

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK
MELALUI PERMAINAN LEMARI PINTAR
DI TK SAMUDERA PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH:

**RISTA MELINDA
NIM: 93962/2009**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN LEMARI PINTAR DI TK SAMUDERA PADANG

Nama : RISTA MELINDA
NIM : 93962/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.
NIP. 19620730 198803 2002

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
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul:

**Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak
Melalui Permainan Lemari Pintar
Di TK Samudera Padang**

Nama : RISTA MELINDA
NIM : 93962/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011
Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1.
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsyofriend M.Pd	2.
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3.
4. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	4.
5. Anggota	: Elise Muryanti, S.Pd	5.

ABSTRAK

Rista Melinda. 2011. Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Lemari Pintar Di Taman Kanak-kanak Samudera Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kenyataan yang terjadi di TK Samudera Padang, yaitu menunjukkan bahwa banyak anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, dimana anak-anak belum dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Hal inilah yang menjadi alasan utama peneliti melakukan penelitian dengan mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan. Dan salah satu caranya adalah melalui Permainan Lemari Pintar.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan lemari pintar dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Samudera yang berjumlah 17 orang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Adapun hasil pelaksanaan dari siklus 1 adalah kemampuan matematika anak TK Samudera pada kategori sangat tinggi berada pada persentase 38%, pada kategori tinggi 34%, dan kategori rendah pada persentase 28%. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1, dimana ketuntasan belajar minimum yang ditentukan sebesar 75% sementara hasil pada siklus 1 belum mencapai batas ketuntasan belajar, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus 2.

Adapun hasil dari pelaksanaan siklus 2 adalah kemampuan matematika anak pada kategori sangat tinggi berada pada persentase 82%, kategori tinggi 17%, dan kategori rendah 2%. Persentase 82% menunjukkan bahwa 82% dari keseluruhan anak TK Samudera Padang sudah meningkat kemampuan matematikanya melampaui batas ketuntasan belajar minimum yang ditentukan sebesar 75%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini sudah berhasil meningkatkan kemampuan matematika anak TK Samudera Padang yang dilakukan melalui Permainan Lemari Pintar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti persembahkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi penelitian ini dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Lemari Pintar Di TK Samudera Padang".

Tujuan penulisan laporan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi penelitian ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd. selaku pembimbing I, yang telah sudi meluangkan waktu untuk memberikan masukan, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah sudi meluangkan waktu untuk memberikan masukan, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku Ketua Jurusan, dan Ibu Dr. Rakimahwati. M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD, yang memberikan berbagai kemudahan dalam pengurusan administrasi kemahasiswaan serta penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi kemahasiswaan serta penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen PG-PAUD serta Karyawan/wati yang telah memberikan ilmu pengetahuan, waktu, fikiran dan bimbingan serta pelayanan administrasi kepada peneliti.

6. Guru-guru serta murid-murid TK Samudera yang selama ini telah bekerjasama dengan baik.
7. Rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2009 buat kebersamaannya baik dalam suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat yang mulia Ibunda Nahdayeti S.Pd dan Ayahanda Drs. Abdul Aziz M.Pd yang telah bersusah payah membesarkan, mengarahkan, dan mendidik peneliti.

Secara khusus penghargaan dan ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada adik-adikku Andre Kurniawan Putra, Muhammad Iqbal Tawakal, Emil Abrar, dan buat kakanda tercinta Andila Meoprased yang telah memberikan dorongan semangat serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Selanjutnya peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang namanya tidak sempat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini. Akhirnya semoga Allah Subhanahuwata'ala berkenan menerima semua bantuan tersebut sebagai amal ibadah dan memberikan pahala yang berlipat ganda. Amin Ya Rabbul 'Alamiin.

