UPAYA PENGENALAN KONSEP ANGKA PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUTARAN BUAH-BUAHAN DI TK AL-JANNAH TARUSAN PESISIR SELATAN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

RODIATI
NIM: 2007/88505

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

2011

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2011

Yang menyatakan,

Rodiati

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

SKRIPSI

Judul	:	Upaya Pengenalan Konsep Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah-buahan di TK Al Jannah Taruasan Pesisir Selatan
Nama	:	Rodiati
NIM	:	2007/88905
Jurusan	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Menyetujui :

Pembimbing I.	Pembimbing II.
Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	Saridewi, M. Pd
NIP 19620730 198803 2 002	NIP 19840324 200812 2004

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

Upaya Pengenalan Konsep Angka Pada Anak Usia Dini
Melalui Permainan Putaran Buah-buahan di TK
Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan

Nama	: Rodiati
NIM	: 2007/88505
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	**Tanda Tangan**
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1. .....
2. Sekretaris	: Saridewi, M.Pd	2. .....
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. .....
4. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	4. .....
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	5. .....

ABSTRAK

Rodiati. 2011. ”Upaya Pengenalan Konsep Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Putaran Buah-buahan 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 angka, anak hanya mampu menghitung angka saja. Banyak faktor yang diduga sebagai penyebabnya seperti pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang tidak bervariasi, yang diberikan hanya tentang itu-itu saja, sehingga dalam belajar anak kurang bersemangat dan anak bosan. Kurangnya media/sarana penunjang yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan pengelan konsep angka yaitu melalui permainan putaran buah-buahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan Pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan putaran buah-buahan di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.

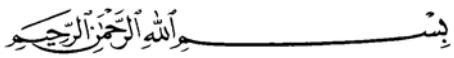
Tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan konsep angka kepada Anak Usia Dini di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, kelompok B3 tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 orang perempuan. Objek dalam penelitian ini pengenalan konsep angka pada Anak Usia Dini di TK Al-Jannah melalui permainan putaran buah-buahan.Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan pengenalan konsep angka melalui permainan putaran buah-buahan pada kondisi awal sebesar 20.2%, pada siklus I meningkat menjadi 37.2%. anak mengenal konsep angka, dan pada siklus II meningkat menjadi 80.2% anak sudah mengenal konsep angka. Artinya permainan putaran buah-buahan terbukti dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.

Simpulan yaitu terdapatnya peningkatan perkembangan pengetahuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan putaran buah-buahan dari siklus ke siklus yaitu dari siklus I dengan 3 kali pertemuan dan siklus II dengan 3 kali pertemuan. Saran, media yang digunakan guru hendaknya menarik bagi anak supaya dalam proses pembelajaran anak tidak bosan dan malas melakukan kegiatan.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”Upaya Pengenalan Konsep Angka pada Anak Usia Dini melalui Permainan Putaran Buah-buahan di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan”.

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

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen penguji 1, 2, dan 3 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Kedua orang tua, teman, sahabat yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu Yusbaneli, selaku kepala TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Teman-teman Angkatan 2007 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

Padang, Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR.....ii
DAFTAR ISI..... iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR.....vii
BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah.....6
D. Perumusan Masalah.....6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....6
F. Tujuan Penelitian.....7
G. Manfaat Penelitian.....7
H. Definisi Operasional 8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori….....10
1. Hakikat Anak Usia Dini 10
a. Pengertian Anak Usia Dini.....10
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....12
c. Perkembangan Anak Usia Dini.....14
d. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini.....16
2. Pengertian Kognitif..... 17
3. Pengertian Konsep Angka.....19
4. Hubungan Kemampuan Kognitif dengan Konsep Angka.....23
5. Lambang Bilangan.....24
6. Konsep Bermain.....25
a. Pengertian Bermain.....25
b. Fungsi Bermain.....26
7. Alat Permainan 27
a. Pengertian Alat Permainan.....27
b. Fungsi Alat Permainan.....28
c. Permainan Putaran Buah-buahan.....29
B. penelitian yang Relevan.....33
C. Kerangka Konseptual 34
D. Hipotesis Tindakan 35
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 36
B. Subjek Penelitian.....37
C. Prosedur Penelitian.....37
D. Instrumentasi.....46
E. Teknik Pengumpulan Data.....47

F. Teknik Analisis Data.....48

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data 52
1. Kondisi Awal 52
2. Deskripsi Siklus I 56
3. Deskripsi Siklus II 60
B. Analisis Data.....63
1. Analisi Siklus I.....63
2. Analisis siklus II.....79
C. Pembahasan 94

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....97
B. Implikasi 98
C. Saran 98

