

**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ANGKA
KATU DOMINO DI TK AL-JANNAH TARUSAN
PESISIR SELATAN**

S K R I P S I

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

JENI ESA KURNIATI
NIM. 2008/10523

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Permainan Angka Kartu Domino di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan**

N a m a : Jeni Esa Kurniati

NIM : 10523/2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Juli 2011

Mengetahui :

Pembimbing I

Pembimbing II

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

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

Diketahui oleh :

Ketua Jurusan PG-PAUD

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : **Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak melalui Permainan *Puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan**

N a m a : Etmawilis

NIM : 10124/2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Agustus 2011

Tim Penguji

	N a m a	Tanda Tangan
1. Ketua	<u>Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd</u> NIP. 19580305 198003 2 003	1.
2. Sekretaris	<u>Saridewi, SPd, M.Pd</u> NIP. 19840524200812 2 004	2.
3. Anggota	<u>Dr. Dadan Suryana, M.Pd</u> NIP. 19750503 200912 1 001	3.
4. Anggota	<u>Nurhafizah, M.Pd</u> NIP. 19730926200604 2 001	4.
5. Anggota	<u>Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd</u> NIP. 19480128197503 2 001	5.

ABSTRAK

Jeni Esa Kurniati. 2011. "Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Permainan Angka Kartu Domino di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan". Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah masih banyak ditemui anak TK yang belum mengenal konsep bilangan dengan baik. Banyak faktor yang diduga sebagai penyebabnya seperti pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang tidak bervariasi, sehingga dalam belajar anak kurang bersemangat dan anak bosan. Kurangnya media/sarana penunjang yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan yaitu melalui permainan angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan Pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan yang berjumlah 17 orang anak pada tahun ajaran 2010/2011. Objek dalam penelitian ini pengenalan konsep bilangan pada anak di TK Al-Jannah melalui permainan angka. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pencatatan lapangan, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka dengan kartu domino pada kondisi awal sebesar 17.64%, pada siklus I meningkat menjadi 52.94%. anak mengenal konsep bilangan, dan pada siklus II meningkat menjadi 82.35% anak sudah mengenal konsep bilangan. Artinya permainan angka dengan menggunakan kartu domino terbukti dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak TK. Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan. Kesimpulan hasil penelitian bahwa permainan angka kartu domino terbukti dapat meningkatkan pengenalan anak tentang konsep bilangan.

Kata kunci : Pengenalan Konsep Bilangan, Permainan Angka

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Permainan Angka Kartu Domino di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Pembimbing II sekaligus Ketua Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan-kemudahan pada penulis dari mulai perkuliahan sampai penulisan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
6. Ibu Yusbaneli, S.Pd, selaku kepala TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, yang telah memberikan izin dan kemudahan pada penulis dalam melakukan penelitian guna penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Anak didik TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dengan baik selama proses penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, J u n i 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Perkembangan Kognitif	11
2. Konsep Bilangan	15
3. Permainan Angka	16
4. Hakikat Anak Usia Dini	21
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	21
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	23
B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	26
D. Hipotesis Tindakan	28

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
B. Subjek Penelitian	29
C. Prosedur Penelitian	30
D. Instrumentasi	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	38
G. Tolak Ukur Keberhasilan Penelitian	39
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	40
1. Deskripsi Kondisi Awal	40
2. Deskripsi Siklus I.....	44
3. Deskripsi Siklus II.....	61
B. Analisis Data	76
C. Pembahasan	82
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	87
B. Implikasi	88
C. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Format Observasi	37
Tabel 2. Kegiatan Pengenalan Konsep Bilangan	37
Tabel 3. Data Kondisi Awal Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan	41
Tabel 4. Deskripsi Kondisi Awal dalam Mengenal Konsep Bilangan	42
Tabel 5. Kondisi Awal Kegiatan Anak dalam Pembelajaran Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino	43
Tabel 6. Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I Pertemuan 1	47
Tabel 7. Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Siklus I Pertemuan 1	48
Tabel 8. Sikap Anak Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I Pertemuan 1	49
Tabel 9. Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I Pertemuan 2	51
Tabel 10. Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Siklus I Pertemuan 2	52
Tabel 11. Sikap Anak Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I Pertemuan 2	53
Tabel 12. Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I Pertemuan 3	54
Tabel 13. Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Siklus I Pertemuan 3.....	56
Tabel 14. Sikap Anak Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I Pertemuan 3	57
Tabel 15. Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus II Pertemuan 1	64

