

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA MELALUI PERMAINAN PAPAN SELUNCUR KELERENG DI TAMAN KANAK-KANAK FADHILAH PADANG

IRNAWATI REVINA

Abstrak

Problems in this study the concept of low ability children in kindergarten Fadhilah Charity number 3 Padang, children are still many who are not familiar with the concept of a number, the child is not yet clear in showing the figures mentioned teachers, lack of playing time on the concept of numbers, MEDIA teachers used less variable. The goal is to improve children's ability to recognize the concept of numbers in kindergartens Fadhilah Amal 3 Padang. The results, in the first cycle increased rate of child knows the concept is still not good. Cycle II upgrades the child becomes familiar with the concept of rate increase. So that the average success rate of children is very satisfying.

Kata Kunci : Konsep angka; papan seluncur kelereng

Pendahuluan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar (Depdiknas, 2007:2). Oleh karenanya pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama bagi anak usia dini yang berada pada masa emas ditahap perkembangannya (*golden age*). Dalam usia emas ini perlu adanya stimulus atau rangsangan yang tepat agar terciptanya pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal.

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut Hartati (2005: 8). Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan

berbagai cara, guna meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak. Walaupun demikian, (*golden age*). Dalam usia emas ini perlu adanya stimulasi atau rangsangan yang tepat agar terciptanya pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal.

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan dengan tahap yang dilalui oleh anak tersebut Hartati (2005:8). Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, guna meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak. Walaupun demikian kemampuan- kemampuan yang lain pun juga ikut berkembang seperti kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pembelajaran harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Walaupun tidak jarang guru/pendidik di TK merasa bangga bila anak-anaknya pandai membaca, menulis dan berhitung. Dan tidak jarang juga dalam kegiatan pembelajaran calistung tersebut dilakukan tanpa menggunakan permainan atau pun hal yang menyenangkan. Sehingga TK hanyalah sebuah logo, yang kenyataannya bukanlah taman, melainkan karantina yang membuat jenuh anak-anak. Alasan dari guru ialah tuntutan dari masyarakat yang menginginkan anak-anaknya jika lulus dari TK tersebut dapat membaca, menulis dan berhitung. Selain itu, para orang tua juga khawatir dengan adanya tes calistung saat masuk ke Sekolah Dasar.

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. Singer dalam Kustanti (2004: 15) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Akhirnya peranan guru dalam melaksanakan permainan di TK sangat dibutuhkan sekali karena sebagai pendidik juga berperan sebagai fasilitator, mediator, motifator, transformator. Untuk mengoptimalkan peranan guru sebagai di sebut di atas dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya permainan papan seluncur kelereng, sehingga permainan papan seluncur kelereng ini lebih bermakna bagi anak. Mengingat pentingnya masa bermain anak usia dini maka peranan stimuli berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh pendidik, baik orang tua, guru, atau orang lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi: moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Aktivitas yang dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya dan beradaptasi dengan lingkungannya di mana ia hidup. Melalui bermain anak dapat memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan dan mengekspresikan perasaannya.

Usia 3 tahun minat anak terhadap angka atau bilangan umumnya sangat besar. Di lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka atau bilangan sering sekali ditemui, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue atau makanan. Anak hanya bisa menyebutkan angka tersebut tetapi tidak dapat menunjukkan mana angka yang dimaksud. Contohnya anak bisa menyebutkan angka 1-3 tetapi anak tidak dapat menunjukkan mana angka 1-3 tersebut. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari.

