

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *BUSY BOOK*
UNTUK STIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN TK
SAVE THE KIDS BANDA ACEH**

Skripsi

di ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Elika Rizki

1611070053



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH**

2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Erika Rizki
NIM : 1611070053
Program Studi : PG-PAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan *Busy Book* Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun TK Save The Kids Banda Aceh


Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 25 November 2020

Pembimbing I



Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN 0128038801

Pembimbing II


Riza Oktariana, M. Pd
NIDN 1306108501

Mengetahui,

Ketua Prodi PG-PAUD


Fitriah Hayati, M. Ed

NIDN: 0128038801

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1. Anak Usia Dini.....	9
2.2. Konsep Bilangan	13
2.3. Media.....	17
2.4. Hakikat Bermain	19
2.5. Permainan <i>Busy Book</i>	23
2.6. Kajian Penelitian Relevan	27
2.7. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
3.3. Teknik Pengumpulan Data	35
3.4. Jenis Data	39
3.5. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Hasil Analisis Data.....	41
4.2. Pembahasan	66

BAB V SIMPILAN DAN SARAN	73
5.1. Simpulan	73
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia yang telah di jabarkan di dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system nasional pasal 1 ayat 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengembangan dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya masyarakat bangsa dan Negara. Pada pasal 5 ayat 1 disebut juga bahwa setiap warga Negara mempunyai hal yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Pendidikan anak usia dini secara umum bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan potensi anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang di anut (Suyadi dan Ulfah, 2013 : 11)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah di masukan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28). Undang-undang sistem pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa “suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesehatan dan memasuki pendidikan lebih lanjut”. Hal ini merupakan perwujudan dari yang telah di amanatkan oleh UUD 1945, yakni mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan anak

usia dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Secara umum program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianutnya. PAUD adalah investasi untuk anak dalam menghadapi hidupnya di masa yang akan datang.

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini (usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar), dimana bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuannya untuk membantu meletakkan perkembangan sikap moral, nilai-nilai agama, emosional, kemandirian juga pengetahuan dasar berbahasa, kognitif, fisik, motorik. Sehingga permainan cocok diterapkan pada anak usia tersebut untuk digunakan system pembelajaran dan seni.

Menurut Nugraha, A (Dalam Mariyana, dkk: 2010) “ada dua tujuan utama pendidikan jenjang TK, yakni tujuan internal yaitu tujuan TK yang diarahkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal atau menuju kematangan yang semestinya, sedangkan tujuan instrumental yaitu tujuan TK yang diarahkan untuk mengantarkan anak memasuki dunia pendidikan atau sekolah formal”. Secara umum sering di jumpai beberapa permasalahan pada anak yang meliputi (1) permasalahan fisik motorik (berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan pengendalian jasmani), (2) intelektual (berhubungan dengan

kemampuan berfikir), (3) sosial (berhubungan dengan lingkungan sekitar), (4) emosi (berhubungan dengan perasaan), (5) bahasa berhubungan dengan berkomunikasi), (6) kreativitas (berhubungan dengan kemampuan berkreasi dan mencipta) (Lestariani, dkk, 2014). Dari permasalahan-permasalahan tersebut, di perlukan penanganan khusus, karena dalam hal ini guru menangani anak-anak yang masih lugu dan belum mengerti tentang arti dari sebuah kesalahan.

Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, bahasa, dan sosial anak, bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Wiwik Pertiwi, 2017:107).

Melihat hal tersebut, peneliti membuat patokan pengamatan kemampuan kognitif salah satunya menggunakan taksonomi bloom. Menurut Bloom (dalam Azizatul Fuad, dkk, 2017) terdapat enam tingkat kemampuan kognitif, yaitu: pengetahuan, penerapan, analisi, sintesis dan evaluasi. Pengetahuan adalah kemampuan mengenal, mengingat dan memproduksi bahan pengetahuan atau pelajaran (informasi) yang pernah di berikan.

Terkait penelitian ini, kemampuan kognitif, pengetahuan mengamati pada kemampuan mengenal dan mengingat angka yang telah di tetapkan anak. Pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi, tanpa perlu menggunakan dalam situasi baru dan berbeda menerjemahkan,

menafsirkan dan memperhitungkan atau meramalkan kemungkinan, termasuk keterampilan pemahaman. Terkait penelitian ini, kemampuan kognitif adalah mengenal angka, berapa jumlah angka yang dimainkan dan siapa pemeran dalam angka tersebut.

