

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN
PANCING ANGKA DI TK HARAPAN BUNDA
KECAMATAN SUNGAI GERINGGING
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana pada Program Studi Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



TRI IRNA MANIARTI

2006/79147

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2011

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

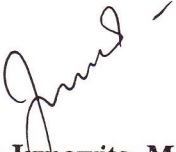
PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN PANCING ANGKA DI TK HARAN BUNDA KECAMATAN SUNGAI GERINGGING KABUPATEN PADANG PARIAMAN

Nama : Tri Irna Maniarti
Nim : 79147
**Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah/Konsentrasi Pendidikan Anak
Usia Dini**
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Diketahui Oleh

Pembimbing I


Dra. Hj. Irmawita, M. Si
Nip.19620908 198602 2 001

Pembimbing II


Drs. Jalius
Nip. 19591211 198602 1 002

PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

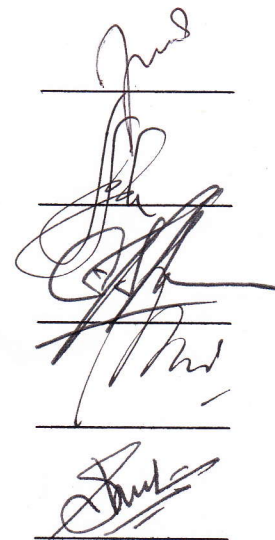
Judul : Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Pancing Angka di TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman
Nama : Tri Irna Maniarti
NIM/BP : 79147/2006
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah/Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

Nama	
1. Ketua	: Dra. Hj. Irmawita, M.Si
2. Sekretaris	: Drs. Jalius
3. Anggota	: Prof. Dr. Jamaris Jamna, M. Pd
4. Anggota	: Drs. Wisroni, M. Pd
5. Anggota	: Dra. Setiawati, M. Si

Tanda Tangan



SURAT PERYATAAN

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 lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2011

Yang menyatakan



Tri Irna Maniarti

ABSTRAK

Tri Irna Maniarti : Meningkatkan Kemampuan Matematika Melalui Permainan Pancing Angka di TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman

Lemahnya matematika anak atau berhitung pada anak usia dini. Kurangnya pemahaman anak-anak dalam memahami konsep dari segi bentuk angka matematika. Anak bisa berhitung tetapi kebanyakan dari anak tidak mengenal bentuk dari bilangan tersebut, yang mereka ketahui hanya menyebutkannya saja tanpa memahami bentuk dari bilangan yang mereka baca. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan peningkatan kemampuan matematika dalam membilang melalui permainan pancing angka, menggambarkan peningkatan kemampuan matematika anak dalam memberikan konsep bilangan melalui permainan pancing angka, menggambarkan peningkatan kemampuan matematika dalam membuat urutan bilangan dalam permainan pancing angka.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh dosen atau guru. Subjek penelitian ini adalah murid TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman adalah Kelompok B1 berjumlah 17 orang terdiri dari 11 laki-laki dan 6 perempuan pada semester II Tahun Ajaran 2010/2011. Dan usia anak berkisar pada 5-6 tahun

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa 1) kemampuan anak dalam membilang, mengenal konsep bilangan dan mengurutkan bilangan didapatkan hasil persentase lebih rendah dari dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pancing angka, 2) Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dari siklus I –siklus II meningkat melalui permainan pancing angka memahami bentuk bilangan, memahami angka sesuai jumlah benda dengan permainan pancing angka kemampuan matematika anak meningkat, 3) Kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dari siklus I dan siklus II selalu meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Saran yang dapat diberikan 1) Diharapkan kepada guru untuk lebih variasi dalam media pembelajaran dan lebih bervariasi sehingga anak tidak bosan dalam belajar sehingga anak lebih bersemangat dalam belajar sehingga kemampuan matematika anak dapat meningkat dengan baik, 2) menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran sehingga kemampuan matematika anak lebih dapat ditingkatkan lagi, 3) kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih mendalam tentang meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan pancing angka dengan media yang berbeda.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul

“ Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Pancing Angka di TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman”. Skripsi ini merupakan persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Banyak bantuan yang datang kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Ibu Dra. Irmawita, M. Si sebagai penasehat akademik sekaligus Pembimbing I, yang terus memberikan bimbingan dari awal perkuliahan sampai penulis dapat merancang skripsi ini. Bimbingan, motivasi dan teladan yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan teladan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.

2. Bapak Drs. Jalius, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta jalan keluar atas permasalahan yang penulis temui dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Drs. Djusman, M.Si sebagai ketua jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Rektor Universitas Negeri Padang
6. Kedua Orangtua dan ke dua saudaraku yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Staf pengajar serta karyawan/ti Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
8. Seluruh rekan-rekan satu angkatan dan rekan yang satu atap satu satu rumah yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis menerima kritikan yang bersifat membangun dari pembaca dan berbagai pihak untuk kesempurnaan dalam penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca dalam memberikan referensi dan pedoman yang berguna bagi kita semua. Amien.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Padang, Agustus 2011

Tri Irna Maniarti
79147/2006

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah dan pemecahan masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Pertanyaan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Defenisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Anak Usia Dini	9
2. Perkembangan Kognitif dan Logika Matematika	11
3. Hakekat Pembelajaran di Taman Kanak- Kanak	12
4. Konsep Pembelajaran Untuk Anak TK	12

