

**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN LAMBANG  
BILANGAN MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN DI  
TK AL IRSYAD SAWAHLUNTO**

**SKRIPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH**

**RATNA DELFITA  
10144/2008**

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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui  
Permainan Memancing Ikan di TK Al-Irsyad Sawahlunto  
Nama : Ratna Delfita  
Nim : 10144/2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

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

**Nurhafizah, M.Pd**  
NIP. 19730926 200604 2 001

Ketua Jurusan

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

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

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

**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN LAMBANG BILANGAN  
MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN DI TK AL-IRSYAD  
SAWAHLUNTO**

Nama : Ratna Delfita  
Nim : 10144/2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	1. ....
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M.Pd	2. ....
3. Anggota	: Saridewi, M.Pd	3. ....
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4. ....
5. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	5. ....

## ABSTRAK

**Ratna Delfita, 2011: Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan di TK Al-Irsyad Kota Sawahlunto. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif anak dalam kegiatan pembelajaran masih rendah dan penggunaan media kurang bervariasi sehingga hasil pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui peningkatan pengenalan lambang bilangan AUD melalui permainan memancing ikan. Media berupa gambar ikan beserta alat pemancingan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu suatu kegiatan penelitian yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui suatu tindakan berbentuk siklus berdasarkan pencermatan guru yang mendalam terhadap permasalahan yang terjadi dan berkeyakinan akan mendapat solusi terbaik bagi siswa di lingkungan kelasnya sendiri. Subjek penelitian adalah murid TK Al-Irsyad Sawahlunto, kelompok A Tahun Pelajaran 2010/2011 dengan jumlah anak 14 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara dan dilakukan dalam dua siklus. Hasil setiap siklus telah menggambarkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II.

Dari hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa upaya meningkatkan pengenalan lambang bilangan melalui permainan memancing ikan meningkat. Sebelum tindakan rata-rata diperoleh hasil 21% anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10, setelah tindakan mengalami kenaikan 94,5% anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Jadi, penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan anak di TK Al-Irsyad Sawahlunto.

Dengan berhasilnya penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada Anak Usia Dini dapat dilakukan melalui permainan memancing ikan serta media yang bervariasi dan menarik bagi anak.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karunia-NYA kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan di TK Al-Irsyad Kota Sawahlunto”**.

Peneliti menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti sangat banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik bantuan moril maupun bantuan materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd, sebagai Pembimbing I dan Ibu Nurhafizah, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pelaksanaan untuk menyelesaikan proposal ini.

4. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta staf tata usaha jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu kepala TK A Al Irsyad Kota Sawahlunto beserta guru yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Teristimewa yang tercinta dan tersayang suami Mardianto, beserta anak-anakku dan keluarga besarku yang selalu memberi dorongan dan bantuan moril dan materil dalam memahami segala aktivitas dan kesibukan peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan ini.

Semoga bimbingan, petunjuk dan saran serta bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan kepada peneliti akan menjadi amal soleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penelitian skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Padang, Agustus 2011

**Peneliti**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	11
b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	11
2. Hakekat Bermain Bagi Anak .....	15
3. Kecerdasan Logika Matematika .....	16
4. Penguasaan Berhitung di Jalur Matematik.....	17
5. Media Pembelajaran .....	19
6. Permainan Memancing Ikan .....	21
7. Peningkatan Kemampuan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan .....	24
B. Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Konseptual .....	25
D. Hipotesis Tindakan .....	27
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Prosedur Penelitian .....	30

D. Instrumentasi .....	42
E. Teknik Pengumpulan Data .....	42
F. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	46
B. Analisis Data .....	
C. Pembahasan .....	74
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	75
B. Implikasi .....	76
C. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format Observasi .....	39
2. Format Indikator pengembangan dan Penilaian .....	43
3. Kondisi Awal anak .....	47
4. Tindakan Siklus I Hasil Observasi Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan Pertemuan I .....	51
5. Tindakan Siklus I Hasil Observasi Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan Pertemuan II .....	54
6. Tindakan Siklus I Hasil Observasi Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan Pertemuan III .....	57
7. Hasil Wawancara Anak pada Siklus I .....	60
8. Tindakan Siklus II Hasil Observasi Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan Pertemuan I .....	63
9. Tindakan Siklus II Hasil Observasi Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan Pertemuan II .....	66
10. Tindakan Siklus II Hasil Observasi Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan Pertemuan III .....	69
11. Hasil Wawancara Anak pada Siklus II .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alat-alat yang digunakan dalam permainan memancing ikan .....	23