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Permainan Putaran Buah-buahan....50
Tabel 2. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran....50
Tabel 3. Format Wawancara Anak....51
Tabel 4. Data Kondisi Awal dalam Kemampuan Kognitif Anak di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.... 52
Tabel 5. Data Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran kondisi awal sebelum tindakan....55
Tabel 6. Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I Pertemuan I....63
Tabel 7. Data Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I....65
Tabel 8. Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I Pertemuan 2....67
Tabel 9. Data Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan 2....69
Tabel 10. Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I Pertemuan 3....71
Tabel 11. Data Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan 3....73
Tabel 13. Data Wawancara Anak pada Siklus I....75
Tabel 14. Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II Pertemuan 1....79
Tabel 15. Data Sikap Anak Dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan 1....81
Tabel 16. Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II Pertemuan 2....83
Tabel 17. Data Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan 2....85
Tabel 18. Data Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II Pertemuan 3....87
Tabel 19. Data Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan 3....89
Tabel 20. Data Hasil Wawancara pada Siklus II....91

DAFTAR GRAFIK

Grafik Halaman

Grafik 4. Kemampuan Kognitif Anak Kondisi Awal Sebelum Tindakan 54
Grafik 5. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran
Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....56
Grafik 6. Kemampuan Kognitif anak pada Siklus I pertemuan I.....65
Grafik 7. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran
pada Siklus I Pertemauan I.....66
Grafik 8. Kemampuan Kognitif Anak
pada Siklus I Pertemuan 2.....69
Grafik 9. Sikap Anak dalam Proses Pembelajarn
pada Siklus I Pertemuan 2.....70
Grafik 10. Kemampuan Kognitif Anak
pada Siklus I Pertemuan 3.....73
Grafik 11. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran
pada Siklus I Pertemuan 3.....74
Grafik 12. Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II Pertemuan I.....81
Grafik 13. Sikap Anak Dalam Proses Pembelajaran
pada Siklus II Pertemuan I.....82
Grafik 14. Kemampuan Kognitif Anak
pada Siklus II Pertemuan 2.....85
Grafik 15. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran
pada Siklus II Pertemuan 2.....86
Grafik 15. Kemampuan Kognitif Anak
pada Siklus II Pertemuan 3.....89
Grafik 16. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran
pada Siklus II Pertemuan 3.....90

DAFTAR BAGAN

Bagan Halaman

Bagan I. Kerangka Koseptual.....35
Bagan II. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan Anak Usia Dini yang menyediakan program bagi anak usia 4 – 6 tahun dan sampai memasuki pendidikan dasar. Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan kognitif, fisik motorik, moral, nilai-nilai agama, bahasa, dan seni, guru TK hendaknya memahami karakter dasar kemampuan yang harus dikembangkan oleh Anak Usia Dini. Kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai oleh anak merupakan tugas perkembangan masa Kanak-kanak yang harus diselesaikan.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 mengisyaratkan bahwa: "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".

Prinsip belajar di TK adalah "Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain". Aplikasi yang ditempuh oleh guru adalah anak diajak untuk mengenal, memahami, mencermati sesuatu melalui permainan. Selain itu, media-media pengajaran di TK merupakan faktor yang sangat menunjang

dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang. Tanpa adanya media, apa yang diajarkan oleh guru kurang berhasil dengan baik, karena anak tidak melihat bagaimana bentuk ataupun ciri-ciri dari apa yang dijelaskan oleh guru, selain itu media yang disajikan harus menarik sehingga anak berminat atau tertarik untuk memperhatikannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Frobel (dalam Mayke, 1995: 4) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan wahana untuk membantu anak dalam kegiatan bermain yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak.

Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) di TK dilaksanakan dengan sistem Area atau Sentra yang terdiri dari area balok, matematika, ipa, seni, membaca, musik, drama, agama, air dan pasir. Usia Anak Usia Dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dilakukan dengan cara mengaplikasikan permainan berhitung atau anak mengenal angka yang merupakan bagian dari area matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Permainan berhitung di TK sangat berguna bagi anak terutama dalam mengenal dan memahami lambang bilangan yang menjadi dasar perkembangan matematika anak lebih lanjut, sehingga anak secara mental dapat mempelajari matematika di tingkat Sekolah Dasar.

Menurut Depdiknas (2000: 1) menyatakan bahwa: ”Kemampuan anak terhadap angka umumnya sangat besar”. Di sekitar lingkungan kehidupan anak seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya: pada jam dinding, uang, dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa: “Angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari”. Maka, pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak.

Pada anak usia TK sering kali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung, seperti anak yang menyukai kegiatan berhitung tapi kurang berminat dalam mengenal angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anak pun sangat kurang dalam pembelajaran ini. Bertitik tolak dari uraian ini guru TK dituntut untuk kreatif dalam merancang atau membuat sendiri alat permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya, dimana guru hendak memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak. Seorang guru yang profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasikan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal. Aplikasi metode dan memanfaatkan media pembelajaran pada saat

proses pembelajaran berlangsung secara tepat dan sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain merupakan sarana yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Ada beberapa masalah yang ada di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, seperti anak yang sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10 bahkan sampai 20, tetapi apabila ditanya angkanya sebagian anak tidak paham dan mengerti, sebab anak hanya menyebutkan bilangan tersebut tanpa melihat bagaimana bentuk angka yang sebenarnya. Dan media yang digunakan guru juga kurang menarik, sehingga setiap mau belajar tentang angka anak selalu mengeluh karena media yang diaplikasikan gurunya kurang menarik bagi anak. Guru hanya memakai media yang ada disekeliling anak. Anak hanya diseruh menghitung dan guru yang membuat angkanya dipapan tulis.