5. Metode Pembelajaran Kemampuan Matematika Anak	19
B. Kerangka Konseptual.....	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian	30
C. Setting Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	31
1. Perencanaan	32
2. Tindakan (<i>action</i>)	33
3. Observasi (<i>observation</i>)	34
4. Refleksi (<i>reflection</i>)	35
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN BAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	64
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA.....	66
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Kemampuan Matematika Anak Usia Dini di Kelas B1 Harapan Bunda	4
2. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Membilang Pada Siklus I ..	39
3. Hasil Observasi Dalam Memahami Konsep Bilangan Pada Siklus I	42
4. Hasil Observasi Dalam Memahami Mengurutkan Bilangan Pada Siklus I	44
5. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Membilang Pada Siklus II..	49
6. Hasil Observasi Dalam Memahami Konsep Bilangan Pada Siklus II	52
7. Hasil Observasi Dalam Memahami Mengurutkan Bilangan Pada Siklus II	54
8. Perbandingan Selisih Peningkatan Kemampuan Matematika Anak	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konseptual	29
2. Siklus Penelitian	32
3. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Membilang Pada Siklus I	41
4. Hasil Observasi Dalam Memahami Konsep Bilangan Pada Siklus I..	43
5. Hasil Observasi Dalam Mengurutkan Bilangan Pada Siklus I	46
6. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Membilang Pada Siklus II	51
7. Hasil Observasi Dalam Memahami Konsep Bilangan Pada Siklus II	53
8. Hasil Observasi Dalam Memahami Mengurutkan Bilangan Pada Siklus II	56

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Penelitian Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Pancing Angka	68
2. Lembar Observasi Penelitian	69
3. Satuan Kegiatan Harian (SKH).....	70
4. Satuan Kegiatan Mingguan (SKM).....	71
5. Rekapitulasi Hasil Instrumen Penelitian	75
6. Dokumentasi Permainan Pancing Angka.....	81
7. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Jurusan.....	85
8. Rekomendasi dari KESBANGPOL	86
9. Surat Izin Penelitian dari Kecamatan Sungai Geringging.....	87
10. Surat Keterangan Penelitian dari TK Harapan Bunda	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dicanangkan oleh pemerintah untuk kemajuan masyarakat. Proses pendidikan dapat terjadi dalam lingkungan sosial yang merupakan ruang lingkup kehidupan manusia. Secara garis besar proses pendidikan dapat terjadi dalam tiga lingkungan pendidikan yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Berdasarkan pada tiga lingkungan di atas maka dapat dibedakan menjadi pendidikan keluarga (pendidikan informal), pendidikan sekolah (pendidikan formal) dan pendidikan masyarakat (pendidikan nonformal).

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur formal yang melayani anak usia 4-6 tahun. Taman Kanak-kanak 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. Taman Kanak-kanak mempunyai berbagai aspek pengembangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Pada aspek perkembangan kognitif anak salah satu kemampuan yang dapat dilihat adalah kemampuan matematikanya. Dimana dalam perkembangan matematika tentu pembelajaran yang diberikan sesuai

dengan kebutuhan anak usia dini. Banyak hal yang didapat oleh anak terhadap pembelajaran matematika anak usia dini. Menurut pendapat Brewer dalam Tadkiroatun Musfirah (2005:195) menyatakan “anak usia dini 5-6 tahun sudah menunjukkan kemampuan seperti dapat mengurutkan benda, dapat mengelompokkan benda, mulai tertarik pada angka dapat mengikuti 3 perintah sekaligus yang tidak berkaitan, anak sudah mulai tertarik untuk membilang angka-angka”.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yaitu lingkungan pendidikan yang menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran sehingga mereka memperoleh pengalaman pendidikan yang akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan kearah suatu tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dalam bentuk kurikulum dan metode pengajaran. Kemampuan dalam matematika akan membuka pintu untuk masa depan yang produktif. Lemah dalam matematika, membiarkan pintu tersebut tertutup. Menurut Slamet Suyanto (2005:56) mengatakan:

Matematika atau berhitung amat penting dalam kehidupan kita. Setiap hari, bahkan setiap menit kita menggunakan matematika. Belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak, dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Memahami grafik dan tabel juga merupakan fungsi matematika. Mengukur panjang, berat dan volume juga merupakan fungsi matematika. Dengan kata lain matematika sangat penting dalam kehidupan kita.

Pengenalan matematika ini sebaiknya di mulai sejak anak berusia dini. Usia dini ini merupakan usia yang sangat penting selama perjalanan kehidupan seorang manusia. Hibana (2005:33) mengatakan “anak usia dini (0-

8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat”. Oleh karena itu anak usia dini dikatakan **Golden Age** dibandingkan usia selanjutnya. Masa ini adalah masa yang tepat untuk mempersiapkan segenap potensi fisik, kognitif, mental dan moral seorang anak dengan sebaik-baiknya dengan tetap menghargai setiap keunikan individu sebagai manusia. Indonesia telah dilaksanakan program pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi tugas- tugas perkembangan anak.

