

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak**

Menurut Padmonodewo (2003:27) Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati. Jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang di butuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat di pergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan.

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengertian atau yang di butuhkan untuk menggunakan pengertian. prinsip perkembangan kognitif berhubungan dengan alat-alat pengenalan dan bentuk pengenalan (Monks, 1992:202).

Sedangkan menurut Gustian (2001:2) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima dan mengolah informasi, termasuk kemampuan berbahasa.

Menurut pandangan Piaget (dalam Djiwandono, 2003:72)

Menjelaskan bahwa kemampuan atau perkembangan otak dan sistem *nervous* dan pengalaman –pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Kognitif berhubungan dengan berpikir yaitu suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang di hendaki (Purwanto:1990:43).

Kesimpulan di atas kemampuan kognitif adalah membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berhubungan dengan berpikir suatu kearifan pribadi manusia menemukan pemahaman atau pengertian yang dikehendaki.

## 2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Piaget (dalam Padmonodewo, 2003:28) perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang mengingat dan mencari penyelesaian masalah - masalah yang di hadapi. Perkembangan kognitif anak dibagi menjadi 4 tahap:

### a. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleksi dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya kelak hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungan ini amat berguna untuk berfikir lebih lanjut. Piaget membagi tahap. Piaget membagi tahap ini menjadi sebagai berikut :

#### 1) Tahap Refleks atau *Reflexive stage* (lahir – usia 1 bulan)

Pada tahap ini gerak refleks sangat dominan. Anak secara

refleks memberi respon terhadap rangsangan tertentu. Misalnya dia akan menangis jika merasa lapar, pakaiannya basah atau merasa haus.

- 2) Refleks Sirkuler primer atau *Primary circular reaction*  
(usia 1 – 4 bulan)

Tahap ini disebut demikian karena dua hal : I. Anak melakukan gerak refleks terhadap anggota badannya (*primary*), dan II. Anak kemudian mengulang gerak refleks tersebut (*circular*). Contoh anak secara tidak sengaja memasukan jempol tangannya ke mulut. Hal ini kemudian diulangnya sampai menjadi perilaku.

- 3) Reaksi sirkular sekunder atau *Secondary circular reaction*  
(usia 4 – 8 bulan)

Anak pada usi 4 – 8 bulan mulai menaruh perhatian tidak saja pada anggota badannya, tetapi dia juga menaruh perhatian pada benda-benda di sekelilingnya (*secondary*). Dia mulai memperhatikan wajah ibunya, suara ibunya. Dia juga mulai memegang benda – benda disekitarnya dengan memainkannya.

- 4) Koordinasi skema sekunder atau *Coordination of secondary schemata*  
(8 – 12 bulan)

Anak usia dini mulai menggunakan memori hasil pengalaman sebelumnya untuk bereaksi terhadap suatu rangsangan. Hal ini tentu dimulai dari rangsangan yang sama

atau yang pernah dikenalnya. Dia mulai memperhatikan perilaku orang lain dan belajar menirukannya. Misalnya dia melampaikan tangan jika orang lain melambaikan tangan kepadanya.

b. Preoperational (2 – 7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Dia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Misalnya anak pura – pura, minum dari cangkir mainan yang kosong, menggerakkan balok kayu sambil menirukan bunyi mobil.

c. Konkret Operasional (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah dapat memecahkan persoalan – persoalan sederhana yang bersifat konkrit. Dia dapat berfikir reversibel. Yang dimaksud dengan berfikir secara reversibel (berkebalikan) adalah anak dapat memahami suatu pernyataan. Sebagai contoh, kalau anak memahami  $2 + 3 = 5$ . Maka, dia akan tahu kalau  $5 - 3 = 2$  atau  $5 - 2 = 3$ .

d. Formal Operasional (11 tahun ke atas)

Menurut Piaget (1972) tahap ini dicapai anak usia 11 – 15 tahun. Peran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya. Pikiran anak telah terbatas dari kejadian langsung. Dia dapat menjumlahkan dan mengurangi angka dalam kepalanya dengan menggunakan operasi logisnya.