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Sebelum Tindakan (Kondisi Awal) .....	48
2. Grafik Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan I .....	51
3. Grafik Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan II .....	54
4. Grafik Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan III .....	57
5. Grafik Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I .....	61
6. Grafik Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan I .....	64
7. Grafik Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan II .....	67
8. Grafik Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan III .....	70
9. Grafik Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II .....	73

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
I. Kerangka Konseptual .....	27
II. Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Satuan Kegiatan Harian

Lampiran 2. Data Mentah

Lampiran 3. Foto Penelitian

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Ketua Jurusan PG-PAUD UNP

Lampiran 5. Surat Izin dari Kepala TK

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari UPTD

Lampiran 7. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Tujuan pendidikan nasional Indonesia tercantum dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam peraturan pemerintah RI No. 47 tahun 2008 Bab I butir 11 menyatakan bahwa “Taman Kanak-kanak yang selanjutnya disingkat dengan TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan bagi anak usia 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun”.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak yang dikenal dengan usia emas (*Golden Age*) dimana anak sangat berpotensi

mempelajari banyak hal dengan cepat. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal pada jalur pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 bahwa ruang lingkup Pengembangan Pembelajaran di TK dibagi kedalam dua bidang yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan (moral dan nilai agama serta pengembangan sosial-emosional dan kemandirian) dan bidang pengembangan kemampuan dasar (kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni).

Pengembangan kognitif anak TK dapat dilakukan melalui pengenalan benda sekitar menurut bentuk, jenis dan ukuran, pengenalan konsep-konsep sains, pengenalan tentang bentuk geometri, pengenalan tentang konsep waktu, pengenalan konsep matematika sederhana, pengenalan tentang bilangan, terutama konsep bilangan dan benda.

Pembelajaran berhitung di TK dapat dilakukan melalui metode antara lain metode bercerita, tanya jawab, pemberian tugas, praktek langsung atau melalui permainan berhitung. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, terutama lambang bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif.

Sampai saat ini, proses pembelajaran yang dilakukan guru belum optimal. Begitu pula pengembangan kemampuan kreativitas dan minat dalam belajar belum tumbuh dengan baik. Seharusnya kreativitas dan minat anak dalam belajar dapat berkembang dengan baik melalui pemberian fasilitas dan

pembelajaran yang dilakukan guru, yang disertai dengan strategi/ metode pembelajaran di TK. Supaya menghasilkan pembelajaran yang optimal hendaknya pembelajaran diikuti dengan media sehingga pembelajaran yang diberikan guru bermakna bagi anak dan dapat mengembangkan kreativitas dan minat anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan fenomena dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru kurang menggunakan media dan alat peraga serta kurangnya inisiatif guru dalam merancang dan membuat alat peraga yang bervariasi agar dapat menarik minat dan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak dapat merangsang dan memunculkan rasa ingin tahu anak karena anak merasa hal itu biasa-biasa saja.

Pembelajaran yang dilakukan tidak menarik perhatian anak karena dalam kegiatan pembelajaran guru sering memakai metode tanya jawab dan pemberian tugas. Hal ini membuat sebagian besar anak terlihat bosan sehingga anak tidak memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Hasil pembelajaran yang dilakukan kurang optimal karena dalam proses pembelajaran anak tidak serius melaksanakan tugas yang diberikan dan pada saat kegiatan tanya jawab hanya sebagian kecil anak yang dapat berhitung namun dia tidak mengenal lambang bilangan yang dihitung. Berhubungan dengan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas, sebab siswa akan merasa tertarik sdalam belajar dengan menggunakan media yang selama ini belum pernah digunakan di sekolahnya. Media yang

penulis gunakan adalah angka dan gambar ikan. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang menggunakan media dan alat peraga
2. Kurangnya minat anak terhadap lambang bilangan diantaranya 6,7,8,9,10.
3. Hasil pembelajaran yang dilakukan anak kurang optimal
4. Kurangnya pemahaman anak terhadap lambang bilangan diantaranya 6,7,8,9,10.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka terdapat banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan guru, tetapi karena peneliti memiliki berbagai keterbatasan, seperti kemampuan, biaya, waktu dan tenaga, sehingga tidak memungkinkan melakukan penelitian terhadap semua faktor tersebut, sehingga peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu guru kurang menggunakan alat peraga sebagai media dalam pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif dan hasil belajar anak yang belum optimal.