Namun kenyataannya dalam penerapan di TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman pada Kelompok B1 dengan jumlah murid 17 orang dalam perkembangan kognitif dan logika matematika belum tercapai secara optimal, disisi lain permasalahan yang ditemui bahwa anak bisa berhitung tetapi kebanyakan dari anak tidak mengenal bentuk dari bilangan tersebut, yang mereka ketahui hanya menyebutkannya saja tanpa memahami bentuk dari bilangan yang mereka baca, Selama peneliti mengajar di TK, terlihat indikasi bahwa lemah nya kemampuan matematika anak atau berhitung pada anak usia dini. Sebagaimana pengamatan yang dilakukan pada kelas B1 tampak kurangnya pemahaman anak-anak dalam memahami konsep dari segi bentuk angka matematika. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Data Awal Kemampuan Matematika Anak Usia Dini
di kelas B1 TK Harapan Bunda

No	Aspek yang diamati	Tingkat Kemampuan					
		M		CM		KM	
		f	%	f	%	f	%
1	Kemampuan anak dalam membilang, menyebut urutan bilangan dari 1-20	4	23,52	2	11,76	11	64,70
2	Kemampuan anak dalam (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10	2	11,76	1	5,88	15	88,23
3	Kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1-20	3	17,64	2	11,76	12	70,58
	Jumlah	9	52,92	5	29,4	38	223,51
	Rata-rata (%)		17,64		9,8		74,50

Ket :

M : Mampu
 CM : Cukup mampu
 KM : Kurang mampu

Dari data di atas disimpulkan bahwa anak TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman bahwa kenyataannya dari 17 orang anak terdapat 11 anak kurang mampu dalam membilang (64,7%) dan 17 orang anak terdapat 15 orang kurang mampu (88,2%) dalam mengenal konsep bilangan dan dari 17 orang anak terdapat 12 orang anak kurang mampu dalam mengurutkan bilangan (70,5%). Jadi berarti kemampuan matematika anak dalam membilang, mengenal konsep bilangan dan mengurutkan bilangan masih rendah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pengembangan kemampuan matematika anak usia dini.
2. Strategi pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang tepat.
3. Kurangnya upaya guru dalam memberikan latihan untuk merangsang perkembangan matematika anak.
4. Masih kurangnya metode yang menarik bagi anak dalam pembelajaran matematika anak usia dini

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dikemukakan di atas, maka dapat dibatasi masalah pada masih kurangnya metode yang menarik bagi anak dalam pembelajaran matematika anak baik dalam membilang, mengenal konsep bilangan dan menyebutkan urutan bilangan dalam hal ini peneliti mencoba membuat penelitian permainan pancing angka untuk meningkatkan matematika anak.

D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah rendahnya kemampuan matematika Anak Usia Dini di kelas B1 TK Harapan Bunda “Apakah dengan menggunakan permainan pancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam (1) membilang, (2) mengenal konsep, (3) mengurutkan bilangan TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman?”.

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dilakukan adalah peningkatan kemampuan matematika anak dalam (1) membilang, (2) mengenal konsep, (3) mengurutkan bilangan dengan menggunakan permainan pancing angka melalui pendekatan bermain yang menyenangkan bagi anak di TK Harapan Bunda Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman.

E. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengambarkan peningkatan kemampuan matematika dalam membilang melalui permainan pancing angka
2. Mengambarkan peningkatan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan pancing angka.
3. Mengambarkan peningkatan kemampuan matematika dalam mengurutkan bilangan dengan menggunakan pancing angka permainan pancing angka.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan matematika dalam membilang melalui permainan pancing angka?

2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan matematika dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan pancing angka?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan matematika dalam membuat urutan bilangan melalui permainan pancing angka?

G. Manfaat

Peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan pancing angka diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Secara teoritis

Bermanfaat bagi ilmu pengetahuan umum dan pengembangan konsep-konsep pendidikan anak usia dini, khususnya tentang pengembangan kemampuan matematika anak usia dini.
2. Secara praktis
 - a. Bagi pendidik di TK Harapan Bunda agar lebih meningkatkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran permainan pancing angka yang mengembangkan kemampuan matematika anak.
 - b. Masukan bagi orang tua agar ada kerjasama dengan pendidik terutama dalam peningkatan kemampuan matematika anak.

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan Matematika

Soedjadi (2001) menyatakan bahwa “matematika realistik memiliki filsafat dasar yakni matematika adalah aktivitas manusia dan tidak lagi dipandang “siapa pakai”. Artinya bahwa matematika tidak hanya sebagai kegiatan pemberian informasi dalam pembelajaran matematika, tetapi harus

menjadi aktivitas manusia untuk memperoleh pengetahuan matematika. Kemampuan matematika anak usia dini yang dimaksudkan dalam penelitian ini memberikan pengenalan matematika melalui permainan pancing angka pada anak dengan melihat indikator yakni kemampuan anak dalam membilang, memahami konsep bilangan dan mengurutkan bilangan.