Padang, Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Rancangan Pemecahan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Definisi Operasional.....	9
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 11
A. Landasan Teori	11
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	11
2. Hakekat Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Matematika	12
b. Tujuan Pembelajaran Matematika	13
c. Manfaat Pembelajaran Matematika	13
d. Tahapan Belajar Matematika	13
e. Kemampuan Dasar Matematika	15
3. Hakekat Konsep Bilangan.....	16
4. Hakekat Bermain Anak Usia Dini.....	17
a. Pengertian Bermain.....	17
b. Manfaat Bermain	17
c. Alat Permainan.....	21
d. Media Pembelajaran	21
5. Hakekat Permainan Lemari Pintar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak.....	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pemikiran.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	27

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek Penelitian	29
D. Prosedur Penelitian	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	49
G. Indikator Keberhasilan.....	50
 BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	 51
A. Deskripsi Data.....	51
B. Pembahasan.....	80
 BAB V. PENUTUP	 85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak TK Samudera Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	51
2. Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak TK Samudera Pada Siklus I	59
3. Hasil Wawancara Dengan Anak Pada Akhir Siklus I.....	66
4. Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak TK Samudera Pada Siklus II	71
5. Hasil Wawancara Dengan Anak Pada Akhir Siklus II	78
6. Perbandingan Kemampuan Matematika Anak TK Samudera (Kategori Sangat Tinggi)	81
7. Perbandingan Kemampuan Matematika Anak TK Samudera (Kategori Tinggi)	82
8. Perbandingan Kemampuan Matematika Anak TK Samudera (Kategori Rendah).....	83

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	53
2. Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Pada Siklus I.....	65
3. Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Pada Siklus II.....	78
4. Perbandingan Kemampuan Matematika Anak TK Samudera (Kategori Sangat Tinggi)	81
5. Perbandingan Kemampuan Matematika Anak TK Samudera (Kategori Tinggi)	82
6. Perbandingan Kemampuan Matematika Anak TK Samudera (Kategori Rendah).....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Satuan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 1	88
2. Satuan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 2	90
3. Satuan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 3	92
4. Satuan Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 1	94
5. Satuan Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 2	96
6. Satuan Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 3	98
7. a. Lembar Pengamatan Kondisi Awal	100
b. Lembar Pengamatan Siklus 1 Pertemuan 1	101
c. Lembar Pengamatan Siklus 1 Pertemuan 2	102
d. Lembar Pengamatan Siklus 1 Pertemuan 3	103
e. Lembar Pengamatan Siklus 2 Pertemuan 1	104
f. Lembar Pengamatan Siklus 2 Pertemuan 2	105
g. Lembar Pengamatan Siklus 2 Pertemuan 3	106
8. a. Lembar Hasil Wawancara Siklus 1.....	107
b. Lembar Hasil wawancara Siklus 2.....	108
9. Foto-foto Kegiatan	
10. Izin Penelitian	
11. Izin Penelitian Dinas Pendidikan	
12. Surat Keterangan	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah makhluk belajar aktif yang dapat mengkreasi dan membangun pengetahuannya. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita saksikan anak tidak takut untuk mencoba dan menemukan sesuatu. Seorang anak yang baru dapat berjalan akan terus mencoba menaiki tangga walaupun tangga itu cukup tinggi. Ia akan menunjukkan sikap mencoba dengan terus menerus menaiki tangga tersebut. Aktivitas seperti itu terus diulang seolah anak tidak lelah melakukannya. Ketika anak mencoba seperti itu, anak mengamati dan membangun pengetahuannya sendiri.

Secara mental anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui refleksi terhadap pengalamannya. Anak memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menerima secara pasif dari orang lain, melainkan dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui interaksi dengan lingkungannya. Dilingkungan sekitar kita, dapat kita temukan aktivitas-aktivitas anak yang menggambarkan rasa keingintahuan, keberanian untuk mencoba dan keberanian anak dalam menyimpulkan pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungannya.

Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Anak memiliki sikap berpetualang yang kuat. Anak banyak memperhatikan, membicarakan, atau bertanya tentang berbagai hal yang dilihat atau didengarnya. Minatnya yang

kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda disekitarnya, membuat anak usia 4-5 tahun senang ikut bepergian ke daerah-daerah. Ia akan sangat mengamati bila diminta untuk mencari sesuatu. Bagi pertumbuhan fisik, anak usia 4-5 tahun masih memerlukan aktivitas yang banyak. Kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktivitas sangat diperlukan, baik untuk pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar. Gerakan fisik ini tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik saja, tetapi juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Undang-undang RI No.20 tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar. Karena anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental maka tepatlah bila dikatakan usia dini adalah usia emas (golden age), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat.