Peneliti mencermati bahwa fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara mengenalkan konsep angka melalui permainan putaran buah-buahan di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, Adapun alasan peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak karena dengan adanya penggunaan angka, tulisan, dan gambar akan bisa membantu pengenalan anak tentang konsep angka. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. karya yang peneliti buat berjudul

"Upaya pengenalan konsep angka pada Anak Usia Dini melalui permainan putaran buah-buahan di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan". Alasan peneliti terbaik meneliti hal tersebut karena dengan permainan putaran buah-buahan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan angka dan pembelajaran tentang angka menjadi lebih menyenangkan bagi anak dan anak tidak merasa bosan melakukannya karena medianya berbentuk sebuah permainan tanpa disadari anak sudah bisa mengenal angka tersebut. Dan benar-benar mempersiapkan peserta didik untuk siap melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi tentang pengenalan konsep angka pada Anak Usia Dini di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan antara lain:

1. Anak hanya sekedar menghafal bilangan, tanpa melihat konsep angka.
2. Anak tidak memahami bentuk angka.
3. Media yang diaplikasikan guru untuk mengenalkan konsep angka kepada anak masih belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

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

konsep angka dan mengaplikasikan media pembelajaran edukatif dengan permainan putaran buah-buahan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti mencoba merumuskan masalah yaitu: "Apakah melalui permainan putaran buah-buahan dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada Anak Usia Dini di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan?"

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan permainan putaran buah-buahan sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam mengenalkan konsep angka.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: "Untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan putaran buah-buahan di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan."

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Anak

   Dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan pengenalan angka melalui permainan putaran buah-buahan.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan atau media yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak dan anak dapat mengenal angka 1-10 dan menemukan konsep angka yang melatih anak untuk mandiri dan permainan putaran buah-buahan merupakan salah satu alternatif untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas dan memberikan bekal pembelajaran yang baik untuk anak didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bacaan dan inspirasi bagi peneliti lain yang berminat untuk meneliti hal yang sama pada objek yang berbeda dimasa yang akan datang.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci yang ada pada judul skripsi ini, maka peneliti akan mendefinisikan beberapa konsep sebagai berikut:

1. Pengenalan konsep angka yaitu merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak Anak Usia Dini, pemahaman konsep angka berkembangan seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan lambangnya, maka anak lebih paham kalau diberikan simbol dan lambangnya dan artinya sesungguhnya karena dibantu dengan simbol dan

tulisannya anak memerlukan belajar konsep angka, serta dapat mengenali, memahami, serta menulis angka merupakan hal yang sangat berarti buat anak.

2. Permainan putaran buah-buahan yaitu suatu alat permainan yang dapat meningkatkan daya fikir atau kognitif anak, permainan ini menyenangkan bagi anak karena anak bisa mengenal buah-buahan, angka, dan warnanyapun juga menarik bagi anak, karena anak TK sangat menyukai yang warna warni sebab memberikan dampak sangat besar sekali bagi perkembangan jiwa anak. Permainan putaran buah-buahan ini membentuk rumah yang diatasnya seperti gonjongan rumah adat, permainan ini anak disuruh memutar putaran dan apabila berhenti, anak disuruh menghitung buah-buahan yang ditunjukkan oleh tanda panah, kemudian anak disuruh mencari angkanya yang mana kartu angkanya sudah disediakan oleh guru

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak 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.

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, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Ranggiasanka (2011: 57) mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjeng pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan

rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Anak adalah subjek didik dalam Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan. Mengenal angka dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik, demikian pula bagi para ahli memiliki pandangan tentang anak yang berubah dari waktu ke waktu. Hal yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap anak biasanya karena latar belakang pendidikan, sosial, budaya, dan kepentingan.

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan Pendidikan Anak Usia Dini dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak ditahap kehidupan selanjutnya, maka penanganan Pendidikan Anak Usia Dini 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

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Richard D. Kellough (dalam Emawulan 2008: 9) ada beberapa karakteristik Anak Usia Dini yang khas, antara lain:

1) Egosentris yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya Anak Usia Dini memiliki sifat ini, ia cendrung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
2) Curriosity yang tinggi yaitu rasa ingin tahu anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak Usia Dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.
3) Makhluk sosial yaitu Anak Usia Dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.