Tim Kreatif Cikal Aksara (2011: 17) Konsep angka adalah objek matematika yang digunakan untuk menghitung dan mengukur . Sebuah simbol notasi yang mewakili sebuah angka yang disebut angka tapi umum digunakan , jumlah kata bisa berarti objek abstrak, simbol, atau kata untuk nomor tersebut

Konsep angka sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu entitas abstrak dalam ilmu matematika. Tetapi bagi orang-orang awam, angka dan bilangan seringkali dianggap dua entitas yang sama. Mereka pun umumnya menganggap angka dan bilangan sebagai bagian dari matematika. Pengenalan konsep angka di taman kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang ditemui masih rendahnya kemampuan mengenal konsep angka pada anak TK, anak masih banyak yang belum mengenal konsep angka, anak hanya hafal angka-angka namun belum jelas dalam menunjukkan angka yang disebutkan guru, kurangnya waktu bermain tentang konsep angka, media yang digunakan guru kurang bervariasi. Tindakan yang di ambil adalah dengan permainan papan seluncur kelereng dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, dengan melaksanakan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas, guru dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul di kelasnya sendiri, dengan menerapkan berbagai teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif.

Subjek pada penelitian ini adalah anak TK Fadhilah Amal 3 Padang yang jumlah muridnya 42 orang terdiri dari 3 kelas B1, B2, B3. Adapun penelitian yang akan dilakukan di kelas B2 dengan jumlah 12 orang 5 laki-laki dan 7 perempuan. Prosedur penelitian yang di lakukan ini terdiri dari beberapa siklus yang dimulai dari siklus I, apabila siklus pertama tidak berhasil maka dilanjutkan dengan siklus ke II, dan siklus ini di tentukan oleh siklus pertama rancangan siklus pada penelitian ini memakai rancangan penelitian. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen mulai dari perencanaan (membuat rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan media pembelajaran dan menyiapkan format instrumen penelitian), pelaksanaan (mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup), pengamatan (mengamati aktifitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat oleh observer. Kegiatan observasi dilakukan setiap kali pertemuan), dan refleksi (menganalisa tindakan yang dilakukan, mengulang dan menjelaskan tujuan-tujuan yang belum dicapai).

Penelitian ini menggunakan permainan papanseluncur kelereng. Papan luncur adalah sebuah papan yang digunakan untuk aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan tangan. Papan adalah kayu yang tipis dan lebar yang digunakan untuk meluncur. Kelereng adalah bola kecil dari kaca yang dibuat untuk mainan.

Permainan Papan seluncur yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan yang terbuat dari kayu yang tipis dan lebar menggunakan kelereng dan kartu angka bergambar. Sehingga anak dapat membangun pengetahuannya tentang konsep angka melalui permainan papan seluncur kelereng.

Hasil

Perkembangan konsep angka pada kondisi awal sebelum tindakan kemampuan anak mampu berhitung 1-10 jumlah anak sangat tinggi 2 orang, yang tinggi 1 orang, yang rendah 9 Orang. Untuk menyebutkan konsep angka melalui kartu bergambar sampai 1-10 jumlah anak sangat tinggi 1 orang, yang tinggi 2 orang, yang rendah 9 orang. Untuk aspek anak dapat menunjukkan konsep angka 1-10 jumlah anak sangat tinggi 1 orang, yang tinggi 1 orang, yang rendah 10 orang. Sedangkan untuk aspek anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 jumlah anak sangat tinggi 1 orang, yang tinggi 1 orang, dan yang rendah 10 orang.

Pada pertemuan ke I siklus I dapat di simpulkan. Mampu berhitung 1-10 yang sangat tinggi 4 orang, yang tinggi 2 orang, yang rendah 6 orang. Menyebutkan konsep angka 1-10 yang sangat tinggi 3 orang, yang tinggi 3 orang, yang rendah 6 orang. Menunjukkan angka 1-10 yang sangat tinggi 2 orang, yang tinggi 3 orang, yang rendah 7 orang. Mampu mengurutkan angka 1-10 yang sangat tinggi 2 Orang, yang tinggi 2 orang, yang rendah 8 orang.

Pada pertemuan ke II siklus I dapat di simpulkan. Mampu berhitung 1-10 yang sangat tinggi 5 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 3 orang. Menyebutkan konsep angka 1-10 yang sangat tinggi 4 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 4 orang. Menunjukkan angka 1-10 yang sangat tinggi 3 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 5 orang. Mampu mengurutkan angka 1-10 yang sangat tinggi 2 Orang, yang tinggi 3 orang, yang rendah 7 orang.