Sedangkan Menurut Piaget (dalam patmonodewo, 2003: 28) perkembangan kognitif di nyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang di hadapi

Perkembangan kognitif anak di bagi menjadi 4 tahap yaitu tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap praoperasional konkrit (usia 7-11 tahun) dan tahap operasional formal (11-15). Anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap praoperasional.

Sedangkan menurut Bruner (dalam Budiningsih, 2005:41) perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu:

- a. Tahap enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik. Misalnya, melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya.
- b. Tahap ikonik, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi).
- c. Tahap simbolik, seseorang telah mampu memiliki ide – ide atau gagasan – gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol – simbol bahasa, logika,

matematika, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan pada anak terbagi menjadi empat yaitu :

a. Tahap Sensorimotor

Tahap dimana anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan indra yang dimiliki untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tahap Praoperasional

Tahap dimana anak mulai menjelaskan dunia dengan kata – kata dan gambar, kata – kata dan gambar ini meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap ini anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda kedalam kelompok yang berbeda– beda.

d. Tahap Formal Operasional

Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda – benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya, tetapi dia juga sudah mampu berfikir fleksibel serta terampil mengkombinasikan informasi dari berbagai sumber. Penalaran serta kemampuan berfikir logis yang sudah berkembang ini, membuat dia mampu memahami masalah

### **3. Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Membilang**

#### **a. Pengertian Bilangan**

Wijarnako(2005:561) bilangan adalah sesuatu yang abstrak dan secara sederhana tidak mudah didefinisikan. Namun bilangan adalah sesuatu yang sangat penting dalam matematika maka dengan sendirinya bilangan di dalamnya angka merupakan simbol bilangan. Jadi perkataan bilangan dalam matematika dapat di artikan sebagai jumlah bilangan biasanya di beri lambang atau simbol yang disebut lambang bilangan.

Menurut sudaryati (2006:1) bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting yang di kuasai oleh anak ,karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan formal berikutnya

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang di gunakan untuk pecahan dan pengukuran. simbol yang di gunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. bilangan juga didefinisikan. jadi untuk menyatakan suatu bilangan di notasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan .

Menurut Slavin (2005:7) membilang adalah keahlian

matematika yang paling dasar. Keahlian-keahlian lanjutan berikutnya seperti aritmatika, aljabar, geometri, trigonometri, dan matematika lebih lanjut didasarkan pada membilang.

Bilangan merupakan sesuatu yang abstrak dan secara sederhana tidak mudah didefinisikan. Bilangan adalah sesuatu yang sangat penting dalam matematika, begitu pentingnya sehingga kalau kita membicarakan matematika maka dengan sendirinya bilangan ada di dalamnya. Bilangan (*number*) tidak sama dengan angka (Wijonarko, 2005:1).

Sedangkan menurut Musfiroh (2008:3.24) mengatakan bahwa kegiatan pengertian bertujuan untuk merangsang kemampuan numerik yakni symbol angka, konsep pembilangan, penjumlahan dan pengurangan ada bermacam-macam bilangan dalam konsep matematika di antaranya yaitu: bilangan cardinal, bilangan asli, bilangan prima, bilangan komposit, bilangan sempurna, bilangan cacah, bilangan bulat, bilangan pecahan.

Dari sembilan bilangan yang telah di sebutkan di atas untuk anak usia dini hanya terbatas di perkenalkan bilangan asli. Istilah bilangan asli merupakan terjemahan dari natural number. Istilah bilangan asli di maksudkan sebagai bilangan yang pertama kali dikenal dan di gunakan oleh manusia ,jadi istilah asli disini bukan merupakan lawan kata dari

istilah tirua. Manusia mengenal dan menggunakan bilangan mulai dari 1 dan untuk menyatakan bilangan berikutnya di tambah dengan 1 dan seterusnya. Bilangan tersebut adalah 1,2,3,4,5,6,7 yang kita sebut dengan bilangan asli. Jadi bilangan asli adalah bilangan yang di pergunakan untuk membilang (menghitung mulai dari 1, satu persatu secara berurutan)

#### **b. Tahap-tahap Membilang pada Anak Usia Dini**

Menurut Diknas (2000:229) menyatakan bahwa dalam permainan berhitung dan membilang di taman kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui 3 tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

##### 1) Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

##### 2) Masa transisi

Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, di mana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda.