Tabel 16. Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Siklus II Pertemuan 1	65
Tabel 17. Sikap Anak dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus II Pertemuan 1	66
Tabel 18. Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus II Pertemuan 2	67
Tabel 19. Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Siklus II Pertemuan 2	69
Tabel 20. Sikap Anak dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus II Pertemuan 2	70
Tabel 21. Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus II Pertemuan 3	71
Tabel 22. Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Siklus II Pertemuan 3	73
Tabel 23. Sikap Anak dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus II Pertemuan 3	73
Tabel 24. Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I	76
Tabel 25. Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I	77
Tabel 26. Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Angka Siklus II	79
Tabel 27. Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Angka Pada Anak Tk Al-Jannah Pesisir Selatan Siklus II	80
Tabel 28. Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Angka Pada Anak Tk Al-Jannah Pesisir Selatan Siklus I dan II	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual	28
Gambar 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	30
Gambar 3. Grafik Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus I	78
Gambar 4. Grafik Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Siklus II	80
Gambar 5. Grafik Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka dengan Menggunakan Kartu Domino Di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan Siklus I dan II.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, anak harus dibantu dalam mengenal alam di sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihat, apalagi diajarkan. Oleh karena itu, proses pendidikan pada usia ini menjadi sesuatu yang paling berarti. Dalam UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 Bab VI Pasal 28 ayat 1 – ayat 3 dijelaskan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal.

Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 – ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan

program untuk anak usia 0 – <2 tahun, 2 – <4 tahun, 4 – ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - ≤6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 – <4 tahun dan 4 – ≤6 tahun (Peraturan Menteri No. 58 tahun 2009)

Kemudian hal tersebut dipertegas dengan UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 yang dijelaskan bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada pasal 28 ayat 3 UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 juga dijelaskan bahwa : Taman Kanak-kanak (TK) menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Raudhatul Athfal (RA) menyelenggarakan pendidikan keagamaan Islam yang menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri seperti pada taman kanak-kanak.

Berdasarkan ketentuan yang diuraikan di atas jelas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani sesuai dengan tingkat perkembangan anak anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan usia dini juga merupakan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah. Artinya program TK sebagai lembaga pendidikan formal bagi anak usia dini adalah menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dinyatakan bahwa fungsi pendidikan TK dan RA adalah : 1. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 2. Mengenalkan anak pada dunia sekitar, 3. Menumbuhkan sikap dan perilaku baik, 4. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, 5. Mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak dan 6. Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Selain itu, TK sebagai suatu insitusi formal dalam melakukan pendidikan untuk anak usia dini juga bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Sedangkan ruang lingkup kurikulum di TK dan RA meliputi aspek perkembangan: 1. Moral dan nilai-nilai agama, 2. Sosial, emosional dan kemandirian3. Kemampuan berbahasa 4. Kognitif, 5. Fisik/motorik dan 6. Seni.

Mengingat TK adalah pendidikan yang lebih banyak memerlukan pola pengasuhan dan penumbuhkembangan kemampuan dasar anak. Oleh karena itu guru TK harus memiliki kompetensi dan kemampuan lebih untuk

mengembangkan kemampuannya menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik, seperti menciptakan permainan-permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan adanya kompetensi yang dimiliki guru TK, diharapkan proses pembelajaran yang dilakukan dapat memotivasi dan menarik minat anak untuk mengikutinya dengan baik, sehingga perkembangan anak, baik berkembang pembiasaan maupun perkembangan kemampuan dasar, berkembang sebagaimana yang diharapkan.

Sudjana (2001:138) mengemukakan “permainan (*games*) dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya”.

Ada banyak permainan anak-anak yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Permainan ini dapat berupa permainan kartu, permainan mencari bayangan gambar, mencari jejak, permainan bingo, puzzle, permainan angka dan sebagainya. Penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media sebagai alat penyampai tujuan permainan tersebut.

Ilham (2008:1) mengemukakan media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar, yang pada akhirnya mampu mengantarkan anak dalam penyampaian tujuan pembelajaran”. Artinya media merupakan suatu alat yang dapat digunakan dan berperan dalam menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran dari pengirim (guru) ke penerima (anak) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam proses pembelajaran”.