Pada pertemuan ke III siklus I dapat di simpulkan. Mampu berhitung 1-10 yang sangat tinggi 6 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 2 orang. Menyebutkan konsep angka 1-10 yang sangat tinggi 5 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 3 orang. Menunjukkan angka 1-10

yang sangat tinggi 4 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 4 orang. Mampu mengurutkan angka 1-10 yang sangat tinggi 3 Orang, yang tinggi 5 orang, yang rendah 4 orang.

Berdasarkan uraian di atas dapat di lihat bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran sudah cukup berhasil ini terlihat pada anak mampu berhitung 1-10 yang sangat tinggi dari 33% menjadi 43% dan meningkat lagi menjadi 50%.

Menyebutkan konsep angka 1-10 dengan kartu angka bergambar yang sangat tinggi meningkat dari 25% menjadi 33% dan meningkat lagi menjadi 42%. Menunjukkan angka 1-10 yang sangat tinggi meningkat dari 17% menjadi 25% dan meningkat lagi menjadi 33%. Mengurutkan angka 1-10, angka yang sangat tinggi dari 17% menjadi 17% dan meningkat lagi menjadi 25%

Hasil rata-rata pada siklus I pertemuan I yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata dengan persentase sebesar 23%, nilai tinggi rata-rata dengan persentase sebesar 21%, sedangkan nilai rendah rata-rata dengan persentase 56%. Untuk pertemuan II yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata dengan persentase 29%, nilai tinggi rata-rata dengan persentase sebesar 31%, nilai rendah rata-rata dengan persentase sebesar 40%. Dan untuk pertemuan ketiga yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata dengan persentase sebesar 38%, yang memperoleh nilai tinggi rata-rata dengan persentase 35%, dan yang memperoleh nilai rendah rata-rata dengan persentase 27%.

Rekapitulasi Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Papan Seluncur Kelereng pada Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama						Pertemuan Kedua						Pertemuan Ketiga					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan papan seluncur kelereng	4	33	2	17	6	50	5	43	4	33	3	25	6	50	4	33	2	17
2	Anak mampu menyebutkan konsep angka dengan kartu bergambar sampai 10 melalui permainan papan seluncur kelereng	3	25	3	25	6	50	4	33	4	33	4	33	5	42	4	33	3	25
3	Anak dapat menunjukkan konsep angka 1-10 dengan kartu bergambar melalui permainan papan seluncur kelereng	2	17	3	25	7	58	3	25	4	33	5	42	4	33	4	33	4	33
4	Anak membuat urutan bilangan 1-10 melalui permainan papan seluncur kelereng	2	17	2	17	8	67	2	17	3	25	7	58	3	25	5	42	4	33
	Nilai Rata-rata		23		21		56		29		31		40		38		35		27

Perkembangan kemampuan anak dalam mengenl konsep angka pada siklus II pertemuan I. Mampu berhitung 1-10 yang sangat tinggi 7 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 1 orang. Menyebutkan konsep angka 1-10 yang sangat tinggi 6 orang, yang tinggi 5 orang, yang rendah 1 orang. Menunjukkan angka 1-10 yang sangat tinggi 5 orang, yang tinggi 5 orang, yang rendah 2 orang. Mengurutkan angka 1-10 yang sangat tinggi 5 Orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 3 orang.

Perkembangan kemampuan anak dalam mengenl konsep angka pada siklus II pertemuan II. Mampu berhitung 1-10 yang sangat tinggi 9 orang, yang tinggi 3 orang, yang rendah 0 orang. Menyebutkan konsep angka 1-10 yang sangat tinggi 7 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 1 orang. Menunjukkan angka 1-10 yang sangat tinggi 8 orang, yang tinggi 3 orang, yang rendah 1 orang. Mengurutkan angka 1-10 yang sangat tinggi 7 Orang, yang tinggi 3 orang, yang rendah 2 orang.

