **Herlina Riswandi, 2011: Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju di TK Dharmawanita Payakumbuh.**

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka masih rendah. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka anak dengan menggunakan permainan menyusun kancing baju. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah permainan menyusun kancing baju dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka anak di TK Dharmawanita Payakumbuh. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bagai manakah cara permainan menyusun kancing baju dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang bertujuan meningkatkan praktek pembelajaran dikelas secara professional guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Data penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam II siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan pengenalan tentang bentuk angka dari siklus I yang pada umumnya masih rendah setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan tentang bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju. Sebelum tindakan rata-ratanya yang diperoleh 16% dan setelah dilakukan penelitian meningkat menjadi 87%.

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju Di TK Dharmawanita Payakumbuh**

Nama : **HERLINA RISWANDI**

NIM : 51175/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. Sri Hartati, M.Pd**  
NIP. 19600305 198403 2 001

**Elise Muryanti, S.Pd**  
NIP. 19741220 200102 2 002

Ketua Jurusan

**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
Nip. 19620730 1988 03 2 002



## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

### **MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL BENTUK ANGKA MELALUI PERMAINAN MENYUSUN KANCING BAJU DI TK DHARMAWANITA PAYAKUMBUH**

Nama : **HERLINA RISWANDI**  
NIM : 51175/2009  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Agustus 2011

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

- |               |                                     |         |
|---------------|-------------------------------------|---------|
| 1. Ketua      | : <b>Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd</b> | 1. .... |
| 2. Sekretaris | : <b>Elise Muryanti, S.Pd</b>       | 2. .... |
| 3. Anggota    | : <b>Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd</b>   | 3. .... |
| 4. Anggota    | : <b>Dra. Hj. Izzati, M.Pd</b>      | 4. .... |
| 5. Anggota    | : <b>Rismareni Pransiska, M.Pd</b>  | 5. .... |

## ABSTRAK

**Herlina Riswandi, 2011: Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju Di TK Dharmawanita Payakumbuh. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan memasang kancing baju masih rendah, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan memasang kancing baju.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, refleksi, yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Dharmawanita kelompok B4 dengan jumlah muridnya 14 orang anak. Data penelitian diperoleh dari observasi dan wawancara, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan format observasi dan hasil penilaian anak yang diolah dengan menggunakan persentase.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka dari siklus I pada umumnya masih rendah dengan nilai rata-rata 16%, setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93%.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan memasang kancing baju, sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 8% anak mencapai nilai baik, setelah tindakan mengalami peningkatan menjadi 93%, maka permainan memasang kancing baju telah berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju di TK Dharmawanita Payakumbuh**”

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Elise Muryanti, S.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Ibu Nurazma, A.Ma selaku kepala sekolah TK Dharmawanita Payakumbuh yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
6. Ibu-ibu guru TK Dharmawanita Payakumbuh yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
7. Buat anak-anak TK Dharmawanita Payakumbuh khususnya kelompok B4.
8. Suami tercinta dan keluarga besar yang telah memberikan bantuan baik moral maupun materi yang tidak dapat diucapkan nilainya.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberi partisipasi dan dorongan dalam Penelitian skripsi ini.

Segala masukan yang berharga dari segala pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penyusunan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Juli 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Definisi Operasional .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	8
2. Perkembangan Kognitif .....	9
3. Pengertian Konsep Angka.....	11
4. Hakekat Bermain.....	13
5. Permainan Mengenal Angka Melalui Kancing Baju .....	17
B. Penelitian Relevan.....	19
C. Kerangka Konseptual .....	20
D. Hipotesis Tindakan .....	21
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Subjek Penelitian.....	22
C. Prosedur Penelitian .....	23

D. Sumber Data.....	32
E. Instrumentasi .....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisi Data .....	36
H. Indikator Keberhasilan.....	38

**BAB. IV. HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	39
1. Kondisi Awal .....	39
2. Deskripsi Siklus I .....	42
3. Deskripsi Siklus II.....	56
B. Pembahasan.....	69