##### 3) Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya

lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi untuk menggambarkan konsep bentuk.

Menurut Bruner (dalam Sriningsih 2008:35) menjelaskan bahwa perkembangan pemahaman konsep matematika dilakukan dengan 3 tahapan yaitu:

- 1) Tahap Enaktif yaitu anak terlibat langsung dalam memanipulasi objek.
- 2) Tahap Ikonik yaitu kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan mental yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya.
- 3) Tahap Simbolik yaitu anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang lambang tertentu. Anak tidak lagi terikat dengan objek-objek pada tahap sebelumnya.

Tahapan memahami konsep matematika pada anak didik menurut Abdurrahman (2003:273) melalui 3 tahapan belajar yaitu:

- 1) Tahapan Konkret yaitu anak didik memanipulasi berbagai objek nyata dalam belajar keterampilan misalnya dengan melihat dan meraba.
- 2) Tahapan Representasional yaitu suatu gambar dapat mewakili objek nyata.
- 3) Tahap Abstrak yaitu angka akhirnya menggantikan gambar atau

simbol grafis

**c. Manfaat Membilang Bagi Anak Usia Dini**

Menurut Polonsky (2005:176), membilang yang bermanfaat meliputi beberapa komponen yaitu mengetahui urutan angka dengan benar, mengetahui bahwa ketika sekumpulan benda dihitung masing-masing benda tersebut dihitung hanya satu kali, mengetahui bahwa angka yang diberikan untuk benda yang terakhir dihitung menunjukkan jumlah total benda-benda tersebut.

Abdurrahman (2003:176) juga mengatakan bahwa bagi anak usia dini membilang adalah bagian dari pengenalan awai anak kepada matematika dan membentuk dasar bagi pemahaman tentang sistem angka. Membilang bermanfaat bagi anak sebagai sarana berpikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana untuk mengembangkan kreatifitas.

Dalam Depdiknas (2000:226) disebutkan bahwa secara umum membilang mempunyai manfaat agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung. Nantinya anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Secara khusus juga disebutkan membilang bermanfaat yaitu anak dapat

berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

## **B. Media Dan Permainan Media Pohon Hitung Sebagai Pembelajaran Di TK**

### **1. Media Pembelajaran di TK**

Menurut Azhar (2007:3) Media berasal dari bahasa latin. Medius yang secara harafiah berarti tengah ,perantara atau pengantar Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Menurut Arsyad (2007:21 ) media berfungsi untuk tujuan intruksin dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Briggs (dalam Anitah ,2008:1) Media pembelajaran pada hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran .Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya di harapkan dapat mempertinggi hasil fbelajar yang di capainya.ada beberapa alasan,mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses

belajar siswa.

Menurut Sudjono (2002:2) alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, dengan menggunakan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Menggunakan media pembelajaran dapat memvariasi dalam metode pembelajaran, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila pemanfaatan media yang lain yaitu siswa jam pelajaran. alasan pemanfaatan media yang lain yaitu siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti: mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Menurut Ahmad (2002:6) peranan media dalam proses pembelajaran dapat di tempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran ,dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran. Selain itu sebagai alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk di kaji lebih lanjut dan di pecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. peranan media yang terakhir yaitu sebagai sumber belajar bagi siswa artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus di pelajari para siswa baik individual dan kelompok.

Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat di simpulkan bahwa media adalah perantara untuk menghubungkan antara pihak yang memberi dan menerima agar siswa mampu memperoleh pengetahuan ketrampilan atau sikap sesuai dengan tujuan yang telah di buat.

Media yang di gunakan dalam penelitian permainan media pohon hitung untuk mengembangkan kemampuan kemampuan kognitif anak dalam bidang kognitif adalah dengan menggunakan media pohon hitung.

## **2. Permainan Media Pohon hitung**

### **a. Pengertian Permainan**

Menurut diana mutiah (2010:113) Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak .Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri anak artinya permainan di gunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat.

