

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
BOLA FLANEL DI TAMAN KANAK-KANAK
BHAKTI BUNDA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**ROFIKA
NIM : 2014/14022128**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

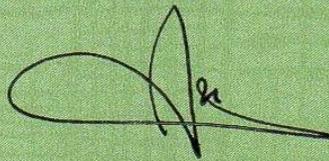
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan
Bola Flanel di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang
Nama : Rofika
NIM : 2014/14022128
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2017

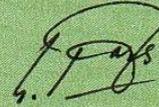
Disetujui oleh:

Pembimbing I



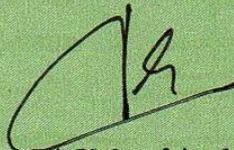
Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

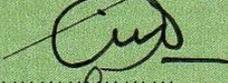
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang

Nama : Rofika
NIM : 2014/14022128
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2017

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Zulminiati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Sri Hartati, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Rivda Yetti, M. Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M. Pd	4. 
5. Anggota : Dr. Farida Mayar, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan skripsi yang lazim.

Padang, Januari 2017
Yang Menyatakan



Rofika
NIM: 2014/14022128

“Halaman Persembahan”

*Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,
Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan),
Tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain),
Dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap (berdo'a)
(Qs. Al-Insyirah, 94:6-8)*

*Seiring rasa syukur atas KaruniaMu
Ku persembahkan karya kecilku buat:
Ayah, Ibuku tercinta (Marjisa dan Ma I'ud)
Kakak, adikku tersayang (Kak Ina dan Andi Sukfiu)
Sikecil yang selalu membuatku rindu (Khaira)*

*Kasih sayang semuanya untukku begitu tulus dalam kesederhanaan
Tanpa kenal lelah, letih yang selalu mendukungku
Demi mewujudkan cita-citaku
Hanya berkat do'a semuanya aku dapat meraih semua ini...*

Ya Allah.....

*Bimbinglah aku terus dalam RahmatMu
Bimbinglah aku terus dalam kasih dan hanya cinta kepadaMu
Ya Allah.....*

*Aku menyadari sepenuhnya apa yang aku buat
Sampai detik ini belum berarti apa-apa
Karena semuanya aku memohon
Jadikanlah keringat mereka sebagai mutiara
Yang kemilau saat aku dalam kegelapan*

Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd dan Dra. Sri Hartati, M. Pd sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Buat teman-temanku PPKHB angkatan 2014 yang senantiasa selalu ada disaat suka dan duka, yang selalu memberi motivasi dan semangat baru hingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.

Tetaplah jadi sahabat, emakku yang menghiasi keindahan dalam hidupku...

Semoga kebersamaan ini terus abadi menjadi kenangan terindah yang tak terlupakan...

Sekali lagi terimakasih dan mohon maaf karena nama-nama tidak dapat kutuliskan satu persatu, tapi yakinlah kenangan kita tak akan ku lupa sampai hayat dikandung badan.

Semoga rahmat Allah SWT selalu menyertai kita semua....

Amin ya Rabbal alamin.....

Rofika 2017

ABSTRAK

Rofika. 2017. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung anak dalam hal, belum berkembangnya kemampuan anak mengurutkan, menyebutkan, menghubungkan angka dengan benda-benda, belum berkembangnya kemampuan anak menjumlahkan dengan benda dan mencari hasil penjumlahannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan bola flanel.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian anak usia dini 5-6 tahun di TK Bhakti Bunda Padang yang berjumlah 12 orang anak terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola flanel, dimana pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak 88%. Disimpulkan bahwa permainan bola flanel dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Kota Padang”

Peneliti menemukan banyak kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini karena keterbatasan kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Dengan adanya bantuan, arahan dan bimbingan sehingga peneliti akhirnya dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan masukan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd selaku penguji I, Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku penguji II dan Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku penguji III, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun kepada peneliti guna perbaikan skripsi ini kearah yang lebih baik dan lebih semputna.
4. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

5. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd, selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Dr. Alwen Bentri M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
7. Bapak dan ibu dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Orang tua, kakak dan adikku yang telah memberikan waktu, dorongan serta doa kepada peneliti.
9. Ibu Yeniati, S. Pd, selaku kepala TK Bhakti Bunda Padang dan teman-teman sesama mengajar yang membantu dan memberikan kesempatan serta waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman PPKHB 2014 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti menerima saran dan kritikan yang bermanfaat dan membangun untuk memperbaiki skripsi ini selanjutnya. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti khususnya.