**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	71
B. Implikasi .....	72
C. Saran.....	72

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil observasi kemampuan mengenal bentuk angka anak melalui permainan menyusun kancing baju pada kondisi awal (sebelum tindakan) .....	39
Tabel 2	Hasil observasi kemampuan mengenal bentuk angka anak melalui permainan menyusun kancing baju pada siklus 1 (setelah tindakan) .....	44
Tabel 3	Hasil observasi kemampuan mengenal bentuk angka anak pada pertemuan 2 siklus I (setelah tindakan).....	46
Tabel 4	Hasil observasi kemampuan mengenal bentuk angka anak pada pertemuan 3 siklus I (setelah tindakan).....	49
Tabel 5	Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 (setelah tindakan) .....	51
Tabel 6	Wawancara siklus I .....	54
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Angka Anak Pada Pertemuan 2 siklus I (setelah tindakan) .....	58
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Angka Anak Pada Pertemuan 3 siklus I (setelah tindakan) .....	60
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Angka Anak Pada Pertemuan 3 siklus II (Setelah tindakan) .....	62
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan memasang kancing baju siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan) .....	64
Tabel 11	Hasil wawancara anak pada siklus II .....	67

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Kondisi Awal ( sebelum tindakan ).....	41
Grafik 2	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan I Siklus I (setelah tindakan ) .....	45
Grafik 3	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan 2 Siklus I (setelah tindakan ) .....	48
Grafik 4	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan 3 Siklus I (setelah tindakan ) .....	50
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus I (setelah tindakan ) .....	53
Grafik 6	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan 1 Siklus II (setelah tindakan ).....	59
Grafik 7	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan 2 Siklus II (setelah tindakan ) .....	61
Grafik 8	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan 3 Siklus II (setelah tindakan ) .....	63
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 pada Siklus II (setelah tindakan).....	66
Grafik 10	Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Angka Pada Pertemuan II Siklus II (setelah tindakan) .....	68

## LAMPIRAN

1	Satuan Kegiatan Harian.....	75
2	Lembar penilaian kemampuan mengenal bentuk angka anak pada siklus 1.....	81
3	Lembar penilaian kemampuan mengenal bentuk angka anak pada siklus II.....	82
4	Lembar hasil wawancara siklus I .....	83
5	Lembar hasil wawancara siklus II .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar A	Alat permainan kancing baju.	79
Gambar B	Guru memimpin anak berdo'a.	79
Gambar C	Guru menjelaskan cara melakukan permainan menyusun kancing baju	80
Gambar D	Guru meminta anak melakukan permainan menyusun kancing baju.	80
Gambar E	Anak melakukan permainan menyusun kancing baju dengan semangat..	81
Gambar F	Anak berhasil menyusn kancing baju..	81

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju di TK Dharmawanita Payakumbuh**”

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari dalam penyusunan tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Elise Muryanti, S.Pd selaku pembimbing II yang telah membrikan bimbingan dan arahan
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Ibu Nurazma, A.Ma selaku kepala sekolah TK Dharmawanita Payakumbuh yang telah meberikan bantuan dalam berbagai hal.
6. Ibu-ibu guru TK Dharmawanita Payakumbuh yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
7. Buat anak-anak TK Dharmawanita Payakumbuh khususnya kelompok B4.
8. Suami tercinta dan keluarga besar yang telah memberikan bantuan baik moral maupun materi yang tidak dapat diucapkan nilainya.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberi partisipasi dan dorongan dalam penulisan skripsi ini.

Segala masukan yang berharga dari segala pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penulisan hasil penelitian ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan dipergunakan sebgaimana mestinya.

Padang, Juli 2011

Peneliti

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalani anak memiliki tanggung jawab untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia tersebut sehingga nantinya anak memiliki sumber daya manusia yang diperlukan dimanapun dia berada.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan TK menggunakan program pengembangan prilaku/pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. TK adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak memasuki tahap praoperasional konkrit dalam berfikir dari aktivitas belajar di TK. Pada masa ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Piaget dalam Sujiono (2008 : 26)

Jenjang pendidikan di TK anak tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh rangsangan-rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta pengembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian.

Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lainnya. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Namun kemampuan lain juga tidak kalah pentingnya. Witherington dalam Sujiono (2008:16) mengemukakan bahwa kognitif merupakan kecerdasan pikiran yang dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk proses berfikir otak. Pikiran tersebut digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Melalui alat berpikir yang dimiliki oleh setiap individu inilah perkembangan kognitif seseorang berkembang sejak usia dini sampai ke usia dewasa.