Perkembangan kemampuan anak dalam mengenali konsep angka pada siklus II pertemuan III. Mampu berhitung 1-10 yang sangat tinggi 11 orang, yang tinggi 1 orang, yang rendah 0 orang. Menyebutkan konsep angka 1-10 yang sangat tinggi 10 orang, yang tinggi 2 orang, yang rendah 0 orang. Menunjukkan angka 1-10 yang sangat tinggi 9 orang, yang tinggi 3 orang, yang rendah 2 orang. Mengurutkan angka 1-10 yang sangat tinggi 5 orang, yang tinggi 4 orang, yang rendah 0 orang.

Rekapitulasi Kemampuan Anak Mengenali Konsep Angka Melalui Permainan Papan Seluncur Kelereng pada Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama						Pertemuan Kedua						Pertemuan Ketiga					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak mampu berhitung 1-10 melalui permainan papan seluncur kelereng	7	58	4	33	1	8.3	9	75	3	25			11	92	1	8		
2	Anak mampu menyebutkan konsep angka dengan kartu bergambar sampai 10 melalui permainan papan seluncur kelereng	6	50	5	42	1	8.3	7	58	4	33	1	8.3	10	83	2	17		
3	Anak dapat menunjukkan konsep angka 1-10 dengan kartu bergambar melalui permainan papan seluncur kelereng	5	42	5	42	2	17	8	67	3	25	1	8.3	10	83	2	17		
4	Anak membuat urutan bilangan 1-10 melalui permainan papan seluncur kelereng	5	42	4	33	3	25	7	58	3	25	2	17	9	75	3	25		
	Nilai Rata-rata		48		38		15		65		27		8,3		83		17		

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa permainan papan seluncur kelereng dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali konsep angka sehingga nilai rata-rata yang di peroleh dari pencapaian keseluruhan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan kemampuan mengenali konsep angka melalui permainan papan seluncur kelereng di TK Fadhilah Amal 3 Padang terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal siklus I dan siklus II yaitu 83%. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yaitu pada kondisi awal hanya menggunakan majalah, buku tulis, dan

kertas, pada siklus I guru menggunakan permainan papan seluncur kelereng dengan menggunakan kelereng, papan seluncur dan kartu angka bergambar sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar mengenalkan konsep angka.

Pembahasan

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan pada aspek, Anak mampu berhitung 1-10 pada kondisi awal rata-rata anak baru mencapai 17%, meningkat pada siklus I sebesar 50%, lebih meningkat pada siklus II sebesar 92%. menurut Sudjana (1999) nilai antara 61-80 berada pada klasifikasi baik. Anak mampu menyebutkan konsep angka melalui kartu bergambar sampai 10 pada kondisi awal rata-rata anak baru mencapai 8%, meningkat pada siklus I sebesar 42%, lebih meningkat pada siklus II sebesar 83%. menurut Sudjana (1999) nilai 83% berada pada klasifikasi baik. Anak dapat menunjukkan konsep angka 1-10 dengan kartu bergambar pada kondisi awal rata-rata anak baru mencapai 8%, meningkat pada siklus I sebesar 33%, lebih meningkat pada siklus II sebesar 83%. menurut Sudjana (1999) nilai berada pada klasifikasi peningkatan secara baik. Anak membuat urutan bilangan 1-10 pada kondisi awal rata-rata anak baru mencapai 8%, meningkat pada siklus I sebesar 25%, lebih meningkat pada siklus II sebesar 75%, menurut Sudjana (1999) nilai klasifikasi baik.