## **D. Perumusan Masalah**

Dari batasan masalah yang penulis kemukakan di atas, maka dapat diuraikan beberapa permasalahan adalah “Apakah melalui permainan memancing ikan dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak di TK Al Irsyad Sawahlunto”

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

Rancangan Pemecahan Masalah dalam penelitian ini adalah:  
”Permainan Memancing Ikan dapat Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan di TK AL Irsyad Sawahlunto” .

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui usaha yang dilakukan guru dalam meningkatkan kognitif anak didik di TK Al Irsyad Sawahlunto”.

### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di peroleh dari pelaksanaan kegiatan permainan memancing ikan adalah:

1. Bagi anak; temuan penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Al Irsyad Sawahlunto
2. Bagi guru; temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru TK Al Irsyad dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi anak
3. Bagi sekolah; temuan penelitian diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan dapat meningkatkan kualitas dan kinerja guru serta tercapainya kompetensi yang diharapkan
4. Bagi peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk dapat mengembangkan penelitian di kemudian hari dengan menggunakan aspek yang berbeda.

## **H. Defenisi Operasional**

Lambang Bilangan adalah Suatu simbol atau suatu lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Sedangkan bilangan itu sendiri adalah sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Permainan memancing ikan pada dasarnya adalah suatu pekerjaan orang dewasa yang berkaitan dengan hobi/ kegemaran seseorang, lingkungan ini sangat dekat dan ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan memancing dimungkinkan ada kegiatan berhitung berupa banyaknya hasil penangkapan seseorang dan membuat seseorang merasa senang bila mendapatkan hasil tangkapan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

##### **1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini menurut pernyataan Depdiknas (2010:3) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Frobel (dalam Sumantri:1) menyimpulkan pendidikan Anak Usia Dini merupakan landasan terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya. Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini serta upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini.

Beberapa teori tentang hakekat Pendidikan Anak Usia Dini juga disampaikan oleh beberapa ahli,(2005:21-41) antara lain:

- a. Dewey berpendapat proses belajar anak berlangsung paling baik ketika mereka berinteraksi dengan orang lain, adanya minat anak-anak membentuk dasar untuk perencanaan kurikulum, program kegiatann

belajar merupakan sarana pengembangan ketrampilan hidup bagi anak-anak diluar situasi yang dihadapinya di rumah.

- b. Montessori berkesimpulan di dalam tubuh anak-anak tersimpan semangat belajar yang tinggi. Perilaku anak-anak yang tampaknya” berlari-lari, menyentuh, memegang, mengamati, bahkan merusak barang-barang sebenarnya memiliki arti tertentu dan merupakan ciri khas bagi gaya belajar mereka. Anak-anak belajar dari lingkungan dimana mereka menghabiskan waktu.
- c. Piaget menyakini strategi terbaik untuk kurikulum atau program kegiatan anak-anak usia dini adalah dengan membuat anak-anak tetap merasa ingin tahu, heran atau bertanya-tanya, dan menawarkan mereka tantangan pemecahan masalah yang nyata, bukannya memberi informasi secara verbal saja.
- d. Vygosky berpendapat bahwa pengalaman pribadi dan sosial tidak dapat dipisahkan. Dunia yang anak-anak alami terbentuk oleh keluarga, status sosial ekonomi, pendidikan dan pemahaman mereka mengenai dunia ini yang sebagian besar berasal dari nilai-nilai dan keyakinan dan orang dewasa dan anak-anak lain dalam kehidupan mereka. Pembelajaran terjadi ketika mereka bermain. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hakekat Pendidikan Anaka Usia Dini adalah memberi pembelajaran yang tepat pada anak untuk perkembangan dan pertumbuhannya, belajar harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias.