Berdasarkan permendikbud 137 dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu pada kemampuan berpikir simbolik menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan mampu merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil. Dengan demikian dalam kurikulum PAUD sendiri telah memperbolehkan pemberian materi berhitung tetapi tentu dengan cara yang tepat yaitu dilakukan dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan (bermain).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada bulan Juli 2019 di TK Save The Kids Banda Aceh, di temukan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengenal konsep bilangan, pada setiap harinya guru telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia di sekolah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, seperti bermain kartu angka, menyusun angka sesuai dengan banyaknya gambar, melompat dalam angka, akan tetapi belum didapat peningkatan dalam mengenal konsep bilangan pada anak. Pada saat observasi peneliti melihat permasalahan pada anak yaitu kurangnya pemahaman tentang konsep bilangan pada anak, anak sudah bisa berhitung 1-10 tetapi belum bisa mengenal bagaimana bentuk angka dari 1-

10 tersebut anak hanya bisa berhitung saja tanpa mengenali bagaimana bentuk angka-angka tersebut. Ketika anak menghitung benda dengan jumlah yang banyak anak bisa menghitung dengan baik sesuai urutan angka dan sesuai dengan banyaknya benda, tetapi ketika guru bertanya bagaimana bentuk lambang bilangan yang sesuai dengan banyaknya benda anak tidak dapat menjawab dengan benar. Peneliti melihat masalah di beberapa anak yang belum mengenal lambang bilangan ada 8 anak yang belum berkembang (BB), 5 anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 anak berkembang sangat baik (BSB). Jadi berdasarkan hasil observasi, maka di perlukan adanya media atau permainan yang menarik dan mengikutsertakan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti ingin menguji coba permainan *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan matematika yakni mengenal konsep bilangan. Menurut Kreasiumy (dalam Lela Nurlaela, 2018:31-32) *Busy Book* merupakan sebuah buku yang biasanya terbuat dari kain flannel yang berisi gambar-gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Manfaat *Busy Book* di berikan kepada anak usia dini adalah dapat merangsang rasa ingin tahu dengan cara menghibur, mendorong kemampuan, kognitif, motoric, keterampilan, mental dan emosional. Mufliharis (2017 : 1) menyatakan bahwa *Busy Book* adalah buku yang terbuat dari kain berisi aktivitas permainan sederhana yang didesain kreatif sebagai alat peraga. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Annisa dalam Isnawati Dwi Utami (2016:28), *busy book* merupakan alat permainan dalam bentuk buku berbahan kain flannel yang di rancang untuk mengembangkan

kognitif anak. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* adalah buku kain yang berisi berbagai macam aktivitas sederhana yang dijadikan sebagai alat peraga.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 perlu adanya upaya pembaharuan pada strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Suatu informasi yang diperoleh dari pembelajaran supaya bermakna dan tertanam kuat dalam diri anak maka di perlukan media yang menarik dan memberikan pengalaman yang konkret. Media tersebut salah satunya yaitu media *busy book* untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik mengangkat suatu penelitian dengan judul : Pengembangan Permainan *Busy Book* untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun TK Save The Kids Banda Aceh.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang muncul pada anak usia 5-6 tahun yaitu:

1. Kurangnya pemahaman tentang konsep bilangan pada anak
2. Anak sudah bisa berhitung 1-10 tetapi belum bisa mengenal bagaimana bentuk angka dari 1-10 tersebut
3. Anak hanya bisa berhitung saja tanpa mengenali bagaimana bentuk angka-angka tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui penerapan *busy book*. Adapun pengenalan konsep bilangan tersebut terdiri atas kemampuan mengenal angka, menyebutkan angka dan mencocokkan angka dengan jumlahnya. Adapun anak yang dipilih dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pembuatan media *busy book* untuk mentimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak?
2. Bagaimanakah langkah-langkah permainan *busy book* untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak?
3. Bagaimanakah tingkat validitas media *busy book* menurut ahli atau validator?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media *busy book* untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah permainan *busy book* untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

3. Untuk mengetahui tingkat validasi media *busy book* oleh ahli atau validator.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian permainan *busy book* untuk stimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah inovasi dan kreativitas guru dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak didiknya.

b. Bagi Sekolah

Penggunaan media *busy book* dapat memberikan wawasan atau pengetahuan baru dan manfaat lain dalam penggunaan *busy book*.

c. Bagi Anak

Dengan menggunakan media *busy book* dapat mengasah kemampuan mengenal konsep bilangan dan imajinasi anak didik serta menambah pengalaman baru bagi anak.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan baru tentang pentingnya pemahaman tentang konsep bilangan bagi perkembangan anak, dan juga menemukan alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan imajinasi anak melalui media *busy book*.