Dari data di atas dapat dilihat terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dari meningkatnya angka indikator sangat tinggi yang melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75% terhadap kesenangan belajar anak melalui permainan papan seluncur kelereng. Perbedaan yang dapat dilihat yaitu dari kondisi awal tampak anak tidak bersemangat dalam pembelajaran mengenal konsep angka. Tetapi setelah diadakan permainan papan seluncur kelereng ini terlihat anak-anak lebih bersemangat dan antusias dalam permainan papan seluncur kelereng, sehingga kemampuan mengenal konsep angka anak yang tadinya rendah kini lebih meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II Upaya perbaikan terhadap optimalisasi jadi strategis yang berupa peningkatan kemampuan konsep angka anak kelihatan semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini terlihat dari meningkatnya angka indikator kinerja tinggi terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak maka sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24) untuk siklus I anak memperoleh nilai rata-

rata 38% dan untuk siklus ke II memperoleh hasil dengan nilai rata-rata 83% berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh Arikunto (2010:16). Dengan demikian peningkatan kemampuan konsep angka anak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru.

Peningkatan kemampuan konsep angka anak dalam permainan papan seluncur kelereng meningkat dari 38% menjadi 83% memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik. Kemampuan anak dengan permainan papan seluncur kelereng, dapat diartikan semakin tinggi persentase kemampuan konsep angka anak maka hasil belajar anak juga akan meningkat.

Permainan papan seluncur kelereng ini merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan konsep angka anak. Tingkat kesenangan belajar anak juga diperkuat dengan hasil wawancara anak yang diberikan secara langsung dipertanyakan kepada anak dengan 3 pertanyaan angka rata-rata pada siklus II melebihi 75%. Hasil ini membuktikan bahwa observasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran memiliki tingkat ketetapan yang lebih baik, karena didukung oleh hasil wawancara. Apabila ditelusuri lebih jauh peningkatan kognitif yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian serta percaya diri anak dalam melakukan permainan papan seluncur kelereng. Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan kognitif anak kemungkinan dipicu oleh suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak. Dengan ini didasarkan pada beberapa alasan.

Pertama, suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi. Stimulus yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga anak dengan cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses informasi untuk meningkatkan kognitif anak. Kedua, keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kreativitas anak dapat meningkat dengan lebih baik dengan memberi penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan papan seluncur kelereng dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka anak dalam belajar dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep angka pada anak melalui permainan papan seluncur kelereng di TK Fadhilah Amal 3 Padang. Taman Kanak-kanak adalah tempat membantu anak mengembangkan potensi pada diri anak secara optimal. Oleh sebab itu pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan anak agar anak mampu untuk berkomunikasi dengan lingkungannya dan bisa diterima sama teman sebayanya. Pada hakikatnya anak usia dini adalah sosok istimewa, yang unik berbeda satu sama lain yang diberikan oleh Allah bakat, minat dan bawaan yang berbeda. Melalui permainan papan seluncur kelereng di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar. Pemahaman anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan pengenalan konsep angka anak baru mencapai 38% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 83% berarti permainan dengan papan seluncur kelereng dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan papan seluncur kelereng dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak, ini terlihat dari kemampuan mengenal konsep angka pada anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Permainan papan seluncur kelereng bisa diterapkan kepada anak usia dini di TK Fadhilah Amal 3 Padang.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat. Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang. Kepada TK Fadhilah Amal 3 Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan mengenal konsep angka anak dapat lebih ditingkatkan lagi Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan papan seluncur kelereng untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak. Khusus bagi peneliti disarankan

agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan kognitif anak. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Haryadi, Moh.2009. *Statistik Pendidikan Jakarta*. Prestasi Pustaka Raya
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anal Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Kustanti, D. 2004.. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain Kreatifitas*. Jakarta : Papar Sinar Sinanti.
- Sudono, Anggani. 1995. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta PT.Grasindo.
- Tim Kreatif Cikal Aksara. 2011. *Latihan Lengkap Matematika TK A dan B*. Jakarta: Cikap Aksara
- Undang – Undang RI No.20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen*. Jakarta : Bumi Aksara