

**EFEKTIVITAS PERMAINAN MEMANCING KERTAS ANGKA
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA
ANAK KELOMPOK A DI TKIT RAUDHATUL ADHFAL
ACEH BESAR**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**ALAS PUTRI UNCU
1511070003**



**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

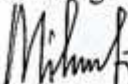
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
EFEKTIVITAS PERMAINAN MEMANCING KERTAS ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TKIT
RAUDHATUL ADHFAL ACEH BESAR

Oleh :


Nama : Alas Putri Uncu
NIM : 1511070003
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyetujui

Pembimbing I



Mik Salmina, M.Mat
NIDN:1313128701

Pembimbing II


Riza Oktariana, M.Pd
NIDN:1306108501


Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Fitriah Hayati, M.Pd
NIDN.0128038801

Mengetahui

Dekan Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Musdiani, M.Pd
NIDN.0031126364

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Perkembangan anak usia dini	8
2.1.1 Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
2.1.2 Karakteristik Umum Anak Usia Dini 4-5 Tahun	10
2.2 Perkembangan Anak.....	12
2.2.1 Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	17
2.2.2 Pemahaman konsep bilangan	20
2.2.3 karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun ...	21
2.3 Permainan memancing angka.....	22
2.4 Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODELOGI PENELITIAN	30
3.2 Pendekatan Penelitian.....	30
3.3 Lokasi dan waktu penelitian.....	31
3.3 Populasi dan Sampel	31
3.4 Desain Penelitian	32
3.5 Teknik dan alat pengumpulan Data.....	35
3.5.1 Tes	35
3.5.2 Dokumentasi.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	43
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.3 Uji Hipotesis.....	45
4.4 Pembahasan	52

BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Rekomendasi	55
DAFTAR PUSTAKA	56



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Desmita, 2010).

Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan umurnya. Pengalaman yang didapatkan dari lingkungannya, termasuk stimulasi yang diberikan akan berpengaruh besar bagi kehidupan anak di masa mendatang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang tepat agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal apabila pemberian rangsangan dilakukan secara tepat dan berkesinambungan. Pemberian rangsangan yang tepat yaitu pemberian rangsangan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan tingkat kematangan otak anak. Pemberian rangsangan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai kepada yang lebih

kompleks. Rangsangan juga diberikan secara berkesinambungan atau terus menerus sampai anak benar-benar telah memahami konsep yang diajarkan Busthomi (2012:20).

Adapun perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional. Kelima aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan kognitif.

Dalam pembelajaran matematika diperlukan cara yang bervariasi supaya anak tidak jenuh dalam belajar dan sesuai dengan kemampuan anak didik. Permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikianrupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Salah satu alternatif yang diberikan pada anak tunarungu ringan yang mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika, khususnya dalam mengenal konsep bilangan adalah melalui permainan bola bowling. Permainan bowling merupakan salah satu permainan yang dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar (Fitriani. 2012)

Kemampuan mengenal angka perlu dikembangkan karena anak dapat mengetahui jumlah dan banyak dan sedikit. Karena angka ini sangat penting, maka konsep dasar matematika yang benar yang diajarkan kepada seorang anak

haruslah benar dan kuat. Paling tidak dasar yang melibatkan pengenalan angka harus di kuasai dengan sempurna (Riya, 2016).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan yang menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, media yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain peserta didik diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran jadi menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya (Ramaini, 2010).

Permainan memancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing (Usti, 2013 :480). Permainan memancing angka dapat melatih anak untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Rosi Meri Irawati (2012:44) juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar pada akhir September 2020 masih banyak ditemukan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Pemahaman anak masih sebatas menghafal namun tidak mampu mengenal yang mana angka yang dimaksud dari pengucapannya, sehingga ketika anak diminta untuk menyebutkan bilangan yang dimaksud masih banyak anak yang terlihat bingung dan tidak mampu menunjukkannya.

Selain itu, anak cenderung dapat menyebutkan angka yang dimaksud tetapi ketika dihadapkan pada permasalahan benda kongkrit anak tidak dapat mengasosiasikan antara angka yang disebut dengan jumlah benda yang ditunjukkan anak. Dari 18 anak yang diminta menunjukkan angka yang diucapkan pada benda kongkrit hanya 7 orang anak atau (35%) dari mereka yang mampu melakukannya, sementara sisanya sebanyak 11 orang anak atau (65%) masih terlihat kebingungan dan tidak mampu menjawab.

Hasil pengamatan yang serupa juga pernah diungkapkan oleh Hikmatul (2016) kenyataannya kemampuan subyek dalam memahami konsep angka masih rendah dilihat dari nilai prestasi belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal. Subyek masih sering melakukan kesalahan dalam mengidentifikasi angka1-10, contohnya ketika guru memberikan tugas untuk mengurutkan angka 1-10 anak masih sering ragu-ragu dan hanya menebak-nebak dalam menyelesaikannya. Hasil yang tidak jauh berbeda juga diungkapkan oleh Fitriyati (2015), berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa anak menyebut

angka 1-10 dan menulis angka 1-10 masih kurang baik. Nilai rerata anak masih kurang dari 60. Anak masih belum lancar dan belum benar dalam menyebut angka 1-10. Dalam penulisan angka 1-10, masih banyak anak yang menulis secara keliruan dan terbalik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti bermaksud untuk memberikan perlakuan yang positif untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak, maka peneliti mengambil judul “Efektivitas Permainan Memancing Kertas Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan anak kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar masih rendah
- b. Media belajar anak kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar masih kurang, sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak.
- c. Ketertarikan anak kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar untuk belajar masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan permainan memancing kertas angka efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas permainan memancing kertas angka terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar”

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi guru, dapat memberikan masukan yang positif dalam mengembangkan metode pembelajaran bagi anak.

3. Bagi anak didik, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kemampuan mengenal angka anak meningkat.
4. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil dalam berbicara dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

1.7 Definisi Oprasional

1. Angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda. (Tadkirotun, 2012)
2. Efektifitas adalah untuk melihat suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target yang telah tercapai.
3. Permainan memancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing (Usti, 2013:480).