2. Permainan Pancing Angka

Permainan pancing angka adalah salah satu metode permainan dengan menggunakan media atau alat pendukung dalam mengenalkan konsep angka dan mengurutkan bilangan 1 sampai 20. Pancing angka sebagai media pembelajaran berupa alat permainan yang digunakan anak harus aman, tahan lama, menarik untuk dimainkan anak bersama teman ataupun pendidik sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Permainan pancing angka pada penelitian ini dilengkapi dengan alat pancing, gambar ikan yang sudah diwarnai dan diberi angka-angka kemudian gambar ikan yang sudah ada tulisan angkanya dilapisi dengan plastik laminating, dan mulut ikan diberi peniti. Anak disuruh memancing angka-angka yang ada dilantai dan anak diminta menyebutkan angka apa yang ia dapat. Anak memindahkan anak ikan kedalam ember sesuai dengan angka yang ada pada ikan yang dipancing. Guru mengajak anak mengurutkan bilangan sesuai dengan angka yang ada pada induk ikan yang dipancing. Dengan permainan pancing angka ini mudah-mudahan akan membantu anak dalam mengenai konsep bilangan dan menghitung.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Anak Usia Dini

Sujiono (2007:206) menyatakan bahwa “kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara kongkret berupa seperangkan rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang di berikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak”.

Anaka usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Oleh karena itu kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik – baiknya untuk proses belajar anak. Rasa ingin tahu pada usia ini berada pada posisi puncak. Tidak ada usia sesudahnyayang menyimpan rasa ingin tahu anak melebihi usia dini, khususnya usia 3-4 tahun.

Namun demikian satu hal perlu mendapatkan perhatian, bahwa orienasi belajar anak usia dini bukan terfokus pada mengejar prestasi, seperti kemampuan membaca, menulis berhitung dan penguasaan pengetahuan lain diarahkan pada pengembangan pribadi, seperti sikap, dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak.

Bila orientasi belajar anak hanya di tekankan pada pencapaian prestasi akademik mungkin anak dapat mencapai kemampuan sesuai harapan guru, namun hal ini dapat menimbulkan dampak negatif tersebut adalah tumbuhnya sikap negative pada diri anak terhadap aktivitas belajar. Belajar diterima sebagai tugas atau beban yang menyiksa. Juga kemampuan kreativitas anak yang kurang berkembang optimal. Orientasi pencapaian prestasi akademik boleh dilakukan dengan dua syarat, yakni tidak ada unsur paksaan dan anak merasa enjoy.

Orientasi belajar anak lebih baik bila mengarah pada pengembangan sikap mental yang positif. Bila hal itu tercapai maka berarti asset yang tiada ternilai harganya. Anak yang mampu mengembangkan sikap mental positif akan mengembangkan kreativitas diri dan memiliki dorongan yang kuat untuk terus mengembangkan diri. Hal itu merupakan prestasi dan kekayaan yang luar biasa bagi anak dibanding dengan prestasi akademik yang saat ini dicapai.

Dengan demikian secara garis besar orientasi pembelajaran anak usia dini adalah:

1. Mengembangkan potensi dan kemampuan dasar
2. Mengembangkan sikap dan minat belajar
3. membangun dasar kepribadian yang positif.

2. Perkembangan Kognitif dan Logika Matematika

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.(Yuliani 2007 : 1.3)

Piaget dalam Catron dan Alen (199:7-8), menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar. Kemampuan kognitif yang diperoleh melalui adaptasi dengan lingkungan dan mengajarkan banyak hal dalam proses kehidupan anak. Dengan modalitas yang dikaruniai Allah, anak berusaha mengatasi berbagai persoalan yang ditemukan.

Guilford (Hildebrand, 1986:216), untuk membantu perkembangan kognitif anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan secara tepat.

Pengembangan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

3. Hakekat Pembelajaran di Taman Kanak - kanak

Pembelajaran bagi anak usia TK memiliki kekhasan tersendiri, kegiatan pembelajaran anak usia TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara ilmiah bermain memberikan motivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Pembelajaran yang efektif untuk anak usia TK adalah melalui kegiatan yang berorientasi bermain. Menurut (Frobel, 2004: 16) “bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan”. Melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman. Salah satu fungsi bermain menurut (Andang, 2006:16) adalah memberi kesempatan pada anak untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan.

4. Konsep Pembelajaran untuk anak TK

a. Konsep matematika

Soedjadi (2001) menyatakan bahwa “matematika realistik memiliki filsafat dasar yakni matematika adalah aktivitas manusia dan tidak lagi dipandang “siapa pakai”. Artinya bahwa matematika tidak hanya sebagai kegiatan pemberian informasi dalam pembelajaran matematika, tetapi harus menjadi aktivitas manusia untuk memperoleh pengetahuan matematika

Di TK sendiri sampai saat ini pengenalan konsep matematika masih berkisar pada pengenalan angka, berhitung atau membilang dan mengoperasikan bilangan, yang terkadang kegiatan tersebut belum dimengerti anak. Anak tidak memahami mengapa harus mampu membilang, untuk apa angka harus dikurang, ditambah, atau dikali. Padahal Panhuizen (Suharta, 2006) menyatakan bahwa "bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari (tanpa makna) maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika".