Elizabeth hurlock (dalam Suyadi, 2010: 283) Mendefinsikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan.

Menurut Ahmadi dqn munawar (2005 :105-106) bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan

di lakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang.apapun kegiatan,selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini

Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Menurut Parten adalah, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat di lakukan secara individu maupun berkelompok yang dilakukan atas kehendak diri sendiri yang bertujuan memperoleh kesenangan .dalam permainan edukatif berbasis media adalah aktivitas bermain anak yang menggunakan benda, bahan, ataupun instruksi, dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar.

Berdasarkan pengertian permainan di atas sudah jelas bahwa permainan sangat di butuhkan untuk menunjang suatu proses belajar mengajar agar anak tidak bosan.pernmainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak anak

di beri kesempatan dan saran di dalam kegiatan permainannya. Secara fungsional kegiatan bermain dan bekerja itu lebih diarahkan kepada hasil yang akan dicapai, disamping adanya keterikatan yang lebih ketat dari pada sebuah permainan.

b. Pengertian Pohon Hitung

Permainan pohon hitung adalah permainan menggunakan sebatang pohon yang berbentuk pohon beringin yang terbuat dari bahan kayu triplek, kertas karton, maupun stereofom yang dibuat semenarik mungkin serta menggunakan buah-buahan, sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi kecerdasan kreativitas yang ada dalam diri anak.

Cara pembelajaran menggunakan pohon hitung adalah pasang sejumlah buah di papan bergambar pohon gantungkan pada paku kecil yang sudah dipasang di gambar dahan. Misalnya jumlah 7 buah. Maka buah mangga yang menggantung di pohon berjumlah 7 buah. Dari sini anak disuruh menghitung berapa jumlah buahnya. Setelah itu, anak diperintahkan untuk mengambil angka 7 dan menempatkannya di batang pohon, yang sudah ada paku kecilnya. disitulah angka 7 digantungkan.

c. Manfaat-manfaat Permainan dengan pohon hitung sebagai berikut :

- 1) Melatih berhitung pada anak.
- 2) Mengenalkan angka pada anak.
- 3) Pengenalan aneka benda pada anak.
- 4) Melatih kreativitas, motorik halus dan emosi pada anak.

- 5) Memberi pembelajaran pada anak berdasarkan konsep matematika yang benar.
  - 6) Menghindari ketakutan matematika pada anak sejak awal.
  - 7) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.
- d. Kelebihan pembelajaran dengan permainan pohon hitung adalah sebagai berikut :
- 1) Bentuknya yang unik sehingga anak akan menyukai pembelajaran dengan menggunakan pohon hitung.
  - 2) Pohon hitung ditemplei gambar buah yang berwarna cerah sehingga visualisasinya sangat menarik. Hal tersebut menarik perhatian anak sehingga anak akan antusias dan lebih aktif untuk mengikuti permainan ini.
  - 3) Pohon hitung dimainkan secara kelompok. Dalam pembelajaran menggunakan pohon hitung secara kelompok anak akan bergerak aktif dan berpikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerjasama dengan teman-teman.
- e. kekurangan pembelajaran dengan permainan pohon hitung adalah sebagai berikut :
- 1) Pohon hitung dimainkan secara kelompok dimana kemungkinan terjadinya perselisihan antar anak akan terjadi seperti memperebutkan gambar buah.

- 2) Anak cenderung tidak sabar untuk melakukan sendiri permainan dengan pohon hitung sehingga ketertiban dalam kelompok akan sedikit sulit untuk diterapkan.
- 3) Guru dituntut untuk dapat membagi perhatian secara optimal kepada tiap kelompok agar pembelajaran dengan menggunakan pohon hitung dapat berlangsung dengan baik.



- f. Langkah-langkah permainan pohon hitung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
- 1) Guru membagi anak dengan jumlah maksimal 5 orang didalam satu kelompok.
  - 2) Guru menyiapkan permainan dengan pohon hitung dan diletakkan di meja masing-masing kelompok.