Dengan demikian diharapkan guru sebagai tenaga pendidik harus mampu dan berusaha membuat suatu pembelajaran yang menyenangkan, menciptakan permainan-permainan yang dapat memotivasi anak, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Namun kenyataan dilapangan masih banyak ditemui anak TK yang belum mampu mengenal konsep bilangan dengan baik, artinya anak hanya mampu mengenal angka sebatas lambang bilangan tetapi belum mampu memahami apa makna yang terkandung dalam konsep bilangan itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari cara belajar anak dalam menghitung segala macam benda-benda, saat anak menghitung hanya sekedar menghafal bilangan, tanpa dapat menunjukkan jumlah bilangan itu sendiri dengan kata lain anak belum mampu mengenal konsep bilangan secara maksimal karena belum sesuai antara benda yang dihitung dengan bilangan yang disebutkan. Kurang maksimalnya kemampuan anak mengenal konsep bilangan karena pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yang tidak bervariasi, yang diberikan hanya tentang itu-itu saja, sehingga dalam belajar anak kurang bersemangat dan anak bosan, dalam belajar anak kurang memperhatikan gurunya dan sibuk dengan dirinya sendiri. Dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan guru kurang bisa menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan karena umumnya guru dalam menyampaikan pembelajaran konsep bilangan hanya menggunakan tanya jawab, bercakap-cakap dan menerangkan di depan kelas sehingga pelajaran yang dapat diserap, dipahami serta dimengerti oleh anak tidak banyak, pada

akhirnya anak lama tahu dengan konsep bilangan yang disampaikan guru. Dengan kata lain guru kurang mampu menciptakan permainan-permainan yang menarik dalam proses pembelajaran.

Fenomena tersebut di atas juga terjadi pada anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, penulis melihat masih banyak anak yang kurang mampu memahami konsep bilangan dengan maksimal, artinya anak baru mampu mengenal angka sebatas lambang bilangan tetapi belum mampu memahami apa makna yang terkandung dalam konsep bilangan itu sendiri. Kurang maksimalnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan diduga disebabkan beberapa faktor antara lain : anak kurang termotivasi anak dalam mengikuti pembelajaran konsep bilangan. anak kurang percaya diri dalam mengungkapkan tentang konsep bilangan, anak hanya sekedar menghafal bilangan, tanpa memahami makna konsep bilangan, banyak anak yang mengalami kecemasan dalam pembelajaran konsep bilangan, anak hanya mampu menerima apa yang diberikan guru artinya anak belum mampu menemukan sendiri tentang konsep bilangan, anak kurang senang dengan situasi dan kondisi pembelajaran konsep bilangan.

Usaha tersebut penulis wujudkan dengan melakukan Penelitian dalam bentuk Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: “Upaya meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini melalui permainan angka di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi tentang pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini di TK AL-Jannah Tarusan Pesisir Selatan antara lain :

1. Anak hanya mampu menerima apa yang diberikan guru artinya anak belum mampu menemukan sendiri tentang konsep bilangan,
2. Anak hanya sekedar menghafal bilangan, tanpa memahami makna konsep bilangan,
3. Anak kurang menyukai dengan situasi dan kondisi pembelajaran konsep bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah, maka penulis melakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti. Untuk lebih fokusnya maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tentang pengenalan konsep bilangan

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah yang diajukan :
Apakah melalui permainan angka dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Penulis akan mengaplikasikan permainan angka kartu domino untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada Anak TK Al-Jannah Tarusan.

F. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan :

Pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat :

1. Bagi anak dapat lebih mengenal konsep bilangan khususnya anak usia dini di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan
2. Bagi guru pendidikan Anak Usia Dini dalam usaha merencanakan dan mengembangkan strategi pembelajaran guna peningkatan perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan.
3. Bagi lembaga pendidikan Anak Usia Dini dalam usaha meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan mengembangkan strategi pembelajaran.
4. Bagi dinas Pendidikan sebagai acuan dan pedoman dalam usaha meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan anak usia dini khususnya di daerah Tarusan.

5. Hasil penelitian ini juga bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi instansi terkait, begitu juga bagi para peneliti lainnya dalam pembahasan masalah yang berbeda dimasa yang akan datang.
6. Bagi penulis sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

H. Defenisi Operasional

1. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini (AUD) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok.

Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu anak usia dini yang ada di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan yaitu berusia antara 4 - 6 tahun.

2. Pengenalan Konsep Bilangan

Tingkat Pencapaian Perkembangan kognitif Kelompok anak Usia 5 - ≤ 6 seperti yang dijelaskan dalam Permendiknas No.58 Tahun 2009 dalam lingkup perkembangan Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf yaitu anak mampu mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan

anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan uraian di atas maka indikator pengenalan konsep bilangan dalam penelitian ini yaitu anak mengenal lambang bilangan 1-10, anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

3. Permainan Angka

Permainan merupakan suatu hal yang paling disenangi oleh setiap orang mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua. Permainan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan angka yang bertujuan agar anak lebih mengenal konsep bilangan. Permainan angka dilakukan dengan menggunakan kartu yang berbentuk seperti kartu domino yang bertujuan untuk pembelajaran agar anak lebih mengenal konsep bilangan dengan baik, karena pembelajaran dilakukan melalui benda-benda konkrit. Dengan permainan angka menggunakan kartu domino diharapkan akan dapat menambah atau memperkaya pengalaman anak dalam menerapkan lambang bilangan dengan bilangan yang disebutkan, sehingga dengan mudah konsep bilangan akan tertanam dengan baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Di dalam kehidupan, anak dihadapkan kepada persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebahagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir.