4) The Unique Person yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berbagai karakteritik Anak Usia Dini tersebut merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan karakteristik Anak Usia Dini maka stimulus kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

Dalam memahami sebuah persepsi, anak sering memahami suatu dari sudut pandangnya. Tugas guru adalah membantu anak dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan dunianya secara positif. Keterampilan sangat diperlukan dalam mengurangi egosentis diantanranya adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

Menurut Hartati (2005: 9) menyatakan bahwa Keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuan anak adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa. Kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidak cocokan kognitif, sehingga dapat memancing keingintahuan anak untuk memecahkan permasalahan atau ketidak cocokan tersebut. Meskipun terkadang sulit dikenali hubungan diantara ketidak sesuaian tersebut. Namun hal ini dapat membantu mengembangkan motivasi anak

untuk belajar, untuk menyatu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memahami dunianya sendiri, guru perlu membantu untuk menemukan masalahnya.

Merujuk pada pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat Anak Usia Dini itu unik antara anak yang satu dengan anak yang lain berbeda. Sebagai guru TK kita harus memahami bahwa anak memilki imajinasi atau berfantasi yang sangat tinggi, anak sering mengekspresikan pendapat atau gagsannya sesuai dengan persepsi dirinya masing-masing. Maka dengan arahan dan bimbingan guru kemampuan imajinasi yang dimilki anak akan berkembang maksimal kearah yang lebih baik.

c. Perkembagan Anak Usia Dini

Perkembangan adalah bertambahnya kemampan dalam struktur dan fungsi yang kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan berhubungan dengan diferensiasi sel-sel, jaringan-jaringan, organ-organ, dan sistem-sistem organ tubuh yang mengalami perkembangan sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya.

Menurut Fauzia (dalam Bachri, 2005: 3) Anak Usia Dini memiliki kemampuan untuk berkembang pada 4 ranah yaitu:

1) Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan ini menitik beratkan pada aspek sosial yaitu nilai-nilai dan perilaku yang berkembang dan dapat

diterima oleh masyarakat, juga tentang bagaimana anak menjadi kompeten dan percaya diri.

2) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik meliputi keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan fisik mempunyai tujuan yaitu mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan kasar dan mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakan halus.

3) Perkembangan Kognitif

Perkembangan ini menyangkut pikiran dan bagaimana cara kerja (proses) berpikir yang terjadi pada Anak Usia Dini serta bagaimana anak melihat dunianya dan bagaimana mereka menggunakan apa yang ia pelajari. Tujuan pengembangan kognitif yaitu belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis serta berpikir secara simbolis.

4) Perkembangan Bahasa

Perkembangan ini terjadi pada pemahaman dan komunikasi melalui kata, ujaran dan tulisan yang diperlukan dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lain baik anak mampu dewasa dengan secara verbal maupun non verbal. Tujuan dari pengembangan bahasa ini adalah mendengar dan berbicara serta membaca dan menulis.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa secara umum kemampuan yang berkembang pada anak usia TK adalah kecerdasan

jamaknya atau kemampuan dasar anak, antara lain mencakup perkembangan kognitif, sosial emosional, nilai dan moral agama, fisik/motorik, bahasa dan seni. Semua kemampuan dasar anak harus berkembang secara menyeluruh.

d. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Eric Homburger Erikson, (dalam Sumantri 2005: 13-14) membagi tahap perkembangan anak sebagai berikut:

1) *Basic Trust ʋs Mistrust* (percaya ʋs curiga), usia 0-2 tahun.

Dalam tahap ini bila dalam merespon ransangan, anak dapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya diri, sebaiknya pengalaman yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga

2) *Autonomy ʋs Shame & Doubt* (mandiri ʋs ragu), usia 2-3 tahun.

Anak sudah mampu menguasai kegiatan meregang atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya. Anak pada masa ini bila sudah merasa mampu menguasai anggota tubuhnya dapat menimbulkan rasa otonomi, sebaliknya bila lingkungannya tidak memberi kepercayaan atau terlalu banyak bertindak untuk anak akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu.

3) *Initiative ʋs Guilt* (berinisiatif ʋs bersalah), usia 4-5 tahun.

Pada masa ini anak dapat menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak dapat bergerak bebas dan berintekrasi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua

menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah.

4) *Industry ʋs Inferiority* (percaya diri ʋs rasa rendah diri), usia 6 tahun.

Anak telah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri untuk memasuki masa dewasa. Perlu memiliki suatu keterampilan tertentu, bila anak mampu menguasai suatu keterampilan tertentu dapat menimbulkan rasa berhasil, sebaliknya bila tidak menguasai, menimbulkan rasa rendah diri.

2. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar kemampuan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif atau cara memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Membentuk anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan tentang kemampuan anak memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan teliti.

Dalam Depdiknas (2000: 12) menyatakan bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti, dan mencoba. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternative pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir matematika, dan pengetahun tentang matematika dan pengetahuannya.

Berbicara kognitif (dalam Sujiono 2008: 1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi).

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif. Tarman (dalam Sujiono 2008: 1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak. Selanjutnya Colvin (dalam Sujiono 2008: 1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, karena lingkngannya mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian

atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berfikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar.