Jadi memaksa anak untuk belajar, sehingga anak merasa tertekan, atau membiarkan anak tidak mendapat pendidikan yang layak adalah tindakan kekerasan. Pendidikan Anak Usia Dini memperkenalkan anak dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial agar kelak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Prinsip-prinsip dalam melakukan bimbingan belajar Pendidikan Anak Usia Dini menurut Depdiknas,(2005:22-25)

- 1) Bimbingan berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan belajar harus selalu di tujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu
- 2) Bimbingan kegiatan belajar dilakukan melalui kegiatan bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya
- 3) Kegiatan membimbing merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi
- 4) Membimbing dengan menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain

- 5) Membimbing mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupan anak
- 6) Kegiatan membimbing menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar
- 7) Kegiatan membimbing dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak
- 8) Dalam melaksanakan bimbingan ransangan pendidikan, bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan dan kecerdasan.
- 9) Membimbing anak belajar terus menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali sesuatu konsep, hingga mampu membuat sesuatu yang berharga.
- 10) Membimbing anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang konkrit ke abstrak dari yang berupa gerakan ke bahasa verbal, dan diri sendiri ke interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa prinsip-prinsip dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah bimbingan berorientasi kepada kebutuhan anak, bimbingan belajar dilakukan dengan kegiatan bermain, kegiatan bermain merangsang munculnya kreativitas dan inovasi, membimbing dengan menyediakan lingkungan menyenangkan dan

menggunakan berbagai sumber media untuk merangsang perkembangan Anak Usia Dini.

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

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

Anak usia dini mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan anak tidak sama dengan pertumbuhannya, perkembangan anak meliputi aspek kognitif, fisik motorik dan lainya. Jadi, dapat dikatakan bahwa pertumbuhan menjelaskan perubahan dalam ukuran, sedangkan perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya. Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang mengalami perkembangan yang sangat fundamental untuk tahun-tahun selanjutnya.

#### **b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut Flavell dalam Hildayani (2005:916) mengemukakan lima postulat dalam perkembangan kognitif Anak Usia Dini 4-6 tahun.

##### 1) Pikiran itu ada

Bahwa manusia adalah merupakan makhluk yang mempunyai pemikiran (kognisi). Hal ini dapat terlihat dari bagaimana seorang anak memandang orang tuanya saat ia merasa ketakutan, untuk melihat mimik wajah orang tuanya tersebut. Contoh lain adalah

bagaimana kita mempunyai respons yang berbeda terhadap stimulus yang berbeda pula.

2) Pikiran mempunyai hubungan ke Dunia Fisik

Psikologi umumnya menganggap pikiran (*mind*) sebagai kotak hitam yang menghubungkan antara stimulasi lingkungan dan tingkah laku atau respon seseorang. Stimulus yang datang akan diproses dan mengakibatkan munculnya sebuah tingkah laku tertentu. Hubungan antara stimulus dan respon ini akan muncul dengan kuat sejak anak berusia 3 tahun.

3) Pikiran terpisah dan berbeda dari dunia nyata

Pada usia ini anak sudah mengerti bahwa pikiran itu terpisah dari dunia nyata, hanya saja mereka masih merasa bahwa proses berpikir itu seperti yang ada dibuku komik, yaitu segumpul awan putih yang muncul di dekat kepala, dan bukan merupakan proses mental di otak kita.

4) Pikiran dapat merepresentasikan objek dan bukan kejadian secara akurat dan tidak akurat

Anak usia 3 tahun sudah mengetahui bahwa pikiran bukanlah hal nyata yang dapat dilihat. Lebih dari pada itu. Mereka juga sudah mengerti bahwa pikiran mereka dapat mengakibatkan timbulnya perilaku tertentu. Postulat ini menyatakan bahwa realitas dapat diperlihatkan dalam berbagai cara dan pemikiran kita tidaklah selalu benar.

5) Pikiran secara aktif menghubungkan antara interpretasi realitas dan pengalaman emosi

Pada postulat ini dijelaskan bahwa anak belum dapat mengerti bahwa kita mempunyai pikiran yang tersimpan di kepala kita mengenai segala sesuatu. Mereka masih berfikir secara konkrit dan langsung.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif Anak Usia Dini adalah perkembangan pikiran itu ada, pikiran mempunyai hubungan dengan dunia fisik, pikiran terpisah dan berbeda dari dunia nyata, pikiran dapat merepresentasikan objek dan bukan kejadian secara akurat dan tidak akurat dan pikiran secara aktif menghubungkan antara interpretasi realitas dan pengalaman emosi.

Pengembangan kognitif dalam kurikulum TK (Depdiknas : 2010) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternative, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti anak usia Taman Kanak-kanak sudah mampu berhitung, mulai dari mengenal angka, mengukur, mengelompokkan dan menghitung benda.