Matematika seharusnya dipahami sebagai suatu ilmu yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain. \

b. Kemampuan Logis matematika anak TK

Sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Howard Gardner dalam bukunya *Multiple Intelligences*, menyatakan terdapat delapan kecerdasan pada manusia yaitu: kecerdasan linguistik/verbal/bahasa, kecerdasan matematis logis, kecerdasan visual/ruang/spasial, kecerdasan musikal/ritmis, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Menurut (Rohmitawati, 2008:2) "tugas orang tua dan pendidik lah mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan

memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak”

Pada dasarnya setiap anak dianugerahi kecerdasan matematika logis. Gardner mendefinisikan kecerdasan matematis logis sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Dapat diartikan juga sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya. Anak dengan kemampuan ini akan senang dengan rumus dan pola-pola abstrak. Tidak hanya pada bilangan matematika, tetapi juga meningkat pada kegiatan yang bersifat analitis dan konseptual. Menurut Gardner ada kaitan antara kecerdasan matematika dan kecerdasan linguistik. Pada kemampuan matematika, anak menganalisa atau menjabarkan alasan logis, serta kemampuan mengkonstruksi solusi dari persoalan yang timbul. (Rohmitawati, 2008:5) menyatakan bahwa ”kecerdasan linguistik diperlukan untuk merunutkan dan menjabarkannya dalam bentuk bahasa”.

Masih menurut Gardner, ciri anak cerdas matematik logis pada usia balita, anak gemar bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya seperti menjelajah setiap sudut, mengamati benda-benda yang unik baginya, hobi mengutak-atik benda serta melakukan uji coba. Seperti bagaimana jika kakiku masuk kedalam ember penuh berisi air atau penasaran menyusun *puzzle*. Mereka juga sering bertanya tentang

berbagai fenomena dan menuntut penjelasan logis dari tiap pertanyaan yang diajukan. Selain itu anak juga suka mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan warna, ukuran, jenis dan lain-lain serta gemar berhitung antara lain:

1) Stimulasi dari kegiatan sehari-hari disekitar kita

Bagaimana kita merangsang kecerdasan matematis logis anak sejak usia dini? Bagaimana kita menanamkan konsep matematis logis sejak dini? Kita bisa mengenalkan pertama kali pemahaman konsep matematika sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Tentu saja hal ini dilakukan tanpa paksaan dan tekanan, dan melalui permainan-permainan. Dalam pendidikan anak, peran orangtua tidak tergantikan dan rumah merupakan basis utama pendidikan anak. Banyak permainan eksplorasi yang bisa mengasah kemampuan logika matematika anak, namun tentu hal ini harus disesuaikan dengan usia anak. Saat anak balita bermain pasir, anak sesungguhnya sedang menghidupkan otot tangannya yang melatih motorik halusny sehingga kelak anak mampu memegang pensil, menggambar dan lain-lain. Dengan bermain pasir anak sesungguhnya belajar estimasi dengan menuang atau menakar yang kelak semua itu ada dalam matematika.

Ketika kita mengenalkan angka pada anak jangan hanya sebagai simbol, misalnya kita mempunyai dua jeruk, sediakan dua

buah jeruk. Sehingga anak paham tentang konsep angka dan bilangan. Lagu juga bisa menjadi media untuk memperkenalkan berbagai tema tentang angka. Seperti lagu balonku ada lima. Atau kita bisa berkreasi menciptakan lagu sederhana sendiri sambil memperagakan jari kita sebagai alat untuk menghitung, sehingga secara perlahan anak mudah menangkap konsep abstrak dalam bilangan.

Setelah anak mengenal bilangan 1 sampai 10, maka bisa dikenalkan bilangan nol. Memberikan pemahaman konsep bilangan nol pada anak usia dini tidaklah mudah. Permainan ini dapat dilakukan dengan menghitung magnet yang ditempelkan di kulkas. Cobalah mengambil satu persatu dan mintalah anak menghitung yang tersisa. Lakukan berulang kali sehingga magnet di kulkas tidak ada lagi yang melekat. Saat itu dapat diunjukkan bahwa yang dilihat pada kulkas adalah 0 (nol) magnet

Saat berada di dapur, kita bisa mengenalkan konsep klasifikasi dan pengelompokan yang berkaitan dengan konsep logika matematika, misalnya dengan cara anak diminta mengelompokkan sayuran berdasarkan warna. Mengasah kemampuan berhitung dalam pengoperasian bilangan sederhana, misalnya ketika tiga buah apel dimakan satu buah maka sisanya berapa. Bisa juga membuat bentuk-bentuk geometri melalui potongan sayuran. Sese kali lakukan juga kegiatan membuat kue bersama, selain dapat

menambah keakraban dan kehangatan keluarga, anak-anak juga dapat belajar matematika melalui kegiatan menimbang, menakar, menghitung waktu. Memasak sambil melihat resep juga melatih keterampilan membaca dan belajar kosakata. Jangan risaukan keadaan dapur yang akan menjadi kotor dan berantakan dengan tepung dan barang-barang yang bertebaran, karena seperti slogan sebuah iklan bahwa berani kotor itu baik. Anak senang dan tanpa sadar mereka telah belajar banyak hal. Saat dimeja makan pun kita mengajarkan pembagian dengan bertanya pada anak.