Menurut Gagne (dalam Jamaris 2003: 17) menyatakan bahwa ”Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir”. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa. “Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas-aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan.

3. Pengertian Konsep Angka

Angka merupakan suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Pada umumnya anak yang masuk Taman Kanak-kanak (TK) sudah mempunyai pengertian konsep angka, hal ini tergantung pada pengalaman yang dapat dirumah dan lingkungan bermain.

Menurut Supratman (dalam Soemiarti Patmonodewo, 2002: 40) pengertian konsep angka adalah pengenalan konsep angka sejak kecil harus yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak, karena belajar yang sangat baik untuk membantu anak didik dalam menemukan, menyerap konsep-konsep dasar matematika adalah melalui pengamatan, yakni anak langsung mengobservasi peristiwa dan benda-benda konkrit. Pengenalan konsep angka pada anak-anak dapat diawali dengan melalui pengalaman bekerja atau bermain. Peneliti menyimpulkan bahwa konsep angka adalah suatu symbol atau lambang yang dikenalkan pada anak yaitu dari yang mudah dipahami atau dimengerti oleh anak, supaya ditingkat Sekolah Dasar anak paham tentang pelajaran matematika.

Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka-angka melalui rutinitas sehari-hari anak akan mulai berkembang ketika anak sedang bermain, karena mengenal konsep angka sudah bertebaran disekitar anak seperti: ukuran, umur tanggal, jam, irisan kue, dan jumlah buah-buahan.

kemampuan anak terhadap konsep angka akan tumbuh sangat besar secara alamiah apabila diperkenalkan secara kongrit dan memperjelas serta menyusun konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah anak pahami secara rutinitas, karena kosep angka merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak Anak Usia Dini.

Menurut Sujiono (2008 : 11.7) menyatakan bahwa:

> "Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah atau berapa banyak termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda."

Jadi dapat disimpulkan bahwa konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan dan membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang, supaya angka dipahami dan mengerti arti sebenarnya. Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara seperti:

a. Menyebut
b. Menulis
c. Memahami

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak termasuk menghitung, menjumlahkan yang terpenting adalah mengerti konsep angka.

Pemahaman tentang konsep angka berkaitan dengan kecerdasan logika matematika, karena kecerdasan ini dalam hal angka dan mengolah angka, anak senang berhitung dan mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan angka. Menurut Dharma Wanita Persatuan Mandiri (2009: 2), hal-hal yang perlu diperhatikan untuk memperkenalkan konsep angka:

1. Nama Bilangan

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

2. Lambang Bilangan

Lambang bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan terpusat pada angka 1, 2, 3, diawali dengan menunjukkan angka untuk jumlah tertentu, kemudian dilanjutkan dengan menunjukkan beberapa lambang bilangan, misalnya yang ada pada nomor rumah, jam, kalender, telepon dan lain sebagainya.

3. Menulis Bilangan

Menulis bilangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara menuliskannya dengan jari di tanah, di pasir pantai, di kaca yang berembun atau dikertas kosong yang cukup lebarnya dengan alat bantu pensil yang tebal, mula-mula anak perlu bimbingan dalam menggerakkan tangannya sampai ia dapat melakukannya sendiri.

4. Konsep Ruangan

Konsep ruangan dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara memberikan kesempatan kepadanya untuk bergerak dan bereksplorasi didalam suatu ruangan agar dengan cara-cara yang menyenangkan seperti memanjat pohon, berlari, bermainan ayunan, meluncur, berguling, dan lain sebagainya.

5. Konsep Satuan Ukuran

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

6. Konsep Waktu

Konsep waktu dapat diperkenalkan kepada anak dengan cara menghubungkan kegiatan sehari-hari dengan jam atau memasang kalender harian dengan gambar yang disukainya di dalam kamarnya sendiri, maka ia akan mengenali konsep konvensional yang menemaninya setiap hari dalam kehidupan.

7. Perbanyak latihan

Semakin sering latihan dilakukan kepada anak maka akan semakin baik, anak-anak perlu melihat bagaimana orang bisa membuat angka dan menghitungnya.

Anak lebih paham mengenal angka apabila diberikan simbol dan lambangnya, artinya dibantu dengan simbol dan tulisannya, anak memerlukan belajar konsep angka supaya dapat mengenali, memahami serta menulis angka karena itu merupakan hal yang sangat berarti buat anak.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa memperoleh konsep angka dapat dilakukan dengan cara bermain baik dengan angka

maupun dengan benda-benda yang menarik, sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

4. Hubungan Kemampuan Kognitif dengan Konsep Angka

Kemampuan kognitif dengan konsep angka memiliki hubungan yang sangat erat dan berkaitan satu dengan lainnya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya fikir yang nantinya dalam mengembangkan konsep-konsep, seperti konsep angka, dan bilangan. Konsep angka sangat berpengaruh terhadat kemampuan kognitif melalui permainan angka dalam bentuk kalender.