Salah satu program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan pada jalur pendidikan formal yaitu di Taman Kanak-kanak (TK). Tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik secara psikis maupun fisik yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional,

kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Anak Taman Kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 4 sampai 6 tahun, yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek gerakan, berfikir, perasaan dan interaksi, baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa, maka sebagai pendidik di Taman Kanak-kanak diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Program pembelajaran di Taman Kanak-kanak dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh, yang mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif. Pengembangan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih,

mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Bidang pengembangan kemampuan kognitif diantaranya adalah pengembangan kemampuan matematika. Pengenalan matematika sejak dini kepada anak sangat baik dilakukan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya pada pendidikan selanjutnya. Selain itu dengan matematika, anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, dapat memahami konsep ruang dan waktu, dan dapat berkreativitas dan berimajinasi.

Ada beberapa hal yang harus dilaksanakan oleh seorang guru Taman Kanak-kanak dalam meningkatkan kemampuan matematika pada anak agar pembelajaran matematika itu berlangsung efektif dan berhasil dengan baik sesuai yang diharapkan, yaitu materi dan konsep matematika yang diajarkan harus disesuaikan dengan kemampuan dan tahap berpikir anak yang bersangkutan karena bisa dipastikan bahwa tahap berpikir anak-anak itu masih berada dalam tahap berpikir konkret, tentu mereka akan sangat kesulitan jika konsep-konsep matematika yang abstrak diajarkan tanpa bantuan media dan alat-alat peraga yang konkret. Melakukan pengulangan terhadap konsep matematika yang diajarkan dapat berfungsi sebagai penguatan sehingga konsep lebih tertanam di otak anak, jadi sering-seringlah melakukan pengulangan terhadap konsep matematika yang sedang atau yang telah diajarkan. Menciptakan lingkungan yang kondusif yaitu membantu menumbuhkan semangat belajar pada anak, memberikan penghargaan pada anak ketika anak dapat menguasai matematika adalah sangat penting

dilakukan agar anak dapat berkembang optimal sehingga dapat memungkinkan anak-anak untuk tumbuh menjadi seorang pembelajar yang sukses.

Belajar apapun akan sangat efektif jika pembelajarannya menyenangkan, begitu juga dengan matematika. Agar pembelajaran matematika berhasil efektif, buatlah pembelajarannya menyenangkan. Pada anak usia dini yang identik dengan dunia bermain, maka belajar matematika dapat dilakukan melalui permainan. Dan untuk memperkaya pengalaman belajar anak, gunakanlah beragam media. Belajar itu tidak harus selalu berhadapan dengan buku dan alat tulis. Kemampuan guru dalam memilih media yang tepat dan bervariasi dalam meningkatkan kemampuan matematika anak, seperti media kartu bergambar, kartu angka, dan lain sebagainya tentu akan membuat pembelajaran matematika lebih efektif.

Adapun salah satu kemampuan dasar matematika yang dapat dikenalkan kepada anak adalah tentang pemahaman bilangan. Kenyataan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Samudera yaitu menunjukkan bahwa banyak anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan baik, dimana anak-anak belum dapat menghubungkan antara konsep dengan jumlah bendanya. Adapun faktor yang menjadi penyebab diantaranya adalah metode yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang tepat dan relevan, dimana guru sering mengenalkan bilangan kepada anak dengan cara menghafal. Anak hanya tahu angka dimulut saja tetapi tidak mengetahui konsep dari angka itu sesungguhnya dan tidak mengetahui berapa banyaknya jumlah benda yang sesuai dengan angka yang disebutkan tersebut,

sehingga anak kurang merespon apa yang diajarkan, terlihat kurang aktif dan merasa cepat bosan. Selain itu media yang digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak kurang bervariasi, dimana guru menuliskan konsep bilangan yang akan dikenalkan pada anak dengan menuliskannya di papan tulis dan di buku menulis anak.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Sebagai peneliti dan juga sebagai guru di Taman Kanak-kanak Samudera, maka peneliti mengupayakan suatu permainan yang dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan. Hal inilah yang menjadi alasan utama peneliti meneliti masalah tersebut. Adapun judul penelitian tindakan kelas yang peneliti angkat adalah : “Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Lemari Pintar di Taman Kanak-kanak Samudera Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Samudera dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan.

2. Anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan.
3. Metode yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang tepat dan relevan.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan permasalahan yang mempengaruhi proses belajar anak, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang bervariasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah permainan lemari pintar dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-kanak Samudera Padang?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, rancangan pemecahan masalah penelitian dapat dilakukan dengan Permainan Lemari Pintar. Lemari Pintar ini menggunakan media pembelajaran berupa lemari yang berbentuk gambar buah-buahan, kartu bergambar, kartu angka, balok kayu warna-warni, papan panel, simpai dan alat bantu lainnya. Indikator keberhasilan yang akan diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan yang diukur melalui hasil observasi sehingga kemampuan matematika anak meningkat dan respon anak terhadap permainan lemari pintar ini yang diukur melalui hasil wawancara dengan anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan lemari pintar dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-kanak Samudera Padang.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan permainan lemari pintar untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan adalah:

1. Bagi anak didik, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan pada Taman Kanak-kanak Samudera Padang.

2. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru Taman Kanak-kanak Samudera Padang dalam memilih media dan metode pembelajaran yang relevan dan menarik bagi anak.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan kualitas profesi guru dan dapat menjadi referensi untuk kemudian hari.

H. Definisi Operasional

Kemampuan matematika adalah suatu kemampuan menganalisis masalah secara logis dan sistematis, berkaitan dengan pola dan aturan, cara memperoleh kesimpulan-kesimpulan dari berbagai keadaan, kemampuan tentang bilangan dan ruang, dan mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur.

Permainan Lemari Pintar adalah suatu aktivitas bermain mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media berupa lemari pintar yang didesain semenarik mungkin dengan berbentuk gambar buah-buahan, menggunakan kartu bergambar dan kartu angka sebagai upaya meningkatkan kemampuan matematika anak di Taman Kanak-kanak Samudera Padang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Istilah kognitif mulai banyak ditemukan ketika teori Jean Piaget dalam Sujiono, dkk (2005: 3.2) banyak ditulis dan dibicarakan kira-kira tahun 1960an. Pengertian kognisi sebenarnya meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Pendekatan ini didasarkan kepada asumsi dan keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.

Menurut Tedjasaputra dalam Sujiono, dkk (2005: 3.2), kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, dan daya ingat. Proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Perkembangan kognitif menurut Sujiono, dkk (2005: 1.16) adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya, misalnya dalam hal belajar tentang orang lain,

belajar tentang sesuatu, belajar keterampilan baru, mendapatkan kenangan yang indah, dan mendapatkan pengalaman baru. Kognitif dibagi atas dua ranah yaitu: 1) Ranah Matematika dan 2) Ranah Sains.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak agar anak dapat belajar banyak hal, mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Dan salah satu bagian dari kognitif yang harus dikembangkan pada anak adalah ranah matematika.

2. Hakekat Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika

Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dalam Sujiono (2005: 11.2), matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Sedangkan menurut Suriasumantri dalam Sujiono, (2005: 11.2), matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika adalah agar anak dapat memiliki kemampuan berpikir berikut:

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Dapat memahami konsep ruang dan waktu.
- 4) Dapat berkreativitas dan berimajinasi.
- 5) Dapat melakukan suatu aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi, ketelitian.

c. Manfaat Pembelajaran Matematika

- 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik, dan menyenangkan.
- 2) Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal.
- 3) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

d. Tahapan Belajar Matematika

Menurut Burns dan Baratta dalam Sudono (2006:22), ada tiga tahapan bagaimana konsep matematika terbentuk pada anak, yaitu:

- 1) Tingkat pemahaman konsep.

Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja atau bermain dengan benda kongkrit.

- 2) Tingkat menghubungkan konsep kongkrit dengan lambang bilangan.

Setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep kongkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak boleh tergesa-gesa.

- 3) Tingkat lambang bilangan.

Biarkanlah anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep kongkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat kongkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

Jadi anak belajar matematika melalui tahapan mengenal konsep dengan benda- benda yang kongkrit atau nyata. Agar pemahaman anak terhadap konsep lebih bermakna, maka dapat dilakukan dengan kegiatan bermain sehingga pembelajaran itu akan lebih menyenangkan. Setelah anak mengetahui tentang konsep melalui kegiatan bermain dengan benda- benda kongkrit, tahap selanjutnya adalah pengenalan antara konsep yang kongkrit dengan lambang bilangan yang menunjukkan jumlah benda- benda yang kongkrit tersebut saat dihitung. Adapun contohnya adalah *= satu bintang, **= dua bintang, ***= tiga bintang, dan lain sebagainya. Dan tahapan terakhir adalah tingkat lambang bilangan.

Dalam hal ini, setelah anak mengetahui konsep dengan benda-benda kongkrit tersebut dan anak juga telah dapat menghubungkan antara konsep yang kongkrit tersebut dengan lambang bilangan yang menunjukkan jumlah benda-benda kongkrit tersebut, maka tahapan berikutnya adalah mencoba menulis lambang bilangan atas konsep kongkrit yang sebelumnya telah dipahami anak. Ketiga tahapan ini harus dilakukan berulang-ulang agar dapat membantu anak dalam memahami matematika dengan baik dan menghindarkan anak terhadap ketakutan akan pelajaran matematika pada pendidikan selanjutnya.

e. Kemampuan Dasar Matematika

Menurut Ismayani (2010. xxi), ada beberapa kemampuan dasar matematika yang bisa diajarkan kepada anak. Dengan kemampuan dasar ini, anak akan memiliki kemampuan yang baik ketika suatu saat dihadapkan pada permasalahan matematika yang lebih kompleks. Kemampuan-kemampuan dasar itu meliputi:

- 1) Pemahaman bilangan, hitungan, dan nilai tempat
- 2) Operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian)
- 3) Nilai uang
- 4) Pemecahan masalah (problem solving)
- 5) Logika
- 6) Konsep geometri
- 7) Pengukuran
- 8) Konsep statistika

9) Barisan dan deret

10) Estimasi

3. Hakekat Konsep Bilangan

Banyak manfaat yang didapat oleh anak dengan mengenal bilangan. Ia menjadi akrab dengan angka yang akan ditemui di sepanjang kehidupannya sekaligus melatih daya ingatnya. Menurut Harjanto (2011.17), saat mengajarkan konsep bilangan, ada beberapa hal penting yang harus dipahami, yaitu:

- a. Angka adalah simbol yang mewakili jumlah. Untuk dapat menguasainya, maka anak harus mengingat bentuk dari masing-masing simbol. Hanya ada sepuluh simbol dasar, yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 0.
- b. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda atau peristiwa saat dihitung. Untuk dapat menguasainya, anak harus memahami konsep dari masing-masing jumlah. Mulai dari *= satu bintang, **=dua bintang, ***= tiga bintang, dan seterusnya.
- c. Di dalam angka maupun bilangan terdapat struktur dasar berupa urutan atau pola. Angka adalah simbol, artinya 1= satu atau 2= dua, sama bobotnya dengan mengatakan 0= lingkaran, sama bobotnya dengan gambar apel, gambar bintang, atau gambar-gambar lainnya.
- d. Semakin sering anak dikenalkan dengan simbol angka, maka ia akan semakin mengingat simbol tersebut.