Untuk kegiatan di luar rumah, ketika kita mengajak anak berbelanja, libatkan ia dalam transaksi sehingga semakin melatih keterampilan pengoperasian seperti penjumlahan dan pengurangan. Bisa juga dengan permainan toko-tokoan atau pasar-pasaran dengan teman-temannya. Kita juga dapat memberikan anak mainan-mainan yang edukatif seperti balok-balok, tiruan bentuk-bentuk geometri dengan dihubungkan dengan benda-benda disekitar mereka. Ada bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, lingkaran, persegi panjang dan lain-lain. Pengenalan bentuk geometri yang baik, akan membuat anak lebih memahami lingkungannya dengan baik. Saat melihat roda mobil misalnya anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran, meja bentuknya segiempat, atap rumah segitiga dan sebagainya. Kita juga bisa

memberikan *game-game* dalam komputer yang edukatif yang mampu merangsang kecerdasan anak.

Permainan-permainan tradisional pun dapat merangsang dan meningkatkan kecerdasan matematis logis anak seperti permainan congklak atau dakon sebagai sarana belajar berhitung dan juga bermanfaat melatih kemampuan manipulasi motorik halus terutama melatih kekuatan jari tangan yang di kemudian hari bermanfaat untuk persiapan menulis. Selama bermain anak dituntut untuk fokus mengikuti alur permainan yang pada gilirannya akan melatih konsentrasi dan ketekunan anak yang dibutuhkan saat anak mengikuti pelajaran di sekolah.

2) Lebih cerdas dengan bermain

Mengapa stimulasi untuk kecerdasan anak banyak melalui permainan-permainan dan kegiatan bermain yang menyenangkan? Karena dengan bermain akan membuat anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak menjadi lebih kreatif. Dengan bermain juga akan melatih kognisi atau kemampuan belajar anak berdasarkan apa yang dialami dan diamati dari sekelilingnya. Saat memainkan permainan yang menantang, anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Misalnya menyusun lego atau bermain pasel. Anak dihadapkan pada masalah, tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan

anak. Masalah yang mengasyikkan yang membuat anak tanpa sadar dilatih untuk memecahkan sebuah masalah. Hal ini akan memperkuat kemampuan anak keluar dari masalah. Misalnya ketika sedang menalikan sepatu, anak akan berusaha menggunakan seluruh kemampuannya untuk menyelesaikan hingga tuntas. Dan ini juga akan melatih ketika anak kelak di sekolah mendapat pelajaran-pelajaran matematika yang berdasarkan pemecahan masalah (*problem solving*).

3) Unsur-unsur Kemampuan matematika

Kemampuan cara berfikir logis menurut (Nugraha,2008:8.32) menyatakan bahwa:

- a) Mengklasifikasikan sesuai atribut
- b) Mengurutkan benda
- c) Memproduksi kembali pola-pola dalam berbagai cara
- d) Membangun dan mengingat kembali urutan kejadian
- e) Memahami hubungan kuantitatif
- f) Menunjukkan kesadaran dan menggunakan bentuk geometri dengan benar
- g) Menunjukkan kesadaran akan konsep waktu
- h) Pengetahuan dan informasi

5. Metode Pembelajaran Kemampuan Matematika Anak

Menurut Moeslichatoen (2004:24) “Metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK adalah metode bermain, karyawisata,

bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, pemberian tugas. Sesuai dengan tujuan dan program kegiatan, metode yang dipergunakan dalam pembelajaran berkaitan erat dengan dimensi perkembangan anak”. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kemampuan matematika anak yaitu:

a. Metode Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan lewat bermain pula di dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Dalam bermain dapat memberi kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri bakat dan untuk mengembangkan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berintegrasi dengan dunia sekitarnya. Bermain juga suatu aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, suka, rela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaan tangan dan seluruh tubuhnya.

Menurut Semiawan, (dalam Hartati, 2005: 85) menyatakan bahwa “Bermain adalah aktifitas yang di pilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”

Sudono (1995:1), menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Mulyadi (2004:53), menyatakan.

Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak di lakukan demi kesenangan saja, namun bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk meniru dan menguasai prilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya. Membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberi kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan daya fikirnya.

Hurlock, 1997 (dalam Musfiroh 2005:2), mengemukakan bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar. Sedangkan menurut Karl Buhler, Scenk dan Ziger (dalam Suryadi 2007:116), bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya, yaitu ketika anak mampu berbicara dan berfantasi.

Selanjutnya Carton dan Alen, (dalam Musfiroh 2005:1) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar (Mulyadi, 1997:9) mengemukakan bahwa melalui bermain anak berusaha untuk mendapatkan pengalaman yang kaya, anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri pengertian yang terbentuk melalui pengulangan.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasikkan bagi anak, sehingga dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan baik kognitif, bahasa, sosial-emosional dan sensori-motorik sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

2. Pentingnya Bermain

Bermain sambil belajar adalah satu istilah yang digunakan untuk menandai bahwa anak belajar melalui belajar, anak belajar sewaktu anak bermain. Bermain dan belajar adalah satu kesatuan proses terjadi dalam kesatuan waktu, karena dalam bermain itulah sebenarnya terjadi proses belajar dan proses belajar itu terjadi dalam kegiatan bermain.

Dalam bermain anak di ajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain yang berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi lebih bermakna.