Kemampuan berhitung anak usia 4-6 tahun : Menurut Flavel dalam Hildayani (2005:918). Ada lima prinsip dalam berhitung anak usia 4-6 tahun.

a. (Prinsip satu-satu)

Menurut prinsip ini, pada dasarnya menghitung harus diajarkan secara satu-persatu dan seterusnya. Tiap angka harus disebutkan, tidak boleh ada yang dilewati dan tidak boleh diulang.

b. (Prinsip *stabil-Order*)

Bila kita memperkenalkan konsep jumlah pada anak. Prinsip *stable-order principle* menekankan akan keteraturan. Misalnya kita akan menghitung 3 buah benda maka mulailah selalu dengan satu, dua, tiga dan bukan tiga, dua, satu atau tiga, satu, dua

c. (Prinsip *Kardinal*)

Masih dalam mengajarkan jumlah, prinsip ini menekankan kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan

d. (Prinsip *Abstraksi*)

Bila tiga prinsip sebelumnya mengajarkan bagaimana cara menghitung maka prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung, umumnya anak usia 4 tahun sudah dengan amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya.

e. (Prinsip *Order-ketidak relevan*)

Anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu, angka satu ini dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan melalui permainan memancing ikan sangat cocok dengan prinsip berhitung Anak Usia Dini karena dalam pelaksanaan memancing ikan ini anak menghitung satu persatu dan

seterusnya ikan yang didapat, dalam konsep jumlah adanya penekanan akan keteraturan.

## **2. Hakekat Bermain bagi Anak**

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk bila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok berwarna warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir.

### **a. Karakteristik Bermain Anak**

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan sendiri
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata
- 3) Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak

### **b. Arti bermain bagi anak**

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti :

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya
- 2) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahan, kemampuan serta minat dan kebutuhannya

- 3) Memberikan peluang untuk berkembang seutuhnya
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik
- 5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna yaitu: anak bisa belajar, bergerak dan membentuk perilaku

c. Manfaat bermain bagi anak

Montolalu (2007:1.18) manfaat bermain bagi anak antara lain 1) Bermain memicu kreatifitas, 2) bermain bermanfaat mencerdaskan anak, 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) bermain untuk melatih empati, 5) bermain bermanfaat untuk melatih panca indera, 6) bermain sebagai media terapi pengobatan, 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa permainan memancing ikan dapat memberikan manfaat, dan melalui bermain ini pemahaman anak terhadap lambang bilangan menjadi meningkat.

### **3. Kecerdasan Logika Matematika**

Kecerdasan logika matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika. Menurut Gardner, dalam Musfiroh (2008:47) kecerdasan logika matematika bersemayam di

otak depan sebelah kiri dan parental anak. Kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka dan lambang bilangan lainnya. Anak-anak yang cerdas dalam logika matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan memberi materi-materi konkrit.

Permainan memancing ikan sebagai salah satu strategi pembelajaran Anak Usia Dini, memungkinkan sekali dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman terhadap lambang bilangan karena permainan ini dirancang sesuai dengan perkembangan kognitif anak dan prinsip berhitung Anak Usia Dini.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika adalah kemampuan anak untuk mengolah angka dan mengenali lambang dan bentuk dari bilangan.

#### **4. Penguasaan berhitung di jalur matematik**

Menurut Depdiknas (2000:7) bahwa permainan berhitung di jalur matematik melalui tiga tahapan yaitu:

- a. Penguasaan konsep permainan berhitung merupakan bagian dari matematika. Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti, pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- b. Masa transisi proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan

kecepatan: kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya: guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), Anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep benda yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu.

- c. Lambang, Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Permainan memancing ikan sangat relevan sekali digunakan dalam penguasaan berhitung di TK, karena dalam pelaksanaannya dilakukan melalui permainan.

Sesuai dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi TK (dalam Masitoh 2004:5) disebutkan bahwa:

“Pengembangan kemampuan kognitif anak TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah, perolehannya dapat menentukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti, anak usia TK sudah mampu berhitung, mulai dari mengenal angka, mengukur, mengelompokkan dan menghitung benda”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan

kemampuan berfikir dan dapat menentukan berbagai alternatif pemecahan masalah dalam mengembangkan kemampuan logikanya.