4. Hakekat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Sudono (2006:1), “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Soegeng dalam Kamtini dan Husni, (2005: 47) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa bermain mengandung pengertian yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik secara sendiri maupun berkelompok, dengan atau tanpa menggunakan alat permainan untuk mencapai kesenangan dan tumbuhnya berbagai ide dan gagasan baru yang pada akhirnya menghasilkan suatu kreatifitas.

b. Manfaat Bermain

Menurut Tedjasaputra (2007:39), ada sepuluh manfaat bermain yaitu:

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi

kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

- 2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Anak usia sekitar 1 tahun senang memainkan pensil untuk membuat coretan. Secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan motorik halus. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yaitu dengan mengamati anak yang sedang bermain kejar-kejaran.

- 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Dari sini anak akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakat.

- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif.

5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Melalui permainan dengan alat-alat, anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur benda. Semakin besar anak, ia akan mengembangkan banyak keterampilan baru dalam permainan dan olahraga dimana kesempatan tersebut sangat membantu pengembangan diri anak yang tidak bisa diperoleh melalui buku-buku di sekolah.

6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan

Dengan aktivitas bermain, akan melatih penginderaan anak yang menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan.

7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan baik berlari, bergelantungan, melompat, menendang, maka ia lebih siap menekuni bidang olahraga tertentu pada usia yang lebih besar. Demikian pula halnya dengan kegiatan menari. Untuk menari, diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak canggung, yakin pada apa yang dilakukan sehingga ia bisa menari tanpa merasa takut atau was-was.

8) Pemanfaatan bermain oleh guru

Guru dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak.

9) Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah terberi pada seorang anak.

10) Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Bermain dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu, melatih konsep-konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, besaran, arah, keruangan, melatih keterampilan motorik kasar, halus, dan sebagainya.

Penelitian Vygotski dalam Montolalu (2005:1.13) mengatakan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan berfikir (kognitif) anak, karena dengan bermain akan membuka kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berkreasi dan mengembangkan imajinasi serta fantasinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain bagi anak memberikan manfaat bagi anak untuk melatih perkembangan kognisi, fisik motorik, sosial-emosional dan kepribadian, mengasah penginderaan, dan lain sebagainya. Selain itu bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dalam berkreasi yang sesuai dengan keinginannya tanpa hambatan.

c. Alat Permainan

Menurut Sudono (2006:7), alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya

dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Alat permainan berfungsi memberikan kesempatan proses berasosiasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuannya dengan menggunakan berbagai alat, buku, nara sumber atau tempat. Permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak dan memperlancar proses pembelajaran anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk membantu anak dalam menjelaskan konsep, ide atau pengertian.

d. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media

Media adalah bentuk jamak dari *medium* dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, atau dapat pula diartikan sebagai alat, sarana atau wahana. Istilah media sering ditemukan sebagai istilah dalam bidang komunikasi atau alat untuk transportasi. Dalam dunia pendidikan, biasa disebut media pendidikan atau media pembelajaran.

Menurut Gagne dalam Dhieni, (2009: 10.3), media adalah segala jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan atau pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sehingga tercipta efektifitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar. Secara umum, Oemar dalam Mulyasa, (2009: 174) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk:

- a) Meletakkan dasar-dasar berfikir konkrit dan mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian para siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar dan membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, hal ini terutama dalam gambar yang hidup.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian atau perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Demikian penggunaan media pembelajaran yang terpenting adalah pemilihan bentuk dan ragam media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana ditempat terjadinya proses pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berupa lemari berbentuk gambar buah-buahan yang dinamakan lemari pintar, kartu angka dan kartu bergambar yang digunakan untuk meningkatkan

kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Samudera Padang.

5. Hakekat Permainan Lemari Pintar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak

Menurut Bettelheim dalam Hurlock, (1978), permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Kata “Lemari” menurut Depdiknas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003), berarti peti besar tempat menyimpan sesuatu seperti buku, pakaian, dan lain-lain. Sedangkan kata “Pintar” berarti pandai, cakap, cerdas, mahir. Lemari Pintar dalam permainan ini adalah suatu tempat yang digunakan sebagai pedoman dan penyimpan kartu angka, dan kartu bergambar yang digunakan sebagai media untuk mengajarkan pembelajaran matematika kepada anak yaitu tentang konsep bilangan.