Menurut Yuliani, dkk (2004:1.3) mengemukakan Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegnensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide dan belajar.

Sedangkan Emawulan (2008:1) mengemukakan kognitif atau sering disebut kognisi mempunyai pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati. Ada yang mengartikan bahwa kognitif adalah

tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Selain itu kognitif juga dipandang sebagai suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat di dalam perolehan, pengolahan, organisasi dan penggunaan pengetahuan. Proses utama yang digolongkan di bawah istilah kognisi mencakup : mendeteksi, menafsirkan, mengelompokkan dan mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyimpulkan prinsip dan kaidah, mengkhayal kemungkinan, menghasilkan strategi dan berfantasi.

Menyimpulkan pendapat di atas maka kognisi dapat dipandang sebagai kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungan seperti : dalam aktivitas mengamati, menafsirkan memperkirakan, mengingat, menilai dan lain-lain. 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 hidupnya 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. Kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.

b. Tahap Perkembangan Kognitif

Para ahli psikologi perkembangan mengakui bahwa pertumbuhan itu berlangsung secara terus menerus dengan tidak ada lompatan. Kemajuan kompetensi kognitif diasumsikan bertahap dan berurutan selama masa kanak-kanak Piaget (dalam Emawulan, 2008:9) melukiskan urutan tersebut ke dalam empat tahap perkembangan yang berbeda secara kualitatif yaitu : (1) tahap sensori motor, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkrit dan (4) tahap operasional formal.

Dari setiap tahapan itu urutannya tidak berubah-ubah. Semua anak akan melalui ke empat tahapan tersebut dengan urutan yang sama. Hal ini terjadi karena masing-masing tahapan dibangun di atas, dan berasal dari pencapaian tahap sebelumnya. Tetapi sekalipun urutan kemunculan itu tidak berubah-ubah, tidak mustahil adanya percepatan seseorang untuk melewati tahap-tahap itu secara lebih dini di satu sisi dan terhambat di sisi lainnya.

Piaget (dalam Jamaris, 2003 : 18-20) membagi perkembangan kognitif anak kedalam empat fase yaitu:

1) Fase sensorimotorik (Usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupan anak berinteraksi dengan dunia disekitarnya terutama melalui aktivitas sensori (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan perseosinya terhadap gerakan fisik dan aktivitas yang berkaitan dengan sensori tersebut .Koordinasi aktivitas inilah yang disebut dengan istilah sensori motorik. Menurut Sumantri (2005:6) keterampilan motorik

memegang berkembang sejalan dengan peningkatan koordinasi mata dan tangan.

2) Fase Praopersional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda disekitarnya tidak hanya dilakukan melalui kegiatan yang sensori motorik akan tetapi dapat juga dilakukan melalui kegiatan yang simbolik. Kegiatan simbolik ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura jadi sesuatu. fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak.

3) Fase operasi kongkrit (Usia 7-12 tahun)

Pada fase operasi kongkrit kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkrit

4) Fase operasi formal (12 tahun sampai dewasa)

Fase ini ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir kongkrit secara berpikir abstrak yang dapat dilihat dari cara mengemukakan ide-ide memprediksi kejadian yang akan terjadi, berpikir ilmiah.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif terdiri dari 4 fase yaitu Fase sensorimotorik (Usia 0-2 tahun), Fase Praopersional (usia 2-7

tahun) Fase operasi kongkrit (Usia 7-12 tahun) dan Fase operasi formal (12 tahun sampai dewasa)

2. Konsep Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks (Permen Nomor 58 Tahun 2009).

Setiap bilangan, misalnya bilangan yang dilambangkan dengan angka 1, sesungguhnya adalah konsep abstrak yang tak bisa tertangkap oleh indera manusia, tetapi bersifat universal. Misalnya, tulisan atau ketikan 1 yang terlihat di layar monitor baca saat ini bukanlah bilangan 1, melainkan hanya lambang dari bilangan 1 yang tertangkap oleh indera penglihatan berkat keberadaan unsur-unsur kimia yang peka cahaya dan digunakan untuk menampilkan warna dan gambar di layar monitor.