3) Anak mulai bermain dengan pohon hitung : Anak menghitung dengan benda (gambar buah) dari 1 sampai 20

Apa yang dimaksud dengan menghitung dengan benda (gambar buah) dari 1 sampai 20 adalah anak dapat menghitung dengan benda (gambar buah) sesuai dengan bilangannya. Anak memasang benda (gambar buah) pada lambang bilangan yang sesuai dari angka 1 sampai 20 yang diperintahkan oleh guru. dimaksud dengan memasang benda (gambar buah) pada lambang bilangan dari angka 1 sampai 20 yang diperintahkan oleh guru adalah anak mampu memasang lambang bilangan 1 sampai 20 sesuai dengan benda (gambar buah) pada pohon hitung. Anak menuliskan lambang bilangan 1 sampai 20 yang ada di pohon hitung. Yang dimaksud dengan menuliskan lambang bilangan 1 sampai 20 adalah anak dapat menuliskan lambang bilangan 1 sampai 20 dengan benar tanpa terbalik dalam penulisannya dengan menggunakan pohon hitung.

## **C. Penilaian Hasil Belajar**

### **1. Pedoman Penilaian**

#### **a. Pengertian Penilaian**

Penilaian adalah suatu kegiatan untuk menilai sesuatu dalam bahasa lain penilaian di istilahkan dengan asesmen yaitu suatu proses pengamatan, pencatatan dan pendokumentasian kinerja dan karya siswa dan bagaimana ia melakukannya sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan anak yang berguna bagi anak (Slamet Suyanto, 2005:195)

Menurut Fadillah (2014:221) Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Menurut samsudin (2008:65), Penilaian adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala berkelanjutan ,menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah di capai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli maka di atas di simpulkan bahwa Penilaian adalah usaha untuk mengumpulkan data secara sistematis berkala berkelanjutan ,menyeluruh untuk menentukan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah di capai oleh anak

didik melalui kegiatan pembelajaran.

Menurut pedoman penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas Direktorat pembinaan TK dan SD (2010: 11). Cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 2) Anak yang belum berkembang (BB) perkembangan sesuai dengan indikator seperti diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bintang satu (★).
- 3) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★).
- 4) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapatkan tanda tiga bintang (★★★).
- 5) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★).

Samsudin (2008:68-69), mengata bahwa cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakn sebagai berikut:

- 1) Catatlah hasil penilaian perkembangan anak pada kolom penilaian di satuan kegiatan harian (SKH).
- 2) Anak yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dalam SKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka

pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan kosong (O).

- 3) Anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat/ cepat/ lengkap/ benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan tanda bulatan penuh (●).
- 4) Jika semua anak menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam SKH, maka pada kolom penilaian dituliskan nama semua anak dengan tanda *check list* (✓).

Hasil catatan penilaian yang ada dalam satuan kegiatan harian (SKH) dirangkum dan dipindahkan ke dalam format rangkuman penilaian perkembangan anak didik TK.

- 1) Apabila hasil penilaian pada perkembangan anak pada SKH cenderung memperoleh bulatan penuh (●) maka hasilnya akan memperoleh bulatan penuh
- 2) Apabila hasil penilaian pada perkembangan anak pada SKH cenderung memperoleh bulatan kosong (O) maka hasilnya akan memperoleh bulatan kosong (O)
- 3) Apabila hasil penilaian pada perkembangan anak pada SKH cenderung seimbang antara bulatan penuh (●) dan bulatan kosong (O) maka hasilnya akan memperoleh tanda *check list* (✓)

Sedangkan menurut Zainal Aqib (2009:61) cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Catatlah hasil penilaian perkembangan anak pada kolom penilaian di satuan harian (SKH).
- 2) Anak yang perilakunya belum sesuai dengan apa yang diharapkan dan belum dapat memenuhi kemampuan (indikator) seperti yang diharapkan dalam SKH, maka pada kolom tersebut dituliskan nama anak dan tanda lingkaran kosong (O).

Tanda lingkaran kosong (O) dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak melakukan/ menyelesaikan tugas selalu dibantu guru.