Seto Mulyadi (1997 :9) mengemukakan bahwa melalui bermain anak berusaha untuk mendapatkan pengalaman yang kaya, anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri pengertian yang terbentuk melalui pengulangan-pengulangannya. Melalui bermain anak mempelajari sesuatu hal yang baru dimana anak akan mencoba memadukan pengetahuannya dengan kenyataan yang ada disekelilingnya.

3. Karakteristik Kegiatan Bermain

Bagi anak bermain sarana untuk megubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen (dalam Hartati,2005:85-86) mengemukakan kriteria bermain:

- 1) Motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak
- 2) Tingkah laku yang menyenangkan
- 3) Bersifat pura-pura
- 4) Bermain diutamakan dari pada tujuan
- 5) Bermain perilaku yang lentur

Schwartz dalam Hartati (2005: 85-86) karakteristik bermain adalah kebebasan, bermain adalah hal yang menarik, bermain adalah terbuka, imajinatif dan kreatif.

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati
- 3) Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan
- 4) Dalam bermain, aktivitas lebih penting dari pada tujuan
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif secara fisik atau mental
- 6) Bermain itu bebas
- 7) Dalam bermain individu bertindak laku secara spontan
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

4. Manfaat Bermain

Menurut Suryadi (2007:118), manfaat bermain adalah

1) Perkembangan Aspek Fisik

Kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh sehingga anak menjadi sehat.

2) Perkembangan Aspek Motorik Kasar dan Halus

Kemampuan anak menggunakan anggota tubuhnya untuk dimanfaatkan bagi kepentingan dirinya.

3) Perkembangan Aspek Sosial

Melalui bermain anak dapat belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir dan melakukan kegiatan bersama.

4) Perkembangan Aspek Emosi atau Kepribadian

Melalui bermain bersama anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami.

5) Perkembangan Aspek Kognisi atau Intelektual

Melalui bermain anak memiliki pengetahuan yang luas, daya nalar yang bagus, kreativitas, kemampuan berbahasa dan daya ingat yang kuat.

6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Bermain dapat mengasah ketajaman penginderaan seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan

perabaan sehingga anak peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.

7) Perkembangan keterampilan olah raga dan menari

Bermain dapat mengembangkan keterampilan dalam bidang olah raga dan menari.

b. Metode Bercakap-cakap

Bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal (Hildebrand dalam Tadkiroatun 1999:26) atau mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bercakap-cakap dapat diartikan sebagai perwujudan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif.

Bercakap-cakap mempunyai makna penting bagi perkembangan anak taman kanak-kanak karena bercakap-cakap dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan dalam melakukan kegiatan bersama. Juga meningkatkan keterampilan menyatakan perasaan, serta menyatakan gagasan atau pendapat secara verbal. Oleh karena itu, penggunaan metode bercakap-cakap bagi anak TK pertama akan membantu perkembangan dimensi sosial, emosi dan kognitif.

Menurut Bruner (Tadkiroatun 1999:94) menyatakan bahasa itu memegang peran yang sangat penting bagi perkembangan kognitif anak dan setiap perkembangan menurut aktivitas anak. Kegiatan bercakap-cakap merupakan salah satu aktivitas untuk meningkatkan

perkembangan kognitif dan bahasa anak. Perkembangan kognitif dapat dikembangkan dengan metode ini adalah kemampuan menalar, memecahkan masalah, mengenal lingkungan fisik, mengenal lingkungan sosial, kemampuan menggolongkan, kemampuan menyusun berdasarkan kriteria tertentu, berhitung, mengenal simbol dan lainnya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa metode bercakap-cakap dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan kognitif anak terutama kemampuan matematika anak bahwa anak mempunyai kemampuan membilang, mengenal konsep bilangan dan mengurutkan bilangan melalui pembelajaran kegiatan yang dilaksanakan.