Konsep bilangan-bilangan yang lebih umum dan lebih luas memerlukan pembahasan lebih jauh, bahkan kadang-kadang memerlukan kedalaman dan logika untuk bisa memahami dan mendefinisikannya. Misalnya dalam lambang bilangan, himpunan semua bilangan rasional bisa dibangun secara bertahap, diawali dari himpunan bilangan-bilangan asli.

Menurut Semiawan (2002:17), Pemahaman dan penguasaan bilangan pada usia dini ada tiga tahapan, sebagai berikut:

Konsep : Anak bereksplorasi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung, Transisi : Masa peralihan dari konkrit ke lambang. Tahapan ini diberikan apabila konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak dalam menghitung sudah terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dengan bilangan yang disebutkan. Lambang : Anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan berupa lambang bilangan, bentuk, dsb

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan banyaknya latihan yang diperlukan setiap anak berbeda dan perlu bervariasi, dengan bermain secara berulang-ulang dapat membantu dan melatih kemampuan pola berpikir dalam mengembangkan pengertian pada konsep dan menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan.

3. Permainan Angka

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan suatu hal yang paling disenangi oleh setiap orang mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua. Pada setiap permainan masing-masing memiliki cara-cara sendiri. Pada permainan tertentu, cara yang dipakai dalam permainan tersebut bisa digunakan baik dalam proses pembelajaran.

Sudjana (2001:138), menyatakan bahwa “permainan (*games*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya”. Sedangkan Ruseffendi (2006: 297), mengemukakan “permainan dapat bersifat kompetitif

yang ditandai dengan adanya pemain yang menang dan kalah. Permainan dapat menguji kemampuan para pemain dan dapat memperlihatkan masalah kepada siswa. Siswa harus dapat menggambarkan dan menemukan strategi untuk memahami situasi sehingga dapat memecahkan masalah”.

Diner (dalam Lisnawaty, 1993: 91), mengemukakan :

Biasanya suatu permainan mempunyai peraturan dan pedoman untuk memainkannya. Setiap siswa mempunyai kesempatan untuk turut serta dalam permainan dan setelah permainan selesai hendaknya diiringi dengan diskusi. Penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian siswa hingga menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan. Dalam permainan sebaiknya terdapat dua kelompok kerja yaitu kelompok pemain dan kelompok pengamat”.

Berdasarkan uraian dan beberapa pendapat di atas secara singkat dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan yang diarahkan untuk tujuan belajar akan dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira dan bersaing, namun harus disesuaikan dengan situasi, kondisi, waktu, tempat, dan sarannya,

b. Tujuan dan Manfaat Permainan

Setiap permainan pasti mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Depdiknas (2006:7), mengemukakan tujuan permainan pada pendidikan anak usia dini yaitu :

- (a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, (b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, (c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya

apresiasi yang tinggi, (d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya, (4) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sedangkan manfaat permainan yaitu merupakan kegiatan yang menyenangkan tetapi tetap menunjang tujuan instruksional yang ingin dicapai, sehingga akan membantu dalam upaya mengurangi kecemasan anak. Dengan berkurangnya kecemasan yang dialami anak, timbul suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan tentunya akan menciptakan situasi belajar yang kondusif.

Ruseffendi (2000: 312), mengatakan :

Manfaat dari permainan dalam proses pembelajaran untuk: 1) menimbulkan dan meningkatkan minat; 2) menumbuhkan sikap yang baik terhadap materi yang diajarkan, 3) mengembangkan konsep; 4) melatih keterampilan; 3) penguatan; 5) memupuk kemampuan pemahaman; 6) pemecahan masalah; 7) mengisi waktu senggang.

Sedangkan menurut *Diner* (dalam Lisnawaty, 1993: 91) menyebutkan, bahwa dengan pengaitan bermain dengan pelajaran yaitu anak akan:

1) berkenalan dengan konsep materi pelajaran melalui benda-benda konkrit; 2) menambah atau memperkaya pengalaman anak; 3) tertanam konsep pelajaran pada anak; 4) dapat menelaah sifat bersama atau dapat membedakan antara dua jenis benda; 5) mampu mengatakan representasi suatu konsep dengan belajar membuat simbol; 6) belajar mengorganisasikan konsep-konsep pelajaran secara formal sampai pada aksioma dalil atau teori.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan yaitu dapat melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis, membantu anak melakukan pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, melatih keterampilan, melatih ketelitian dan konsentrasi, meningkatkan kreatifitas dan imajinasi secara spontan. Hal tersebut bermanfaat dan dapat menjadikan anak, lebih aktif, berfikir logis dan kritis, sportif serta memberikan kepuasan pada diri anak.

c. Permainan Angka dengan menggunakan Kartu Domino

Ruseffendi (2000:312), mengemukakan :

“permainan angka adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran angka baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Permainan angka adalah permainan yang digunakan untuk pemahaman bilangan, urutannya dan lambangnya.