Pembelajaran di TK dilakukan sambil bermain. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui perkembangan yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, dan lainnya. Latihan-latihan demikian dapat mengembangkan kemampuan anak berfikir dari kognitif ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak adalah dengan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Melalui bergaul dan bermain bersama dengan temannya kecakapan berbahasa anak dapat berkembang.

Pemahaman anak tentang berbagai bentuk angka dapat dipahami secara sederhana. Oleh sebab itu guru TK harus dapat mengembangkan pemahaman anak tentang hal tersebut melalui permainan yang asik dan

menarik baik dari segi bentuk dan ukuran dari alat-alat yang digunakan tersebut. Bermain mencangkup penggunaan symbol, tindakan atas objek yang punya arti untuk diri anak, karena bermain tidak terikat dengan realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk meubah-rubah minatnya dimana hal itu juga penting dalam perkembangan anak.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan anak tentang bentuk angka dapat dilakukan dengan bermain. Karena keasikan bermain memberikan rangsangan berfikir anak. sehingga tanpa disadari anak belajar memahami tentang bentuk angka.

Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan anak usia dini melalui bermain. Salah satunya permainan melalui kancing baju. Kancing baju merupakan suatu permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak terutama dalam mengenal bentuk angka. Kancing baju termasuk benda yang memiliki berbagai bentuk dan ukuran serta warna-warna yang menarik. Pengetahuan tentang bentuk angka jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia TK mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur tapi bila pengenalan bentuk angka tersebut dilakukan sambil belajar maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah dapat mengenal bentuk angka.

Ditempat peneliti mengajar, peneliti temui anak-anak hafal akan angka tapi ia tidak dapat memahami bentuk angka tersebut apalagi dengan benda yang berbeda-beda. Pengenalan anak tentang bentuk angka masih sulit bagi anak untuk memahaminya. Karena dalam proses pembelajaran di TK anak-

anak belum bisa memahami dengan cara yang tepat dan benar. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka. Padahal bentuk angka merupakan hal yang penting dalam mengembangkan kognitif anak. Maka untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Salah satu permainannya adalah permainan menyusun kancing baju.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk angka, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengetahui Bentuk Angka Melalui Permainan Menyusun Kancing Baju di TK Dhamawanita Persatuan Payakumbuh. Dalam permainan ini akan membantu anak dalam mengenal bentuk angka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas kemampuan anak mengenal angka pada Taman Kanak-kanak (TK) Dharmawanita Persatuan kota Payakumbuh khususnya pada anak kelompok B<sub>4</sub> cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh:

1. Kurangnya pemahaman anak terhadap bentuk angka
2. Anak belum bisa memahami dan menghubungkan antara bentuk angka dengan jumlah benda

3. Anak kurang tertarik dalam mempelajari konsep angka.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti “rendahnya pemahaman anak dalam mengenal bentuk angka, untuk itu perlu ditingkatkan dengan mencari solusinya, salah satu solusi permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan menyusun kancing baju di TK Dhamawanita Payakumbuh.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: ”apakah dengan permainan menyusun kancing baju dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka anak di TK Dharmawanita Persatuan”.

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti mencoba membuat sebuah alat permainan menyusun kancing baju. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka yang dilakukan melalui permainan menyusun kancing baju.

## **F. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju di TK Dharmawanita Persatuan Payakumbuh. Adapun tujuan khususnya adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka.
2. Meningkatkan pemahaman anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda.
3. Meningkatkan kreatifitas guru untuk menciptakan metode dan media yang menarik bagi anak.

## **G. Manfaat Penelitian**

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

1. Bagi anak didik dapat mrningkatkan kemampuannya dalam mengenal bentuk angka.
2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengajarkan konsep angka
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pemahaman konsep angka, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini

4. Bagi TK Dharmawanita dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan mengenal angka anak melalui pembelajaran permainan kancing baju. Serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang cara mengoptimalkan pengenalan angka pada anak

#### **H. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan pemahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul, yaitunya:

1. Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka adalah tindakan yang dilakukan agar anak dapat mengenal lambang bilangan.
2. Permainan kancing baju adalah suatu alat permainan yang menggunakan kancing baju yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif, efisien, dan menyenangkan bagi anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