Permainan lemari pintar membutuhkan alat-alat permainan sebagai berikut:

- 1) Lemari, yaitu sebuah peti untuk menyimpan kartu angka dan kartu bergambar. Lemari ini dibuat semenarik mungkin dengan berbentuk gambar buah-buahan. Lemari ini juga sebagai pedoman untuk pembelajaran matematika bagi anak dalam mengenal konsep bilangan.
- 2) Kartu angka, yaitu kartu berukuran kecil yang bertuliskan angka-angka. Satu kartu angka berisi satu angka.

- 3) Kartu bergambar, yaitu kartu yang di dalamnya ada gambar alam semesta seperti benda-benda langit yaitu gambar matahari, bulan, bintang, bumi, langit dan segala isinya, serta macam-macam gejala alam.
- 4) Balok kayu aneka warna yang sesuai dengan warna laci lemari.
- 5) Papan planel, yaitu tempat menempelkan kartu angka dan kartu bergambar.
- 6) Simpai, yaitu alat permainan yang terbuat dari rotan sebesar telunjuk yang kedua ujungnya dipertemukan sehingga membentuk seperti lingkaran dengan ukuran tertentu
- 7) Keranjang plastik untuk tempat meletakkan balok kayu aneka warna.

Cara bermainannya adalah sebagai berikut:

- a) Dua orang anak saling berlomba melompat ke dalam simpai yang diletakkan di atas lantai.
- b) Anak menuju keranjang yang didalamnya berisi balok kayu warna-warni dan anak mengambil satu buah balok.
- c) Anak menuju lemari yang berisikan kartu angka dan kartu bergambar dan membuka laci lemari yang sesuai dengan warna balok yang diambil anak.
- d) Anak mengambil salah satu kartu angka dan menempelkan kartu angka tersebut di papan planel.
- e) Setelah mengambil kartu angka, guru bertanya kepada anak angka berapa yang diambilnya dan anak menjawab.
- f) Kemudian anak mengambil kartu bergambar yang sesuai dengan kartu angka yang diambilnya dan menempelkan kartu bergambar tersebut di papan planel.

- g) Setelah kartu bergambar tersusun di papan panel, anak menghitung kartu bergambar yang ditempelnya apakah sesuai dengan kartu angka yang diambilnya.
- h) Kemudian kedua anak tersebut kembali melompat dalam simpai. Siapa yang cepat menyelesaikan permainan tersebut maka anak itulah yang berhasil menjadi pemenangnya.

Guru memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak.

Permainan lemari pintar ini bertujuan agar anak dapat mengenal konsep bilangan dengan mudah karena menggunakan media yang menarik yaitu lemari pintar yang berbentuk buah-buahan dan media yang kongkrit yaitu berupa kartu bergambar. Dengan melakukan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan matematika anak di Taman Kanak-kanak secara umum dan khususnya di Taman Kanak-kanak Samudera.

B. Penelitian Yang Relevan

Dari hasil penelitian yang dilakukan Mariani (2010) tentang peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan dadu di TK Al-qur'an Annisa Padang, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan matematika anak dalam mengenal angka dengan menggunakan alat permainan dadu di kelompok B1 TK Al-qur'an Annisa Padang.

Sementara itu penelitian Sofianti (2010), tentang pengembangan kecerdasan logika matematika anak melalui bermain dengan alat permainan stempel di TK Islam Al-Ishlah Bukittinggi, menemukan bahwa proses

pembelajaran matematika melalui permainan stempel dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak di kelompok B4 TK Islam Al-Ishlah Bukittinggi.

Manfaat yang bisa penulis dapatkan dari kedua penelitian ini adalah sebagai bahan perbandingan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini dalam upaya meningkatkan kemampuan matematika anak TK Samudera untuk mengenal konsep bilangan melalui permainan lemari pintar.