Sedangkan Dimiyati, dkk (1999:298) mengemukakan :

“permainan angka sangat bervariasi macam dan kegunaannya, untuk itu guru harus dapat memilih permainan-permainan yang akan digunakan dalam pengajaran.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus pandai dalam memilih permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, karena permainan yang akan digunakan itu bukan sekedar membuat siswa senang dan tertawa, tetapi permainan tersebut harus menunjang tujuan instruksional pengajaran serta

pelaksanaannya harus terencana. Misalnya permainan untuk memahami konsep bilangan. Untuk pengembangan permainan ini pun bisa dilakukan untuk daerah kognitif tingkat tinggi.

Permainan angka yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu bukan permainan angka dalam bentuk kartu domino yang digunakan untuk maksud dan tujuan pembelajaran bukan kartu domino untuk galpeh.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Konsep Bilangan melalui permainan Angka kartu Domino

Menurut Ruseffendi (2000: 310), langkah-langkah pembelajaran konsep bilangan dengan permainan angka yaitu sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan materi kepada siswa, 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Jumlah siswa dalam masing-masing kelompok antara tiga sampai empat orang, 3) Masing-masing kelompok diberikan satu set alat permainan, 4) Setiap siswa dalam setiap kelompok diberikan sebuah kertas kosong, 5) Guru membuat tabel kesalahan kemudian setiap kelompok dibagikan tabel tersebut, 6) Siswa dalam satu kelompok saling menilai dengan mengisi tabel kesalahan, 7) Permainan dimulai dengan cara yang serupa dengan pada saat bermain angka, 8) Sebelum siswa yang mendapat giliran menurunkan angka, terlebih dahulu siswa yang bersangkutan menulis/menghitung pada kertas yang sudah disediakan agar angka yang diturunkan memiliki nilai yang sama dengan kartu yang telah terpasang, 9) Siswa yang menurunkan angka harus menyebutkan bilangan yang ada bagian kartu yang diturunkan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar siswa yang lain mengetahui nilai kedua bagian kartu yang telah dipasang dan mengetahui apakah kartu tersebut memiliki nilai yang sama dengan kartu yang sudah terpasang sebelumnya, 10) Jika bilangan yang disebutkan benar maka permainan dilanjutkan. Akan tetapi, jika siswa tersebut salah maka akan ditulis di tabel kesalahan pada bagian perkalian atau penjumlahan. 11) Apabila dalam satu kelompok ada angka yang tidak bisa

disebutkan oleh semua siswa, maka guru akan menjelaskan dan guru sendiri yang akan menandai pada tabel kesalahan kelompok tersebut. 12) Dalam permainan ini tidak ada istilah menang atau kalah, tetapi setiap siswa akan terdeteksi pada poin mana dia tidak bisa dengan melihat tabel kesalahan yang sudah dibagikan. 13) Pada saat permainan berlangsung guru mengamati aktivitas siswa pada masing-masing kelompok.

Setelah selesai permainan, siswa dipersilahkan untuk mengumpulkan kertas masing-masing beserta tabel kesalahan yang sudah dibagikan.

4. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut UU NO. 20 tahun 2003, tentang Sisdiknas pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut :

1. Kelompok bayi ; 0 – 12 bulan
2. Kelompok bermain ; 1 – 3 tahun
3. Kelompok pra sekolah ; 4 – 5 tahun
4. Kelompok usia sekolah ; 6 – 8 tahun

Usia Dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, anak harus dibantu dalam mengenal alam di sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang ia lihat, apalagi diajarkan. Oleh karenanya, proses pendidikan pada usia ini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuanya. Dalam Peraturan Pemerintah No. 58 tahun 2009 disebutkan bahwa “Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah”.

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak, sebuah proses pemeliharaan, bimbingan, arahan, kasih sayang, penyaluran minat dan bakat, sebagai bagian tak terpisahkan dari pendidikan menjadi sangat urgen untuk diberikan para orang tua dan masyarakat, sebagai langkah terlaksananya pendidikan lain yang lebih baik.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagaimana yang dinyatakan dalam UU No. 20 Thn 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pengertian tersebut menyiratkan tentang peran PAUD sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan di tahap yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan PAUD dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak ditahap kehidupan selanjutnya, maka penanganan PAUD harus dilakukan secara cermat, terencana dan menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik perkembangan, potensi yang dimiliki anak, serta kondisi dan nilai lingkungan dimana anak berkembang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini menurut Richard D. Kellough (dalam Emawulan, 2008:9) adalah :

1) Egosentris

Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2) Memiliki Curriosity yang tinggi

Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Bagi anak, apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.