Menurut Diknas (2001: 11) pada Standar Kurikulum Berbaris Kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran, bahwa anak dapat memahami konsep angka dengan kemampuan kognitif yang sangat erat kaitannya, jadi dapat disimpulkan konsep angka merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil atau tidaknya Anak Usia Dini dalam memahami konsep angka sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

5. Lambang Bilangan

Lambang bilangan merupakan suatu simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Menurut Dharma Wanita Persatuan Mandiri, demokratis dan berwawasan (2009: 1) mengemukakan lambang bilangan adalah: suatu cara yang digunakan untuk menunjukkan angka untuk jumlah tertentu seperti menunjukkan nomor rumah, jam, kalender dan lain sebagainya. Jadi dapat disimpulkan

bahwa lambang bilangan itu merupakan angka yang menunjukkan angka tertentu seperti angka yang ada di jam, kelender dll.

Selanjutnya Depdiknas (2001: 200) lambang bilangan adalah: suatu simbol yang digunakan untuk memasangkan angka dengan kumpulan gambar sesuai jumlahnya. Berdasarkan hal di atas, pemahaman lambang bilangan pada diri anak telah didapatnya melalui konsep kongrit hingga anak-anak dapat memahaminya dengan baik.

6. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Menurut Mentossori (dalam Kamtini, 2005: 17) mengemukakan bahwa: "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya".

Menurut Montessori (dalam Anggani sudono, 1995: 2), menyebutkan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan. Dari pengertian diatas peneliti

menyimpulkan bahwa: "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat atau tanpa alat yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah".

Menurut Vigotsky (dalam Mayke, 1995: 8), mengemukakan bahwa: "Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan berfikir anak". Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Menurut Vygotsky dalam (Montolalu, dkk 2005: 1.13), membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berfikir anak. Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan disamping itu juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berfikir sendiri dan berbuat sendiri dalam menyelesaikan/ memecahkan masalah yang dihadapi.

b. Fungsi Bermain

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari yang konkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat

merangsang kemampuan berfikir anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melalui bergaul dan bermain bersama teman sebaya, kecakapan berbahasa anak berkembang.

Santrock (dalam Kamtini, 2005: 53), fungsi bermain yaitu: Pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan prilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya. Peneliti menyimpulkan bahwa fungsi bermain dapat meningkatkan kognitif anak, eksplorasi akan prilaku tertentu yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

7. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya: model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Anggani Sudono (1995: 7) mengatakan bahwa swmua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Brata (dalam Anggani Sudono 1995: 23) bahwa:

> "Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, bewarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak".

Jadi, dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi Anak Usia Dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Selanjutnya, menurut Tanaka (dalam Anggani Sudono 1995: 8), menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunanya disiapkan pendidik juga harus berfariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Fungsi Alat Permainan

Menurut Santoso (dalam Kamtini, 2005: 62), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

1) Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak
2) Malatih keberanian dan kepercayaan anak
3) Melatih keterampilan minat, mencoba, dan menebak
4) Mengenal angka dalam pembelajaran menghitung
5) Membuat anak senang

Menurut *Tanaka* (dalam Anggani Sudono, 1995: 8), fungsi alat permainan yaitu:

1) Melalui bermain kognitif anak berkembang
2) Mengembangkan keterampilan berhitung anak
3) Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak
4) Mengenalkan warna pada anak
5) Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dangan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak.

c. Permainan Putaran Buah-buahan

Alat permainan putaran buah-buahan ini merupakan salah satu dari alat permainan berhitung yaitu alat permainan yang dapat menimbulkan daya fikir anak. Mentossori menyatakan bahwa anak kecil sangat tergantung pada tangan dan materi pengajarannya yang

harus dicocokkan pada kebutuhan untuk belajar melalui gerakan yang mengawali kerja intelek (pikiran).

Untuk memenuhi kebutuhan anak belajar melalui gerakan atau pikiran sesuai masa peka anak sehingga menimbulkan rasa ingin tahunya, Mentossori membuat alat-alat permainan antara lain:

1) Untuk melatih indra penglihatan
    a) Lingkaran dibagi menjadi 6 bagian dan masing-masing kolam ada beberapa macam buah.
    b) 4 stel keping huruf
    c) Benda-benda dengan berbagai macam buah-buahan
    d) Setiap kolam bermacam warna
2) Untuk Melatih Pikiran
    a) Anak dapat melihat dan menghitungnya
    b) Anak dapat menyebutkannya
    c) Anak dapat menuliskan angkanya

Dari berbagai macam alat permainan yang telah diciptakan oleh Mentossori, peneliti mencoba memodifikasi salah satu diantaranya yaitu macam-macam buah-buahan. permainan putaran buah-buahan adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh anak dimana anak akan memutar-mutar papan lingkaran yang ada pada rumah buah-buahan, anak diminta menghitung buah-buahan yang ditunjukkan oleh tanda panah. Setelah anak disuruh menghitung berapa jumlah gambar buah yang ditunjuk oleh tanda panah tersebut

anak disuruh mencari angkanya dan menulisnya. Dengan adanya permainan ini, kognitif anak akan berkembang dengan baik, karena anak akan berfikir berapa jumlah gambar buah yang ditunjukkan oleh tanda panah dan mencocokkan dengan angkanya.