Padang, Januari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
KATA PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Pendidikan	8
b. Pengertian Anak Usia Dini	9
c. Karakteristik Anak Usia Dini	10
d. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini	11
e. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	12
f. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
g. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	14
h. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	15
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	16
a. Pengertian Kognitif.....	16
b. Perkembangan Kognitif	17
c. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	18
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	19
3. Perkembangan Berhitung.	20
a. Pengertian Berhitung	20
b. Tujuan Berhitung	21
c. Karakteristik Berhitung.....	22
d. Prinsip Permainan Berhitung.....	23

e. Metode Pengembangan Berhitung.....	24
4. Bermain Anak Usia Dini.	25
a. Pengertian Bermain	25
b. Manfaat Bermain Anak Usia Dini	26
c. Tujuan Bermain Anak Usia Dini	27
d. Karakteristik Bermain.....	28
5. Alat Permainan Anak Usia Dini	29
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	29
b. Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	30
c. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif.....	31
d. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif.....	32
e. Permainan Bola Flanel.....	33
1) Pengertian Permainan Bola Flanel	33
2) Alat dan Bahan.....	35
3) Langkah-Langkah Pembuatan Bola Flanel	36
4) Langkah-Langkah Permainan Bola Flanel.....	39
B. Penelitian Yang Relevan	40
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis Tindakan.....	43
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Subjek Penelitian.....	45
D. Prosedur Penelitian.....	45
E. Definisi Operasional.....	61
F. Instrumentasi	61
G. Teknik Pengumpulan Data	62
H. Teknik Analisis Data	63
I. Indikator Keberhasilan	64
 BABIV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian.....	66
1. Deskripsi Kondisi Awal	66
2. Deskripsi Siklus I	70
3. Deskripsi Siklus II	92
B. Analisis Data.....	112
C. Pembahasan.....	130
 BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan.....	134
B. Implikasi	135
C. Saran	135
 DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	140

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berpikir	42
2. Prosedur Penelitian.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format Observasi	62
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	66
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus I Pertemuan 1.....	71
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus I Pertemuan 2.....	76
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus I Pertemuan 3.....	81
6. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus I	86
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus II Pertemuan 1	92
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus II Pertemuan 2	97
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus II Pertemuan 3	102
10. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus II	108
11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB)	116
12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	120
13. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Mulai Berkembang (MB)	123
14. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Belum Berkembang (BB)	127

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung pada Kondisi Awal.....	68
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus I Pertemuan 1.....	73
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus I Pertemuan 2.....	78
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus I Pertemuan 3.....	83
5. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus I Pertemuan 1, 2,3.....	88
6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus II Pertemuan 1.....	95
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus II Pertemuan 2.....	100
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Siklus II Pertemuan 3.....	104
9. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus II Pertemuan 1, 2,3.....	110
10. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).....	118
11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).....	121
12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Mulai Berkembang (MB).....	125
13. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Bola Flanel Kategori Belum Berkembang (BB).....	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pada Kondisi awal (Sebelum Tindakan)	140
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Pertama	143
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Kedua	146
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Ketiga	149
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Pertama	152
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Kedua	155
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Ketiga	158
8. Nyanyi Anak	161
9. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Pada Kondisi Awal	162
10. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus I Pertemuan 1	163
11. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus I Pertemuan 2	164
12. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus I Pertemuan 3	165
13. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus II Pertemuan 1	166
14. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus II Pertemuan 2	167

15. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel Siklus II Pertemuan 3.....	168
16. Gambar Observasi Pada Kondisi Awal.....	169
17. Gambar Guru Mencontohkan Permainan Bola flanel.....	172
18. Gambar Siklus I	175
19. Gambar Siklus II	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alat dan Bahan Membuat Bola Flanel	36
2. Pola Bola Flanel Pertama	37
3. Bola Flanel Pertama	37
4. Pola Bola Flanel Kedua	38
5. Bola Flanel Kedua	38
6. Alat Permainan Bola Flanel	40

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pembangunan nasional adalah untuk mewujudkan suatu masyarakat yang adil, makmur yang merata material dan spritual berdasarkan Pancasila, pada hakikatnya adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan masyarakat seluruh Indonesia. Salah satu bagian terpenting dalam komponen masyarakat Indonesia adalah anak, karena anak adalah pemilik masa kini dan pembangun masa depan bangsa. Begitu pentingnya mereka untuk rantai kelangsungan tradisi suatu bangsa, mulai lahir hingga anak memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini karena pada masa ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana pendidikan anak usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian dan aspek perkembangan lain.

Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal I ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka, dimana pada masa ini sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh

anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya yang memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini Bab II Pasal 4 :

Standar PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk : 1) Melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, 2) Mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif, 3) Mempersiapkan pembentukan sikap pengetahuan dan keterampilan anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak(TK) merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Adapun aspek perkembangan yang akan di capai adalah aspek nilai agama dan moral, sosial dan emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik motorik. Seperti yang kita ketahui anak usia Taman Kanak-kanak mempunyai prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Salah satu aspek yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah kognitif. Pada dasarnya kognitif dikembangkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya melalui panca indranya, perkembangan kognitif anak usia dini juga terlihat dari kemampuan anak untuk

menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu dan dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Kognitif mempunyai peranan yang penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktifitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.

Berhitung merupakan pengembangan dari kognitif. Kemampuan berhitung perlu diajarkan kepada anak usia dini dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai merusak pola perkembangan anak. Berbagai bentuk angka seringkali ditemui anak misalnya pada jam dinding, kalender, penulisan tanggal di papan tulis, nomor handphone, mata uang, remote televisi, nomor rumah dan plat kendaraannya dirumah. Oleh karena itu angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari anak, pada saat inilah kita mulai mengenalkan permainan berhitung bagi anak.

Pengembangan kemampuan berhitung permulaan dilakukan dengan mengembangkan kegiatan seperti membentuk permainan sederhana, menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat, menggunakan balok menjadi bahan bangunan, menyebut dan membilang 1 sampai 20, memahami lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, memahami konsep sama, lebih banyak, lebih sedikit, memahami penjumlahan dengan benda-benda, memahami waktu menggunakan jam, menyusun kepingan *puzzle*, memahami alat untuk mengukur, memahami sebab akibat, mengetahui asal mula terjadinya sesuatu dan menunjukkan kejanggalan suatu gambar.

Bermain merupakan bagian hidup yang paling penting bagi anak, dengan bermain yang sesuai dengan dunianya diharapkan anak dapat menikmati situasi pembelajaran yang menyenangkan yang benar-benar tercipta di Taman Kanak-kanak. Kesenangan anak-anak dalam bermain ini dapat kita jadikan sebagai kesempatan dalam mengembangkan dan mempelajari hal yang konkrit sehingga menjadi daya cipta, imajinasi dan kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal.

Upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, guru dapat melakukan berbagai cara termasuk melalui permainan. Permainan berhitung bagi anak usia dini tidak hanya terkait untuk pengembangan kemampuan kognitif tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional dan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung sebagai dasar bagi pengembangan kemampuan matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran berhitung ke tingkat pendidikan selanjutnya.

Untuk menarik perhatian anak, seorang guru harus mampu menyediakan media dan metode yang bervariasi untuk merangsang aktifitas anak dengan objek yang ada di lingkungan terdekatnya sehingga anak tidak merasa terpaksa dan dapat menunjang kesempatan diri untuk berkembang. Media yang digunakan sesuai dengan usia dan kebutuhan anak dan mengandung unsur edukatif.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Bhakti Bunda tempat peneliti mengajar, peneliti menemukan belum berkembangnya kemampuan anak mengurutkan angka 1 sampai 10, anak menghubungkan lambang bilangan

dengan benda-benda, anak menjumlahkan dengan benda-benda. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru dalam program pembelajaran berhitung kurang bervariasi, anak dibebani dengan tugas pada buku lembar kerja, menghubungkan gambar dengan angka-angka dengan memberi tanda ceklist (\checkmark), membuat gambar sebanyak angka yang ditunjuk sehingga anak merasa bosan, sulit memahami dan akhirnya berhitung menjadi hal yang menakutkan bagi anak. Anak akan lebih mudah mencapai kemampuan berhitungnya apabila media dan strategi yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan seperti melalui permainan yang dilakukan secara konsisten dan dalam suasana yang kondusif dengan menggunakan alat permainan yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti sangat tertarik meneliti permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik. Pada kesempatan ini peneliti memilih bentuk permainan dengan menggunakan bola flanel. Untuk mengetahui sejauh mana permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Flanel di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Belum berkembangnya kemampuan berhitung anak