3) Makhluk sosial

Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Di sana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.

4) The Unique Person

Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.

5) Kaya dengan fantasi

Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

6) Daya konsentrasi yang pendek

Menurut Berg (1988) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.

7) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa anak usia dini disebut sebagai masa 'golden age' atau magic years (Petterson). Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang pengenalan konsep bilangan telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya antara lain :

Rifni Iffandri (2009) melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Pengenalan Konsep bilangan pada Anak melalui permainan kartu domino di TK Bhayangkari Padang. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan kartu domino terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Mayang Asih (2010) juga melakukan penelitian dengan judul penelitian "Peningkatan Pemahaman konsep bilangan melalui permainan angka pada anak TK. Permata Wonosari Gunung Kidul Yogyakarta" Kesimpulan pada penelitian tersebut bahwa permainan angka terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep bilangan.

Hasil penelitian yang mempertegas penelitian sejenis seperti yang dilakukan oleh Ela Nurlaela (2009) dengan judul : "Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak melalui Permainan Angka di TK Pertiwi 1 Cirebon". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan

menggunakan permainan angka kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan meningkat.

C. Kerangka Konseptual

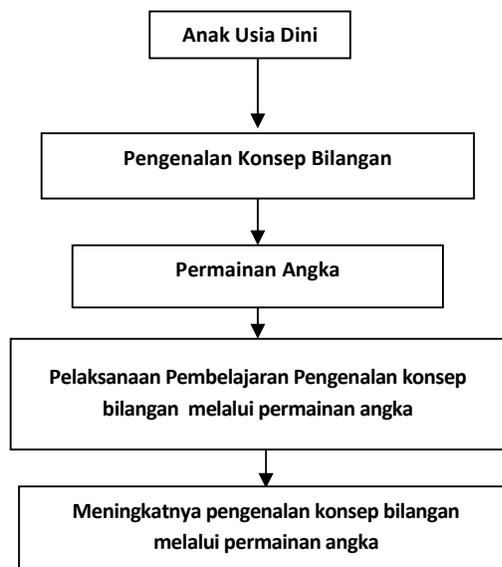
Konsep bilangan merupakan bagian dari matematika yang sering dikeluhkan sebagai mata pelajaran yang sulit, membingungkan, terlalu abstrak, dan sederet kata lain yang menunjukkan ketidaksenangan pada pelajaran ini. Kondisi ini kian parah manakala guru yang mengajarkannya kurang dapat memotivasi dan membangkitkan minat anak-anak. Menyusun pola pembelajaran konsep bilangan pada anak usia dini perlu memperhatikan paling sedikit 2 (dua) aspek, yaitu angka dan sifatnya serta tingkat perkembangan berpikir anak usia dini.

Penggunaan alat peraga atau media yang digunakan untuk permainan dimaksudkan agar anak lebih mengenal konsep bilangan. Permainan angka merupakan jenis permainan yang dapat memotivasi dan membangkitkan minat anak untuk mengenal bilangan lebih jauh. Adapun pelaksanaan pembelajaran permainan angka dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah/informasi terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang.

Tahap pelaksanaan pembelajaran konsep bilangan dengan permainan angka melalui permainan kartu domino yang akan dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat. Menurut Ruseffendi, (2006: 310) yang terdiri dari 12 tahap, yakni : (1) Guru menjelaskan materi kepada anak, (2) Guru membagi anak dalam beberapa kelompok. Jumlah anak dalam masing-masing