6. Permainan Pancing Angka

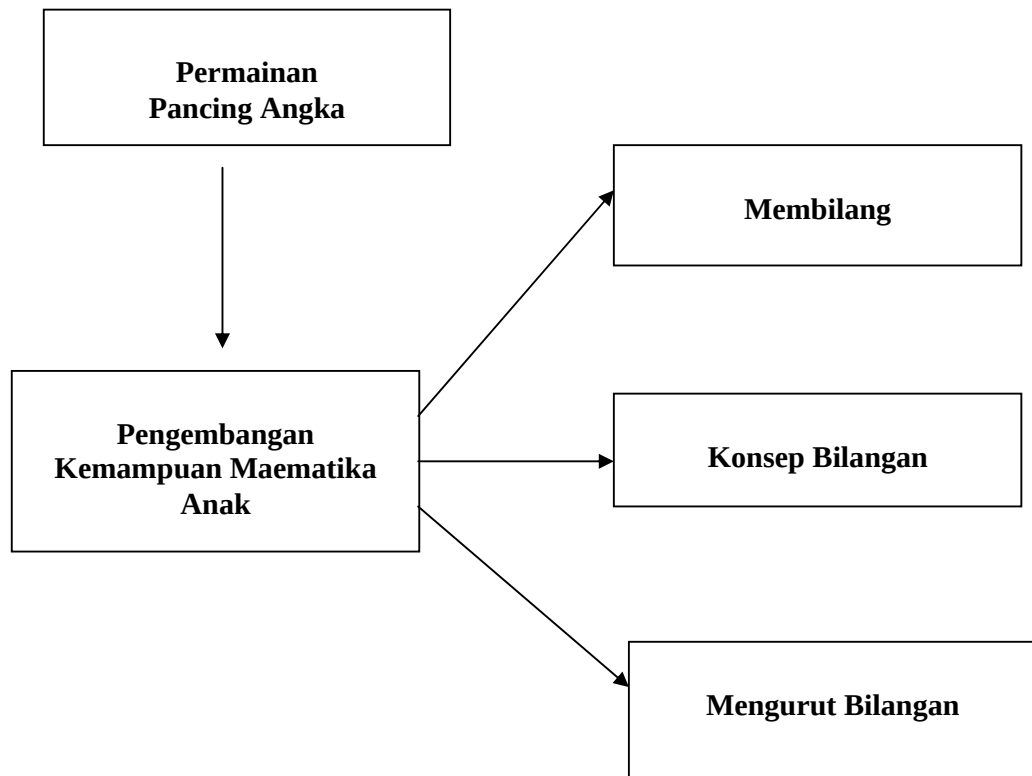
Permainan pancing angka adalah suatu cara untuk mengenalkan angka-angka kepada anak Anak Usia Dini (AUD). Melalui permainan pancing ini anak akan lebih termotifikasi untuk melakukan kegiatan permainan ini dan anak akan lebih mengenal angka-angka yang disediakan oleh pendidik. Permainan pancing ikan adalah, 1) guru memperkenalkan alat permainan yang akan di gunakan seperti alat pancing yang terbuat dari bambu yang sudah di raut dan di berishkan kemuadian benang, magnet, gambar ikan yang telah diberi angka. 2) guru mempraktekkan contoh bagai mana memancing tersebut yaitu dengan

menebarkan gambar ikan tersebut dilantai kemudian setelah dapat angka yang di pancing lalu ditempelkan ke papan yang terbuat dari sejenis karpet kemudian guru memperlihatkan pada anak angka berapa yang didapat dari hasil pancingan tadi ternyata yang didapat angka 10 maka guru menyuruh si anak mengambil ikan ikan kecil sejumlah 10 buah lalu dimasukan ke sebuah kotak. Setelah itu kemudian guru mengajak anak untuk mengurutkan angka 1 – 10 dengan cara memancing kemabali, 3) memberikan kesempatan anak untuk melakukan hal apa yang telah dicontohkan oleh guru satu persatu dan seterusnya.

B. Kerangka Berpikir

Peningkatan kemampuan matematika anak ini dapat dilaksanakan pada anak usia 5 – 6 tahun di TK Harapan Bunda melalui pembelajaran permainan pancing angka. Dengan permainan ini dapat dilihat indikator permainan anak yakni kemampuan membilang, kemampuan memahami konsep bilangan dan kemampuan mengurutkan bilangan.

Dari kajian teori diatas maka kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan siklus I dan siklus II serta hasil analisis data, maka pada bagian ini dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran peningkatan kemampuan matematika anak dalam membilang dengan menggunakan media pancing angka. Ternyata dari hasil persentase rata rata yang didapatkan bahwa kemampuan anak dalam membilang, mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini ditandai anak sudah dengan sebagian besar anak sudah mampu terhadap aspek yang diamati.
2. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dari siklus I –siklus II meningkat melalui permainan pancing angka memahami bentuk bilangan, memahami angka sesuai jumlah benda dengan permainan pancing angka kemampuan matematika anak meningkat
3. Kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan dari siklus I dan siklus II selalu meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat

B. Saran

1. Bagi pendidik bahwa melihat begitu besarnya persentase peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan pancing angka yang ditandai dengan munculnya kesenangan anak dalam pembelajaran ini sehingga indikator kemampuan anak akan mudah dicapai.
2. Bagi pengelola bahwa melihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambangan bilangan serta keterampilan anak dalam mengenal membilang dan mengenal konsep bilangan dan mengurutkan bilangan, diharapkan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran sehingga kemampuan matematika anak lebih dapat ditingkatkan lagi
3. Bagi orang tua bahwa melihat adanya peningkatan kemampuan anak terutama kemampuan matematika anak melalui permainan pancing angka di sekolah namun orang tua juga bisa menerapkan pembelajaran permainan ini di rumah, sehingga ada kerjasama antara sekolah dan orang tua
4. Bagi peneliti bahwa diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih mendalam tentang meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan pancing angka dengan media yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Nugraha. 2008. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Andang, Ismail. 2006. *Education Games*. Yogyakarta : Nuansa Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Tarsito
- Depdiknas 2005. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktor jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anal Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyadi, Seto. 1997. *Bermain Itu Indah*. Jakarta: Gramedia
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rahman, S. Hibana. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah
- Jamal, Mirza. 2010. *Permainan Indoor dan Outdoor Kreatif Untuk Melejitkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Titan
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta PT.Grasindo
- Suyanto, Slamet.2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta:Depdiknas Dirjen
- Sujiono. YN. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono. YN. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*