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

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK, dan SD. Sedangkan Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

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

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah:

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- d. Anak adalah mahluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- f. *The unique person*
- g. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
- h. Kaya dengan fantasi
- i. Mereka Senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- j. Daya konsentrasi yang pendek
- k. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman
- l. Masa usia dini merupakan masa belajar yaang potensial
- m. Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Sedangkan Karakteristik anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari mahluk sosial

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah mahluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya. Yang tercakup didalam berbagai program pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

## **2. Perkembangan kognitif**

Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana fikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses berfikir berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan semangat belajar.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan, mendefenisikan kognitif dengan berbagai istilah dalam Sujiono (2008:16):

- a. Termen, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan berfikir secara abstrak.
- b. Colvin, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

- c. Henman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- d. Hunt, mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif dapat digambarkan bagaimana fikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga terjadi proses berfikir. Proses berfikir tersebut erat kaitannya dengan kecerdasan.

Adapun hubungan antara kemampuan kognitif dengan bentuk angka sangat erat kaitannya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan daya fikir yang mampu dalam mengembangkan konsep-konsep seperti konsep angka, konsep bilangan, konsep warna serta konsep huruf. Konsep angka sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif melalui permainan menyusun kancing baju.

Menurut Depdiknas (2005:11) pada standar KBK pada tujuan pembelajaran bahwa anak dapat memahami bentuk angka secara sederhana. Oleh karena itu, hubungan antara bentuk angka dengan kemampuan kognitif erat kaitannya. Jadi dapat disimpulkan bentuk angka merupakan ruang lingkup dari perkembangan kognitif, berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami bentuk angka sangat berpengaruh pada kemampuan kognitif anak.

### 3. Pengertian Konsep Angka

Pengenalan konsep angka pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Konsep angka merupakan cara pengenalan dari yang kognitif dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak (menurut Alexander dalam Siswanto, 2008: 46)

Menurut Sujiono (2008: 11.7) tentang mulainya konsep angka.

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

Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka-angka melalui kegiatan sehari-hari. Anak akan mulai berkembang ketika anak sedang bermain karena mengenalkan konsep angka sudah bertebaran disekitar anak seperti ukuran, umur, kancing baju, tanggal dan jumlah buah-buahan.

Menurut Dharma Wanita Persatuan Mandiri, demokratis dan berwawasan (2009: 2) hal-hal yang perlu diperhatikan untuk memperkenalkan konsep angka:

#### a. Nama Bilangan

Nama bilangan dapat diperkenalkan kepada anak sejak masa bayinya yaitu sambil memasang pakaiannya, dengan berkata angkat tangannya dulu, dengan aba-aba sa...tu, du..a dan seterusnya.

b. Lambang Bilangan

Lambang bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan terpusat pada angka 1,2 dan 3.

c. Menulis Bilangan

Menulis bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara menuliskannya dengan jari di tanah, di pasir, di kaca berembun dan sebagainya.

d. Konsep Ruang

Konsep letak ruang sudah lebih baik, pada usia tiga tahun. Oleh karena itu konsep ruang ini dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak bebas dan bereksplorasi dalam ruangan.

e. Konsep Satuan Ukur

Pengukuran sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari sehingga banyak kata yang digunakan untuk membandingkan sesuatu. Beberapa kata yang sangat berguna adalah besar, lebih kecil, lebih besar dan terbesar.

f. Konsep Waktu

Konsep waktu diperkenalkan kepada anak dengan cara menghubungkan kegiatan sehari-hari dengan jam atau memasang kalender harian dengan gambar yang disukai didalam kamarnya sendiri.

g. Perbanyak latihan

Semakin sering memberikan latihan kepada anak akan semakin baik. Anak-anak perlu melihat bagaimana orang lain menghitung, lalu mengikutinya dengan sendirinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan mengenal bentuk angka dapat dilakukan dengan cara bermain baik dengan angka maupun dengan benda-benda yang menarik sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

#### **4. Hakekat Bermain**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia karakteristik yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak juga bersifat egosentris memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Bersifat unik, kaya dengan fantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kehidupan anak, bermain merupakan sesuatu yang paling menyenangkan dan tak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Dengan bermain anak akan bersemangat untuk melangkah lebih lanjut dan mencapai keinginannya dan siap menghadapi lingkungan dimanapun ia berada.

##### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan atau aktifitas yang tidak terlepas dari dunia anak. Dengan bermain anak akan meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah dan anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Karena bermain merupakan suatu kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Gallahue (dalam Hartati, 2005:85) menyatakan bahwa bermain adalah suatu proses yang berlangsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya.

Tanaka dalam Mayke (1995 : 8) mengemukakan bahwa bermain merupakan cara anak belajar sendiri, cara belajar yang tidak dapat diajarkan oleh orang lain. Sedangkan menurut Elida (1996:264) bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu kegiatan atau aktifitas yang terjadi secara alami pada diri anak tanpa dipaksakan yang berguna untuk membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya dan juga dapat memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak.

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

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Oleh karena itu dituntut kreatifitas dan keterampilan guru dalam menyajikan berbagai macam kegiatan yang bervariasi sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salaha satu bentuk

permainan di TK adalah permainan berhitung dengan menggunakan berbagai media.

Tujuan bermain menurut Diknas (2003:56) bagi anak adalah:

- 1) Melatih kemampuan bahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan.
- 2) Melatih keterampilan supaya anak mengembangkan keterampilan motorik halus dalam membuat tugas.
- 3) Dapat mengembangkan daya pikir atau kognitif agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya
- 4) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri,
- 5) Mengembangkan jasmani anak agar dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan tubuh dan kesehatan.
- 6) Pengembangan cipta supaya anak lebih kreatif,
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain bertingkah laku dengan tuntutan menyesuaikan diri dengan temannya.

Tujuan bermain menurut Sari (1986:11) adalah untuk membantu perkembangan seluruh aspek keribadian anak didik diantaranya aspek intelektual, keterampilan, jasmani, sosial dan emosional.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yaitu perkembangan sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni anak.

### c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut pedoman sarana bermain Diknas (2001:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak
- b) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- c) Meningkatkan kemamdirian anak
- d) Memenuhi keingintahuan anak
- e) Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah
- f) Memberikan motifasi dan rangsangan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen
- g) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak

Menurut Mulyadi (2004:61) manfaat dari bermain adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat fisik, bermain bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan berkembang semakin besar
- b) Manfaat terapi, membantu anak mengekspresikan perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.
- c) Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda
- d) Manfaat kreatif, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangan kreativitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak.
- e) Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat memperbandingkan kemampuannya dengan orang lain.
- f) Manfaat sosial, bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar membangun sesuatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- g) Manfaat moral, bermain memberikan sumbangan yang sangat penting sebagai upaya memperkenalkan moral kepada anak .

Untuk memudahkan pemahaman dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Sugianto (1995:11) bahwa bermain adalah:

- a) Kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak
- b) Kegiatan yang berguna membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya, baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.
- c) Kegiatan yang memberikan anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya.
- d) Kegiatan yang tidak terikat realitas, sehingga anak dapat mengubah-ubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangatlah penting untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

## **5. Permainan Mengenal Angka Melalui Kancing Baju**

Permainan kancing baju ini merupakan modifikasi dari permainan kancing baju yang sudah ada ke dalam bentuk baru. Menurut Flobel (dalam Sudono 1995:4) bahwa bermain yang dilakukan anak dan alat permainan yang disenangi anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Melalui permainan menyusun kancing baju yang dilakukan anak kemampuan mengenal bentuk angka dapat meningkat. Adapun cara permainan ini guru terlebih dahulu mengenalkan bentuk angka pada anak, kemudian anak mengambil kancing baju ditempat yang disediakan guru

dan menyusun sesuai dengan angka yang disebut atau ditulis guru. Permainan ini dilaksanakan melalui perlombaan.

#### **a. Konsep Bilangan**

Dalam kehidupan sehari-hari anak menemui benda-benda yang dapat dihitung seperti kancing baju, buah-buahan, benda-benda dan sebagainya. Menurut teori Bruner belajar bilangan dari objeknya perlu diberikan sebelum anak belajar angka. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara benda dengan simbol bilangan. Kebiasaan untuk membilang benda-benda yang ada disekitarnya dapat turut membantu anak dalam memperoleh konsep bilangan dengan cepat.