kelompok antara tiga sampai empat orang, (3) Masing-masing kelompok diberikan satu set alat permainan, (4) Setiap anak dalam setiap kelompok diberikan sebuah kertas kosong, (5) Guru membuat tabel kesalahan kemudian setiap kelompok dibagikan tabel tersebut. Anak dalam satu kelompok saling menilai dengan mengisi tabel kesalahan. (6) Jika perlu guru membatasi waktu permainan, (7) Permainan dimulai dengan cara yang serupa dengan pada saat bermain domino, yakni siswa yang memiliki kartu palang kosong atau kartu yang nilai kedua bagian kartu tersebut sama, (8) Sebelum anak yang mendapat giliran menurunkan kartu, terlebih dahulu anak yang bersangkutan menulis/menghitung pada kertas yang sudah disediakan agar kartu yang diturunkan memiliki nilai yang sama dengan kartu yang telah terpasang, (9) Anak yang menurunkan kartu harus menyebutkan nilai dari masing-masing bagian kartu yang diturunkan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar anak yang lain mengetahui nilai kedua bagian kartu yang telah dipasang dan mengetahui apakah kartu tersebut memiliki nilai yang sama dengan kartu yang sudah terpasang sebelumnya, (10) Jika nilai yang disebutkan benar maka permainan dilanjutkan. Akan tetapi, jika anak tersebut salah maka akan ditulis di tabel kesalahan, (11) Apabila dalam satu kelompok ada kartu yang tidak bisa dipecahkan oleh semua anak, maka guru akan menjelaskan dan guru sendiri yang akan menandai pada tabel kesalahan kelompok tersebut, (12) Dalam permainan ini tidak ada istilah menang atau kalah, tetapi setiap anak akan terdeteksi pada poin mana dia tidak bisa dengan melihat tabel kesalahan yang sudah dibagikan, (13) Pada saat permainan berlangsung guru mengamati

aktivitas anak pada masing-masing kelompok, (14) Apabila waktu mencukupi, sebaiknya guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang kembali permainan itu supaya masing-masing anak bisa memperoleh semua jenis kartu yang ada. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi ketidakadilan pada saat permainan karena tidak menutup kemungkinan seorang anak mendapat kartu yang sulit sedangkan anak yang lain mendapat kartu yang mudah.



Gambar 1
Kerangka Konseptual Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hal-hal yang dibahas dalam kajian teori di atas maka penulis mengajukan hipotesis yaitu “Terdapat peningkatan konsep bilangan anak TK Al-Jannah dengan menggunakan Permainan Angka ”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya, maka sesuai dengan tujuan penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka dengan menggunakan kartu domino pada anak TK.Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, yang telah dilakukan ternyata terbukti dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus I dan II yang terus mengalami peningkatan.
2. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka dengan kartu domino pada kondisi awal sebesar 17.64%, pada siklus I meningkat menjadi 52.94%. anak mengenal konsep bilangan, dan pada siklus II meningkat menjadi 82.35% anak sudah mengenal konsep bilangan.
3. Perhatian anak dalam pelaksanaan pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka dengan menggunakan kartu domino dapat memanasifestasikan kecerdasan dari pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri, dan dengan mengembangkan kreatifitas dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

B. Implikasi

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur bilangan, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/ motivasi 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. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus pandai dalam memilih permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, karena permainan yang akan digunakan itu bukan sekedar membuat siswa senang dan tertawa, tetapi permainan tersebut harus menunjang tujuan instruksional pengajaran serta pelaksanaannya harus terencana. Misalnya permainan untuk memahami konsep bilangan. Untuk pengembangan permainan ini pun bisa dilakukan untuk daerah kognitif tingkat tinggi.

Tujuan permainan yaitu dapat melatih anak untuk berfikir logis dan sistematis, membantu anak melakukan pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, melatih keterampilan, melatih ketelitian dan konsentrasi, meningkatkan kreatifitas dan imajinasi secara spontan. Hal tersebut bermanfaat dan dapat menjadikan anak, lebih aktif, berfikir logis dan kritis, sportif serta memberikan kepuasan pada diri anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.
2. Untuk merangsang kreatifitas anak dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang menggunakan mainan angka dengan menggunakan kartu domino yang dapat lebih meningkatkan perkembangan aspek lainnya.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, dkk. 1999. *Metode Mengajar Angka (Jilid I)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ela Nurlaela. 2009. “*Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak melalui Permainan Angka di TK Pertiwi 1 Cirebon*”. Skripsi : Tidak Diterbitkan.
- Emawulan Syaodih. 2008. *Perkembangan Kognitif Anak*. Bandung. CV. Pustaka Setia.
- Fawzia Aswin, Hadis. 1996. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lisnawaty. 1993. *Alat Peraga dalam Pengajaran Angka dalam Pendidikan Angka*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Martini Jamaris. 2003. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PPS UNJ.
- Mayang Asih. 2010. “*Peningkatan Pemahaman konsep bilangan melalui permainan angka pada anak TK. Permata Wonosari Gunung Kidul Yogyakarta*”. Skripsi : Tidak Diterbitkan.
- Nana Sudjana. 2001. *Dasar-dasar Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 tanggal 17 September 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.
- Rifni Iffandri. 2009. “*Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak melalui Permainan Kartu Domino di TK Bhayangkari Padang*”. Skripsi : Tidak Diterbitkan.
- Ruseffendi, E.T. 2000. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Membangun Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Rinika Cipta.
- Rustam. 2004. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Depdikbud. Jakarta.