2. Belum berkembangnya kemampuan anak mengurutkan angka 1 sampai 10
3. Belum berkembangnya kemampuan anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda.
4. Belum berkembangnya kemampuan anak menjumlahkan dengan benda-benda.
5. Belum berkembangnya kemampuan anak mencari angka hasil penjumlahan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu belum berkembangnya kemampuan berhitung anak dalam hal mengurutkan, menyebutkan, menghubungkan dan menjumlahkan angka dengan benda serta mencari angka hasil penjumlahannya di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Kota Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimanakah permainan bola flanel dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola flanel di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi anak

Dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya pengembangan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda melalui permainan bola flanel.

2. Manfaat bagi guru

Untuk membantu guru dalam meningkatkan kecerdasan anak khususnya dalam kegiatan berhitung, dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, memotivasi guru dalam berkreasi menciptakan media pembelajaran serta memperkaya jenis permainan yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini.

3. Manfaat bagi sekolah

Memberikan masukan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak yang lebih optimal terutama dalam pembelajaran berhitung melalui permainan bola flanel.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan kreatifitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan bagi para peneliti yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan menurut Dewey dalam Syafril, dkk (2012:41) adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia. Dalam hal ini lebih menekankan kepada kegunaan (*pragmatis*). Hidup adalah suatu proses yang selalu berubah, tidak ada satupun yang abadi karena kehidupan itu adalah pertumbuhan, maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa di batasi oleh usia.

Sedangkan menurut Hasbullah (2013:1) secara sederhana pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah usaha sadar untuk membentuk kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara memberikan pengetahuan akan berbagai hal, informasi-informasi yang dapat meningkatkan taraf kehidupan manusia itu sendiri tanpa memandang usia, melalui pendidikan nilai

budaya terpelihara, dibina dan dikembangkan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia.

b. Pengertian Anak Usia Dini

Pandangan masyarakat terhadap anak usia dini cenderung berubah-ubah dan berkembang seiring pergantian waktu dan berbeda-beda satu sama lain sesuai dengan teori yang melandasinya. Anak usia dini disebut juga anak prasekolah, memiliki masa peka dalam perkembangan dan merupakan saat yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam setiap tahap perkembangannya.

Berk dalam Yulsofriend (2013:1) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Mulyasa (2012:16) menyebutkan pengertian anak usia dini adalah :

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga di banding dengan usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun, mereka adalah sosok individu yang unik dimana masa ini adalah masa keemasan dan sangat berharga karena pada masa ini anak mencari jati dirinya dan semua aspek perkembangan ada pada masa usia dini.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak yang dilahirkan di atas dunia ini berbeda-beda antara satu dengan lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun.

Sebagaimana menurut Suryana (2013:31-33) karakteristik anak usia dini sebagai berikut: a) Anak bersifat egosentris, b) anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), c) anak bersifat unik, d) anak kaya imajinasi dan fantasi, e) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Sudarna (2014:16-17) bahwa karakteristik anak usia dini adalah :

a) unik, b) egosentris, c) aktif dan energik, d) rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) eksploratif dan berjiwa petualang, f) spontan, g) senang dan kaya akan fantasi, h) masih mudah frustrasi, i) masih kurang mempertimbangkan .dalam melakukan sesuatu, j) daya perhatian pendek, k) bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini berbeda setiap individu, karena anak usia dini adalah anak yang unik yang tidak bisa disamakan satu dengan lainnya. Anak spontan

melakukan sesuatu hal yang diinginkannya tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu, untuk mengembangkan aspek kemampuannya dibutuhkan latihan dan rutinitas untuk belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

d. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pembahasan perkembangan anak usia dini digunakan istilah aspek perkembangan anak yaitu aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak melalui pendidikan anak usia dini.

Aspek perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat *Catron* dan *Allen* dalam *Sujiono* (2009:62) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.