Menurut Vigostky (dalam Moeslichatoen, 1997: 17), bahwa manusia lahir dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yaitu kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Maka atas dasar inilah peneliti mencoba merancang sebuah alat permainan putaran buah-buahan. Karena pada Usia Dini Anak memiliki kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat tentang suatu hal dan perlu dikembangkan melalui permainan-permainan yang dapat meningkatkan dimensi perkembangan anak.

Cara-cara Mengaplikasikan Permainan Putaran Buah-buahan

1) Alat dan bahan yang digunakan
   a) Alat
      (1) Gergaji
      (2) Meteran
      (3) Kuas cat
      (4) Palu
   b) Bahan
      (1) Kayu
      (2) Triplek/karton jerami

(3) Paku dan baut

(4) Cat dengan bermacam warna

2) Proses dan Cara Pembuatan

a) Kayu balok yang ukurannya sedikit agak besar.

b) Balok tersebut digunakan untuk bagian atas kaki rumah dengan cara dipakukan dan bagian tengah papan dilobangi.

c) Kayu balok yang berukuran 100 cm x 5 cm x 5 cm untuk tonggak rumah dan kemudian tonggak dipasang di tengah alas kaki dengan cara dipakukan.

d) Triplek dipotong 10 bagian dengan ukuran berbeda

(1) Triplek dibuat lingkaran dengan diameter 20

(2) Kemudian lingkaran tersebut dibagi 5 sama besar dan diwarnai dengan cat 5 bagian.

(3) Triplek dua dipotong dan dibuat lingkaran dan diwarnai dengan cat 5 bagian dan tiap warna digambar dengan motif buah-buahan.

(4) Triplek 3 dipotong segi empat untuk dinding rumah dan diberi warna biru.

(5) Triplek 4 dan 5 dipotong dan dibuat lengkungan-lengkungan untuk atap rumah diwarnai dengan warna coklat.

(6) Triplek 6 dipotong untuk bagian depan kantong rumah dan diberi warna.

(7) Triplek 7 dan 8 dipotong dengan ukuran yang sama 45 cm x 7 cm. untuk bagian dinding belakang kotak kantong dan alas kantong dengan warna yang sama.

(8) Triplek 9 dan 10 untuk tutup samping kotak kantong rumah.

(9) Kartu angka dibuat dari kertas karton dan dipres agar tahan lama.

3) Prose Penyelesaian

a) 2 triplek lingkaran dan segi empat yang sudah diwarnai digabungkan menjadi satu pada tonggak yang sudah disediakan dan diberi baut 10. Triplek lingkaran yang menengah yang sudah digambar motif buah-buahan diletakkan di bagian tengah untuk putaran buah-buahan.

b) 2 triplek yang dipotong untuk atap juga disatukan dan diletakkan dibagian atas tonggak.

c) 5 helai triplek dengan ukuran 4 cm dan 7 cm juga disatukan untuk membentuk sebuah kotak panjang dan dipasangkan juga pada tonggak tepatnya dibagian bawah dinding rumah dengan diberi baut 10.

B. Penelitian Yang Relevan

Penulis akan mengaplikasikan permainan putaran buah-buahan untuk mengenalkan konsep angka pada Anak Usia Dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

Harmini Yulia (2010) melakukan penelitian dengan judul "Upaya meningkatkan pengenalan anak TK tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman". Hasil penelitiannya mengatakan bahwa anak mampu mengenal konsep angka yaitu dengan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I memperoleh nilai 54,56 % pada siklus II mencapai 74,74%.