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kenyataan pada metode, serta media pembelajaran yang belum optimal dalam pembelajaran matematika, maka dibutuhkan suatu cara dalam mengoptimalkan hasil yang diharapkan yaitu meningkatkan kemampuan matematika anak Taman Kanak-kanak dalam mengenal konsep bilangan adalah melalui permainan lemari pintar. Melalui permainan lemari pintar, diharapkan anak dapat mengenal konsep bilangan dan dapat menghubungkan konsep dengan jumlah bendanya, hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak.

Pelaksanaan kegiatan permainan lemari pintar dapat dilakukan dengan mempersiapkan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada anak, yaitu dengan menggunakan media lemari, kartu angka, kartu bergambar, balok kayu warna-warni, papan planel, simpai, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikirnya dapat dijelaskan sebagai berikut: “Jika anak usia dini di Taman Kanak-kanak diberi rangsangan dalam bentuk permainan mengenali konsep bilangan melalui lemari pintar, dibawah bimbingan guru dan dalam kondisi atau suasana yang menarik dan menyenangkan, maka dapat dipastikan akan meningkatkan kemampuan matematika anak”.

D. Hipotesis Tindakan

“Kegiatan permainan lemari pintar dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-kanak Samudera Padang”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas tentang permainan lemari pintar telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Melalui permainan lemari pintar dapat meningkatkan kemampuan matematika anak Taman Kanak-kanak Samudera Padang, pada kategori sangat tinggi dengan tingkat keberhasilan di akhir siklus 2 sebesar 82 % dari keseluruhan siswa kelas B yang berjumlah 17 orang.
2. Sikap anak terhadap permainan lemari pintar dalam meningkatkan kemampuan matematika anak Taman Kanak-kanak Samudera berada pada posisi sangat menikmati permainan tersebut serta mampu menyelesaikan permainan ini tanpa mengalami kesulitan yang berarti.
3. Sangat sedikit sekali jumlah anak yang tidak mampu menikmati permainan tersebut di atas, yang menurut pengamatan peneliti lebih disebabkan oleh adanya beberapa siswa yang kondisi kesehatan fisiknya kurang baik pada waktu dilaksanakan penelitian tersebut.
4. Tingkat keberhasilan dari permainan lemari pintar dalam meningkatkan kemampuan matematika anak Taman Kanak-kanak Samudera relatif sudah amat baik.
5. Para siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan lemari pintar. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa

yang menyatakan mereka menyukai permainan ini 100%, dapat menyelesaikan permainan ini 94%, tidak merasa kesulitan melakukan permainan ini sebesar 94%, dan hanya sekitar 6% saja yang masih kesulitan dalam melakukan permainan ini.

6. Selama kegiatan pembelajaran atau permainan berlangsung, terjadi interaksi positif diantara para siswa. Aktifitas belajar tercipta saat mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan mereka senang untuk belajar.
7. Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan lemari pintar yang menggunakan media lemari berbentuk buah-buahan, kartu bergambar, kartu angka, balok kayu warna-warni, simpai, papan planel, dan alat bantu lainnya, guru terlihat lebih senang dan dapat mengembangkan segenap potensi dirinya untuk membelajarkan anak dengan lebih baik.
8. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, yaitu taman kanak-kanak. Tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi dirinya baik secara psikis maupun fisik yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

B. SARAN

1. Lemari pintar, kartu bergambar, kartu angka dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan matematika anak, baik dilakukan oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah.

2. Supaya pembelajaran lebih menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.
3. Kepada pihak TK Samudera Padang, hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk meningkatkan kemampuan matematika anak seperti permainan lemari pintar.
4. Bagi anak didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga menjadi anak yang dapat dibanggakan oleh orang tua.
5. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dengan metode serta media pembelajaran yang bervariasi.
6. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPTK) di LPT*. Padang: UNP.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Pendidikan Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Harjanto, Bob. 2011. *Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika*. Yogyakarta: Manika Books.
- Haryadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development*. Tokyo: Mc Graw-Hill Kogakusha. Ltd.
- IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit . 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math With Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2003. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mariani, Desi. 2010. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu di TK Alqur'an Annisa Padang*. Skripsi. Padang. PGPAUD FIP UNP