Hurlock dalam *Suyadi* (2013:59) berpendapat bahwa perkembangan anak usia dini dapat ditinjau dari aspek masa-masa atau umur tertentu dan aspek-aspek perkembangan meliputi perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, moral keagamaan, dan perkembangan kognitif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini terbagi ke dalam 6 (enam) aspek pengembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Pendidik anak usia dini berperan dalam membantu anak mengembangkan seluruh potensinya agar berkembang menuju terbentuknya manusia seutuhnya yang dapat berfungsi sebagai manusia yang mandiri.

e. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Anak adalah investasi untuk melanjutkan kelestarian peradaban sebagai penerus bangsa. Maka untuk menjadikan anak-anak sebagai investasi unggul perlu diperhatikan pendidikannya sejak dini. Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini berdasarkan pendapat Yamin (2013: 1) adalah sebagai berikut :

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan anak usia merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Sedangkan menurut Sudarna (2014:1) mendefinisikan bahwa pendidikan anak usia dini adalah:

Suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup aspek aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

f. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan, potensi yang ada dalam diri anak agar memiliki kesiapan menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang.

Trianto (2011:24-25) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah secara umum mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan. Dan secara khusus adalah 1) Membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif mandiri, percaya diri, menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab; 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spritual, intelektual, emosional, sosial pada masa emas pertumbuhannya dilingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan

Menurut Sujiono (2009:42) tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman

orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Dari dua pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan anak untuk hidup di masyarakat dan menyesuaikan diri di lingkungannya dan memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

g. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan cikal bakal pembentukan karakteristik anak negeri, sebagai titik awal pembentukan sumber daya manusia (SDM) berkualitas yang memiliki wawasan intelektual, kepribadian, rasa tanggung jawab, inovasi, kreatif, partisipasi serta semangat mandiri.

Menurut Suyadi (2010:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Mengutamakan kebutuhan anak; 2) Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar; 3) Lingkungan yang kondusif dan matang; 4) Menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain; 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skill*); 6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar; 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Solfema (2014:40) berpendapat bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Berorientasi pada kebutuhan anak; 2) Belajar melalui bermain; 3) Merangsang kreativitas dan inovasi; 4) Lingkungan yang

mendukung; 5) Mengembangkan kecakapan hidup; 6) Menggunakan berbagai media; 7) Dilaksanakan secara bertahap; 8) Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini memegang peranan penting terhadap perkembangan anak dan merupakan pondasi dasar bagi kepribadian dan mengembangkan kecakapan hidup, belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Pembelajaran berpusat pada anak dengan mengembangkan semua aspek perkembangan, memakai media pembelajaran dan dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang.

h. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Filosofi pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang diperuntukkan bagi anak memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Permainan pada anak dapat menimbulkan rasa nyaman untuk bertanya, berkreasi, menemukan dan memotivasi mereka untuk menerima segala bentuk resiko dan menambah pemahaman mereka dan juga dapat menambah kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dari setiap kejadian terhadap orang lain dan lingkungan.

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:46) adalah:

a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai tahapan perkembangan, b) Mengenalkan anak dengan dunia luar, c) Mengembangkan sosialisasi pada anak, d) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, e) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, f) Memberikan ekspresi stimulasi kultural pada anak.

Menurut Fadlillah (2010:73) menyatakan fungsi dari pendidikan anak usia dini yaitu : a) Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar, c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, d) Memberikan kesempatan pada anak menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki sesuai dengan tahap perkembangannya, mengembangkan sosialisasi anak, serta sebagai upaya pemberian rangsangan terhadap potensi yang dimiliki anak, motivasi dan emosi ke arah yang benar dan pengembangan fungsi akal dengan mengoptimalkan daya kognisi dan mental anak, dan pendidikan anak usia dini sangat mempengaruhi keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Salah satu bidang pengembangan dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kognitif, agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak dapat memecahkan masalah, melakukan

penalaran, mengenal simbol-simbol yang ada di lingkungan sekitarnya. Kognitif mempunyai peranan yang penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.

Susanto (2012:47) mendefinisikan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut *Gagne* dalam Jamaris (2006:18) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses pembentukan kemampuan dan keterampilan yang terjadi secara intelektual pada susunan saraf pada waktu manusia berpikir. Agar perkembangan tercapai secara maksimal yang dilakukan dengan cara bermain yang menyenangkan bagi anak.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan.