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian media Pembelajaran**

Secara harafiah kata media berarti perantara atau pengantar dalam media pembelajaran. Media berarti alat untuk menyampaikan informasi pendidikan baik di suasana formal dan informal. Media sangat penting dalam mengajar yaitu merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar yang pada gilirannya meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2007:3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selanjutnya menurut AECT (Association of Education and Communication Technology), dalam Arsyad (2007:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah pembawaan pesan dari sumber pesan yang berupa orang atau benda yang akan disampaikan kepada penerima pesan sehingga penerima pesan dapat merangsang pemikiran dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

**b. Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Zaman (2007:4.10) nilai-nilai media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.

Dari beberapa nilai media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berarti dalam pelaksanaan proses belajar mengajar anak dalam pembelajaran, dengan demikian media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.

Berkenaan dengan hal di atas bahwa media mempunyai banyak manfaat seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2002:25) bahwa manfaat dari media pendidikan antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh anak dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- 3) Metode pengajaran akan lebih variasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak

bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk semua mata pelajaran.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, mendengarkan dan lain-lain

### **c. Fungsi Media dalam Pengembangan Kognitif**

Media berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar, pembawa informasi atau pesan instruksional yang diperlukan anak. Dalam Sujiono (2005:8.4) ada beberapa fungsi dan tujuan media yaitu:

- a) Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat.
- b) Bereksperimen
- c) Menyelidiki atau meneliti
- d) Alat bantu
- e) Mencapai tujuan pendidikan yang maksimal
- f) Alat peraga untuk memperjelas sesuatu
- g) Mengembangkan imajinasi
- h) Melaksanakan tugas yang diberikan
- i) Melatih kepekaan berfikir
- j) Digunakan sebagai alat permainan

- k) Keperluan anak dalam melakukan tugas yang diberikan guru, seperti kertas lipat atau menggunting, kertas HVS atau buku gambar untuk menggambar.

## **6. Permainan Memancing Ikan**

Memancing ikan pada dasarnya adalah suatu pekerjaan orang dewasa yang berkaitan dengan hobi/ kegemaran seseorang, lingkungan ini sangat dekat dan di temukan anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan memancing di mungkinkan ada kegiatan berhitung berupa banyaknya hasil penangkapan seseorang dan membuat seseorang merasa senang bila mendapatkan hasil tangkapan. Menurut Kemendiknas (2010:42) bahwa permainan memancing ikan merupakan salah satu pelaksanaan pembelajaran kognitif anak TK terutama dalam kegiatan bermain bilangan.

Alat mainan edukatif ini terdiri dari Maket bentuk ikan dari kertas yang sudah dipres, diujung mulut dijepitkan penjepit kertas. Ikan-ikan tiruan itu ditaruh di dalam kotak atau kardus. Tongkat tali dan magnet sudah lengkap dalam set alat memancing ini. Tentu saja sudah diperhitungkan keamanannya.

Langkah-langkah permainan memancing ikan:

- a. Alat yang digunakan
  - 1) Pancingan (disesuaikan dengan kreativitas guru)
  - 2) Kolam yang dibuat dari karton
  - 3) Ikan dari kertas yang sudah dipres

- 4) Kartu Angka
- 5) Magnet
- 6) Trigonal clips/penjepit kertas

Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada gambar berikut:



Trigonal clips/penjepit kertas



Ikan



Pancingan



Magnet

Gambar 1. Alat-alat yang digunakan dalam permainan memancing ikan

b. Cara bermain

Permainan dilakukan secara bergantian. Anak tampil dua orang, dua orang kedepan yang lain memberikan semangat sambil tepuk tangan. Setelah anak yang tampil ke depan mendapatkan hasil pancingan,

anak menghitung jumlah ikan dan mengambil kartu angka didalam kotak yang telah disediakan sesuai dengan jumlah ikan yang diperoleh.

#### **7. Peningkatan Kemampuan Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Ikan**

Anak TK sangat menyukai kegiatan bermain, anak TK memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Melalui permainan anak mampu meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Pada kegiatan bermain memancing ikan anak sangat menyenangkannya, apabila anak berhasil memancing ikan dan mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah ikan dengan benar, anak merasa sangat gembira.

Melalui kegiatan bermain memancing ikan yang dilakukan anak, kemampuan kognitif anak dapat meningkat, adapun prakteknya permainan ini anak melaksanakan permainan memancing ikan yang berada dalam kotak besar kemudian gambar ikan tersebut dipasangkan dengan kartu angka. Melalui kegiatan permainan ini kemampuan kognitif anak dapat meningkat secara optimal.