- 3) Anak yang perilakunya melebihi yang diharapkan dan dapat menunjukkan kemampuan melebihi kemampuan (indikator) yang tertuang dalam SKH, maka dalam kolom tersebut dituliskan nama anak dan tanda lingkaran berisis penuh (●)

Pedoman penilaian yang di gunakan peneliti menggunakan simbol sebagai berikut:

- 1) Anak yang belum mencapai indikator seperti yang di harapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu di bantu guru ,maka pada kolom penilaian di tuliskan nama anak dan tanda lingkaran kosong
- 2) Anak yang sudah mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan guru secara tepat,cepat ,lengkap dan benar sesuai dengan indikator seperti yang di harapkan dalam RKH maka pada kolom tersebut di tuliskan nama anak dan tanda lingkaran berisi

penuh

- 3) Anak menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam RKH maka pada kolom penilaian di tuliskan

nama semua anak dengan tanda ceklist

Tanda lingkaran penuh (●) dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak mampu melakukan/ menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas pembinaan TK dan SD, yaitu menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

- ★ : Anak yang belum berkembang (BB)
- ★★ : Anak yang mulai berkembang (MB)
- ★★★ : Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH)
- ★★★★ : Anak yang berkembang sangat baik (BSB)

## **2. Indikator Keberhasilan**

Menurut Sujiono, dkk (2006 : 7.15) evaluasi menentukan tingkat pencapaian harapan. Melalui evaluasi kita dapat menguji apakah tujuan yang ingin dicapai itu telah terpenuhi atau belum. Kriteria pencapaian tujuan dapat ditentukan melalui indikator keberhasilan dalam kurikulum atau guru sendiri.

Dalam penelitian ini, memodifikasi indikator keberhasilan kemampuan kognitif agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

oleh peneliti dalam kegiatan media pohon hitung. Berikut ini adalah tingkat pencapaian perkembangan yang telah dibuat oleh peneliti dengan mengacu pada kurikulum Taman Kanak-Kanak (TK) tahun 2009 dan 2013 tentang pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak: Yang ambil / dapat dari kurikulum (2009/2010) di cantumkan adalah sebagai berikut konsep bilangan lambang bilangan dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 ,mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan Yang ambil/dapat dari kurikulum (2013 ) di cantumkan adalah menyebutkan angka bila di perlihatkan lambang bilangannya, menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung.

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan kognitif Menurut Kurikulum TK tahun 2009 dan 2013

| No. | Indikator anak Kemampuan Kognitif   |
|-----|---|
| 1.  | Anak dapat memahami lambang bilangan angka 1 sampai 20                        |
| 2.  | Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan konsep benda angka 1 sampai 20 |
| 3.  | Anak mampu menghitung dengan benda angka 1 sampai 20                          |

#### **D. Kerangka Berpikir**

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal catron dan allen (dalam Musfiroh, 2005:1) Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan seluruh aspek perkembangan anak.

Pembelajaran anak usia dini merupakan interaksi anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tugas pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini disebabkan interaksi tersebut merupakan pencerminan suatu hubungan dimana anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat belajar.