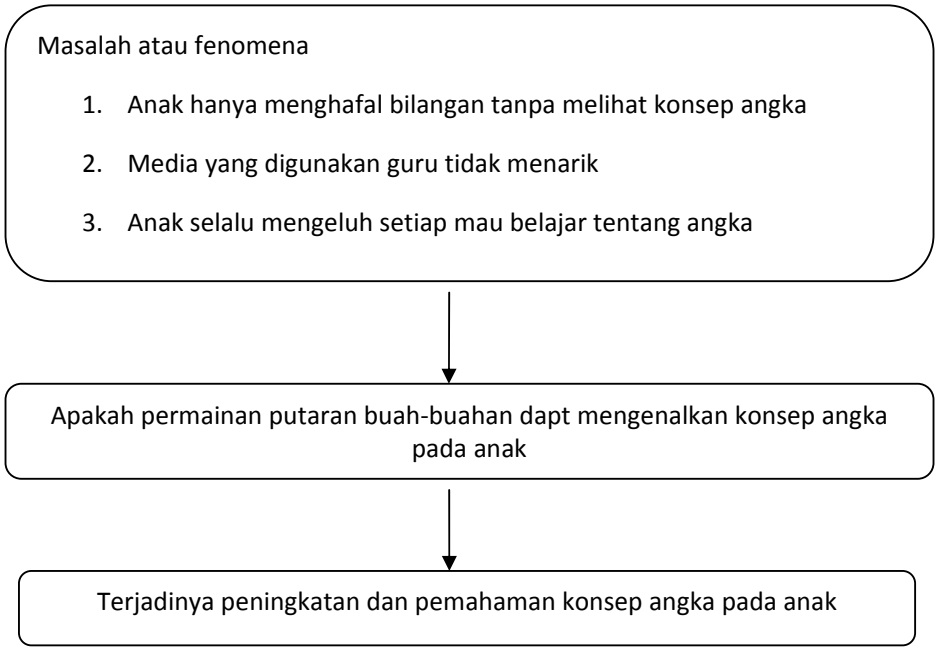
Risa Delvia (2009) juga melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan pengenalan konsep angka melalui permainan lempar koin di TK Nurul Falah Duri". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan lempar koin dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak.

Erliza (2009) juga melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan rumah pintar di TK Asyiyah 2 Duri". Kesimpulan pada penelitian ini bahwa permainan rumah pintar dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenalkan konsep bilangan.

C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran pada Taman Kanak-kanak membutuhkan kesabaran dan kreatif menghadapi anak dalam mengenalkan angka kepada anak. Pelaksanana pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan pengenalan angka kepada anak supaya anak mengerti dengan konsep angka, karena kebanyakan Anak Usia Dini hanya menghitung tetapi apabila ditanya angkanya anak tersebut tidak bisa. Dengan permainan putaran buah-buahan ini anak akan lebih mudah mengenal angka. Pelaksanan kegiatan

pembelajaran untuk meningkatkan daya fikir anak, proses pembelajaran tersebut yang akan dilaksanakan pada TK. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permaianan putaran buah-buahan dapat meningkatkan pengenalan konsep angka kepada anak.



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tidakan dalam penelitian adalah: "Pengenalan konsep angka dapat ditingkatkan melalui permainan putaran buah-buahan pada anak di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan".

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan perkembangan pengetahuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan putaran buah-buahan. Hal ini terbukti dari hasil tindakan siklus pertama yang termasuk kategori rendah dalam artian sebagian anak yang mampu melakukan permainan putaran buah-buahan. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi, yang berarti jika dilihat dari jumlah anak keseluruhan, maka anak yang terlihat memiliki kemampuan kognitif dan sikap yang baik dalam mengikuti permainan putaran buah-buahan dan pada proses pembelajaran sudah terlihat.
2. Terdapat peningkatan yang sangat berarti dalam perkembangan kognitif dan sikap anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus pertama dengan kategori rendah, dalam artian anak yang terlihat dibawah rata-rata. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam keategori sangat tinggi.
3. Terdapat peningkatan perkembangan kemampuan kognitif dan sikap anak yang maksimal dengan metode permainan putaran buah-buahan. Terbukti dari hasil tindakan pada siklus pertama dengan kategori rendah, dengan arti kata tidak begitu terlihat perkembangan kognitif dan sikap anak yang mana rata-rata persentase dibawah kategori sangat tinggi. Sedangkan

pada siklus kedua hasil yang dicapai sangat terlihat dalam kategori sangat tinggi, dalam artian sudah hampir semua anak yang mampu mengenmbangkan kemampuan kognitif dan sikapnya.

B. Implikasi

Permainan putaran buah-buahan telah berhasil dilakukan dalam merangsang daya fikir anak atau perkembangan kognitif anak, karena kognitif anak sangat perlu ditingkatkan untuk melihat bagaimana pemikiran anak itu berkembang**.** Penelitian ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Sujiono (2008: 40) yang menyatakan perkembangan kognitif anak menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap anak, seperti melakukan permainan putaran buah-buahan. Agar anak menjadi aktif, kreatif, mampu melakukan sesuatu pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.
2. Bagi guru TK dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap anak dengan permainan putaran buah-buahan dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan. Agar anak mampu berkembang

secara maksimal. Agar kecerdasan kognitif anak dapat dikembangan secara optimal.

3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan sikap anak kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

Alwen Bentri, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP.

Alexander. 2009. *Permainan Aritmatika untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar* TK. Jakarta: Grasindo.

_____. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan.* Jakarta: Grasindo.

Arikunto suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

_____ . 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Bachri, Bachtiar. *2005*. *Penmgembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas.

_____. 2000. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Depdiknas. 2001. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: *Depdiknas*.

Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan 2003, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: BA-PGB-04.

Erliza. 2009. *"Meningkatkan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan Rumah Pintar di TK Asyiyah 2 Duri"*. Skripsi: Tidak Diterbitkan.

Hariyadi, Moh. 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Hartati. 2005. *Perkembangan Kognitif anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.