#### **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang mempertegas penelitian sejenis seperti yang dilakukan oleh Rani Wijaya dengan judul “Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Balok Angka di TK Aisyiyah V Andalas Padang”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2010. Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan Permainan Balok Angka terdapat peningkatan kemampuan Kognitif anak TK Aisyiyah V Padang. Dalam Deskripsi ini

menjelaskan bahwa dengan permainan Balok Angka nama teman dalam kelompok belajarnya kemampuan motorik anak meningkat.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Nelda Liana dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Silayang Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian dilakukan pada tahun 2010. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melalui permainan Pohon Angka kemampuan kognitif anak meningkat.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif anak menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Kemampuan kognitif anak sangat berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang anak terhadap minat, terutama ditujukan kepada ide-ide belajar. Kemampuan kognitif anak sangat mempengaruhi terhadap perkembangan seorang anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman lambang bilangan adalah melalui permainan memancing ikan. Melalui permainan memancing ikan anak dapat memahami langsung terhadap pemahaman lambang bilangan, dan hal ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat di jembatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak, kartu angka, ikan-ikanan, pancingan, kotak besar yang di gunakan pada kegiatan permainan memancing ikan untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman lambang bilangan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman lambang bilangan melalui permainan memancing ikan akan dilaksanakan oleh murid TK AL-Irsyad Sawahlunto kelompok A.

Jadi dapat disimpulkan bahwa memancing ikan merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman lambang bilangan. Adapun tujuan permainan memancing ikan ini dilaksanakan di TK AL-Irsyad Sawahlunto adalah supaya kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman lambang bilangan dapat meningkat. Berikut ini dituliskan kerangka konseptualnya di bawah ini.



**Bagan I**  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam permainan memancing ikan adalah; Permainan memancing Ikan dapat meningkatkan Pemahaman anak tentang lambang bilangan di TK AL-Irsyad Sawahlunto

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, maka pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data terhadap upaya pengenalan lambang bilangan melalui permainan memancing ikan di TK Al-Irsyad Kota Sawahlunto dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. TK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal untuk anak berumur 4 sampai 6 tahun.
2. Bermain adalah dunia anak dan bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Upaya dalam meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak dilaksanakan penelitian melalui metode permainan memancing ikan di TK Al-Irsyad Sawahlunto pada kelompok A dimana melalui metode ini dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak.
4. Melalui permainan memancing ikan dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan pengenalan lambang bilangan dan adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

## **B. Implikasi**

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut::

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan permainan memancing ikan tidak hanya dapat mengembangkan pengenalan lambang bilangan pada anak tetapi anak juga dapat mengenal konsep bilangan.
2. Kegiatan permainan memancing ikan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan menghitung anak sesuai dengan jumlah hasil pancingan yang didapat atau anak sudah memahami konsep bilangan.
3. Melalui permainan memancing ikan yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan karena media pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak dapat dilihat pada siklus I persentasenya 35,5% dan meningkat pada siklus II menjadi 94,5%.
4. Permainan memancing ikan dapat juga mengembangkan kemampuan membedakan jumlah banyak dan sedikit, sama dan tidak sama.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka perlulah kiranya permainan memancing ikan dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan di TK Al-Irsyad Kota Sawahlunto.

1. Bagi Lembaga Pendidikan, hendaknya menunjang fasilitas pengajaran salah satunya menggunakan media dan metode pembelajaran. Penggunaan permainan memancing ikan menarik bagi anak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, agar penggunaan permainan memancing ikan ini dapat didayagunakan secara optimal. Guru juga dapat mengembangkan metode permainan memancing ikan ini sesuai dengan lingkungan anak.
3. Bagi anak, penggunaan permainan memancing ikan sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Irama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Darmansyah. 2009. *PTK Pedoman Praktis Bagi Guru dan Dosen*. Padang: Sukabina Press
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hildayani, Rini dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TK*. Jakarta: Direktorat Peningkatan TK dan SD.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Penilaian di TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kemendiknas. 2010. *Kurikulum TK*. Jakarta: Kemendiknas.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Rita Eka Izzati. 2005. *Mengenal Permasalahan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Semiawan, Cony R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prenhallindo.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.