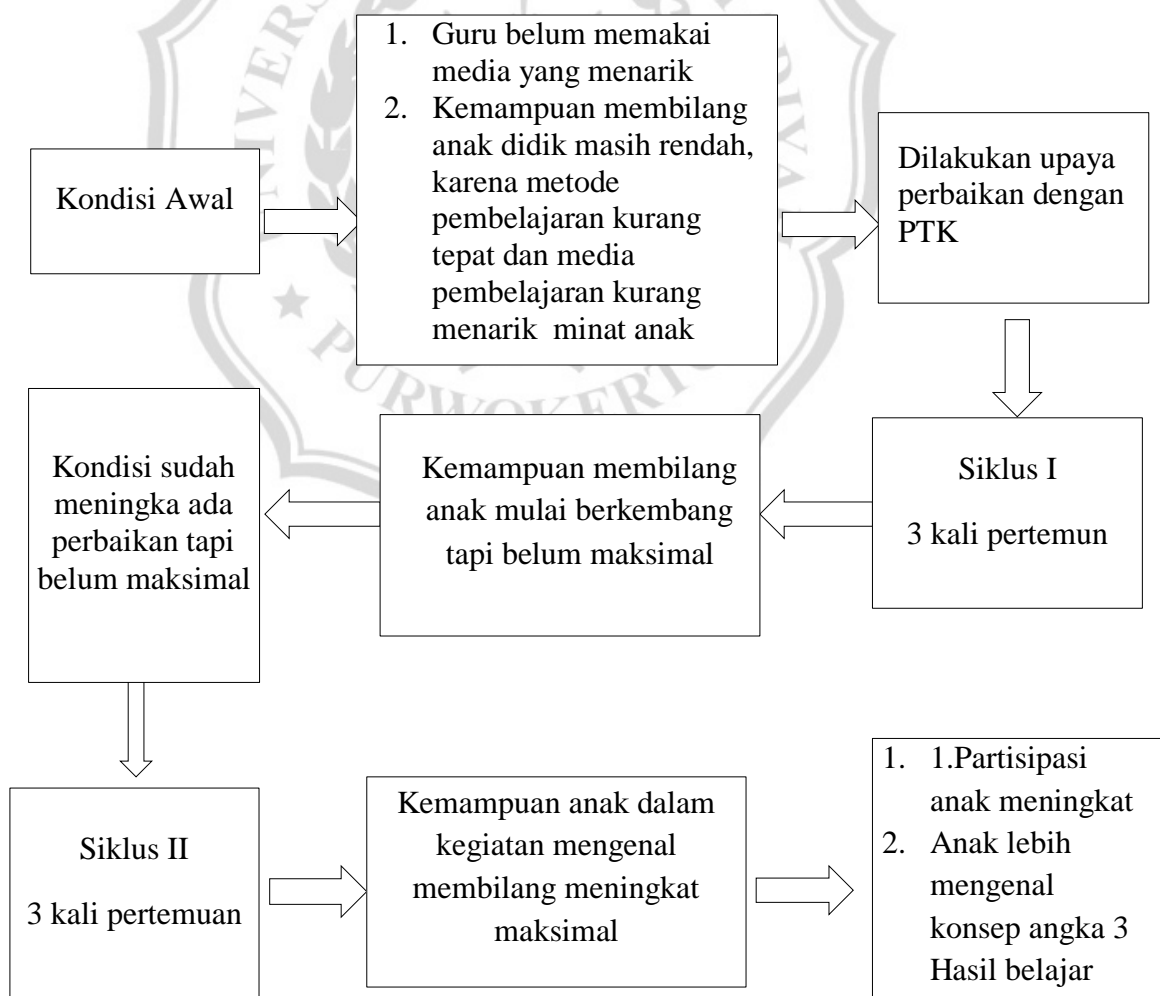
Berdasarkan Hasil observasi tersebut ditemukan bahwa media pohon hitung belum dapat tercapai secara optimal. Selain itu masalah itu muncul karena guru belum memaksimalkan alat peraga dalam pembelajaran mengenal bilangan. Dengan adanya kegiatan bermain media pohon hitung anak akan lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan akan memperoleh pengalaman baru dapat mengamati secara langsung benda nyata melalui panca inderanya. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan kegiatan pembelajaran dengan media pohon TK UMP Pembina Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.

Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti melakukan penelitian yang dimulai dengan siklus I dalam penelitian media menggunakan media pohon hitung. Pembelajaran yang dimulai pada siklus I banyak peningkatan, yang terlihat kemampuan membilang meningkat untuk

mengikuti pembelajaran yang di berikan peneliti. Pada siklus pertama ini peningkatan membilang anak meningkat tetapi belum maksimal

Setelah siklus pertama di lakukan dengan 3x pertemuan ,karena hasilnya belum maksimal peneliti mengulang kembali penelitian tersebut dengan menggunakan siklus II yang di lakukan 3x pertemuan pada siklus II banyak peningkatan sehingga ketuntasan dan hasil belajar meningkat.dari pembelajaran tersebut peningkatan membilang pada anak maksimal dan optimal sehingga penelitian berhasil

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



## Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui media Pohon Hitung Dapat Meningkatkan Kemampuan membilang Anak Kelas B1 TK UMP Pembina Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Semester Gasal Tahun Ajaran 2019/2020.