Oleh karena itulah peneliti menciptakan sebuah permainan dengan menggunakan kancing baju. Kebiasaan ini dapat dimanfaatkan dan diarahkan kepada persiapan untuk mengenal konsep bilangan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada anak seperti, berapa jumlah tangan, berapa jumlah jari tangan dan lain sebagainya.

Dari pendapat di atas salah satu cara untuk menanamkan konsep bilangan kepada anak adalah sebagai berikut:

- a) Menanamkan pengertian satu atau dua benda serta menyebutkan bilangan satu atau dua benda dengan banyaknya isi himpunan.
- b) Menanamkan pengertian tiga atau empat, guru merangsang anak supaya menunjukkan himpunan satu, dua serta menyebutkan

bilangan yang sesuai dengan bacaan isinya bilangan tiga dan empat disebutkan oleh guru dahulu kemudian anak mengikutinya.

## **B. Penelitian Relevan**

Wijaya (2007) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyah 5 Andalas Padang. Dengan menggunakan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyah 5 Padang. Hasil pada siklus I mencapai pada 46% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

Maryuliati (2007) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di Tk Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar. Sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh 19% anak yang mampu, setelah tindakan mengalami peningkatan menjadi 77%.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan bentuk angka pada anak usia TK sangat rendah maka dari itu peneliti mencoba melakukan penelitian tentang pengenalan bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju di TK Dharmawanita Payakumbuh.

### C. Kerangka Konseptual

Strategi pembelajaran pengenalan bentuk angka untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan menyusun kancing baju merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain dengan menggunakan kancing baju yang beraneka warna dan bentuk.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan pengenalan bentuk angka dan penggunaan alat permainan kancing baju, maka diharapkan pemahaman dalam mengenal bentuk angka anak kelompok B4 TK Dharmawanita Payakumbuh meningkat.

#### KERANGKA KONSEPTUAL



**D. Hipotesis Tindakan**

Melalui penelitian permainan menyusun kancing baju diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka di TK Dharmawanita Kota Payakumbuh.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk angka anak melalui permainan menyusun kancing baju sebagai berikut:

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, pendidikan ini ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun.
2. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian.
3. Konsep angka merupakan cara pengenalan dari yang kognitif dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.
4. Bermain adalah suatu proses yang berlangsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya.
5. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.

6. Penggunaan kancing baju dengan bentuk dan warna yang menarik dapat meningkatkan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan.
7. Melalui kancing baju maka pengenalan bentuk angka kepada anak semakin meningkat.
8. Anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui kancing baju yang menarik serta menyusun kancing baju membentuk angka.
9. Melalui kegiatan menyusun kancing baju dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
10. Kemampuan bahasa anak dapat berkembang dengan baik melalui wawancara yang dilakukan.

## **B. Implikasi**

Meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan memasang kancing baju hal ini sangat cocok dengan teori yang dikemukakan Alexander (dalam Siswanto, 2008:46). Semakin tinggi percaya diri anak dalam menyusun kancing baju maka hasil belajar anak juga akan meningkat.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas , penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah:

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan berbagai aktifitas yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya
2. Dalam penggunaan media, diperlukan bahan-bahan yang menarik minat anak terhadap pemahaman bentuk angka serta meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Para peneliti di sarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses pembelajaran.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Depdikbud: Dirjen Dikti Proyek
- Arikunto Suharsono. Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Alwen Betri .2005. *Usulan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas pembelajaran*. Padang: LPTK UNP
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Tindakan kelas*. BA-PGB-04. Jakarta
- Depdiknas.2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA* . Jakarta
- \_\_\_\_\_.2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Jakarta: Balai Pustaka
- Dharma Wanita Persatuan Mandiri. 2009. *Pengembangan Minat Anak Pada Matematika*. (Online) ( [Http:// dwp.or.id/dwpl](http://dwp.or.id/dwpl), diakses 17 februari 2011)
- Elida Prayitno. 1995. *Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun*. Padang
- Mayke T Sugianto. 1995. *Bermain dan Permainan*. Depdikbud, Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik: Jakarta
- Moh. Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Seto Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreatifitas*. Jakarta : PT Papas Sinar Sinanti
- Siswanto. 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI
- Slamet Soyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak USia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Yuliani Nurani Sujiono . 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : UT