Menurut *Piaget* dalam Jamaris (2006:19-22) fase perkembangan kognitif terbagi kedalam empat fase yaitu 1) Fase sensorimotor (usia 0-4 tahun) pada fase ini anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya terutama

dengan aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium dan mendengar); 2) Fase praoperasional (usia 2-7 tahun) anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis; 3) Fase operasional konkret (usia 7 – 12 tahun) fase ini kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut secara konkret; 4) Fase operasional formal (12 tahun sampai usia dewasa) fase ini ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi.

Menurut *Piaget* dalam Suyanto (2005:53) ada empat fase perkembangan kognitif yaitu : 1) Sensorimotor, 2) Pra-operasional, 3) Konkret-operasional, 4) Formal operasional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fase perkembangan kognitif ada 4 fase yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasional konkret, dan fase operasional formal.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif

Susanto(2012:60-63) berpendapat tujuan pengembangan kognitif adalah: 1) Pengembangan auditory; 2) Pengembangan visual; 3) Pengembangan taktik yaitu berhubungan dengan tekstur (indra peraba); 4) Pengembangan kinestetik mempengaruhi perkembangan kognitif; 5) Pengembangan aritmatika yaitu diarahkan untuk penguasaan berhitung atau

konsep berhitung permulaan, 6) Pengembangan geometri yaitu yang berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, 7) Pengembangan sains permulaan yaitu yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

Sedangkan menurut Trianto (2011:16) tujuan pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan tahap-tahap perkembangan seperti tahap sensorimotor (0-24 bulan), tahap pra-operasional (24 bulan – 7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (dimulai 11 tahun). Tahap pra-operasional merupakan tahap perkembangan kognitif anak usia prasekolah, yang berciri adanya penguasaan bahasa, kemampuan menggunakan simbol, meniru, sekalipun cara berpikirnya sangat egosentris, memusat dan tidak bisa dibalik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan intelektual dan daya pikir anak agar mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya berdasarkan tingkat perkembangannya, peran kematangan serta belajar sangat mempengaruhi perkembangan kognitif.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Susanto (2012:59-60) berpendapat faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah: 1)Faktor hereditas / keturunan;2) Faktor lingkungan;3) Faktor kematangan organ fisik /psikis;4) Faktor pembentukan; 5) Faktor minat dan bakat; 6) Faktor kebebasan.

Adisusilo (2012:9) faktor pengembangan kognitif juga dipengaruhi oleh konsep perkembangan intelegensi, organisasi, skemata merupakan struktur mental seseorang dimana ia secara intelektual beradaptasi dan berubah selama perkembangan kognitif, asimilasi, akomodasi, ekuilibrasi dan adaptasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu keturunan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan untuk berpikir serta adaptasi dengan lingkungannya.

3. Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan juga saat ini adalah memberikan mereka kemampuan berhitung permulaan yang dilakukan dengan menggunakan benda dan media yang menarik.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:1) bahwa berhitung adalah merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran lebih lanjut disekolah dasar.

Sedangkan menurut Susanto (2012:98) kemampuan berhitung permulaan adalah:

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Peneliti berpendapat bahwa berhitung adalah kemampuan anak untuk mengenal, memahami, memperagakan angka serta mampu anak menjawab beberapa pertanyaan yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya.

b. Tujuan Berhitung

Departemen Pendidikan Nasional (2000:2) menjelaskan bahwa secara khusus tujuan berhitung anak usia dini adalah: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; 4) Memiliki pengetahuan, dapat memperkirakan kemungkinan sebab suatu peristiwa terjadi disekitarnya; 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Piaget dalam Susanto (2005:161) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis, matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan berhitung di Taman Kanak-kanak untuk menanamkan pemahaman tentang konsep berhitung agar anak usia dini dapat berpikir logis dan sistematis dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

c. Karakteristik Berhitung

Departemen Pendidikan Nasional (2000:11) mengemukakan beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan berhitung antara lain:

1) Secara spontan sudah menunjukkan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung; 2) Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman; 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan; 4) Anak mulai membandingkan benda dan peristiwa yang ada disekitarnya; 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

Susanto (2012:106) berpendapat karakteristik berhitung anak usia 4-6 tahun yaitu : 1) Membentuk permainan secara sederhana, 2) Menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat, 3) Menggunakan balok-balok menjadi bahan bangunan, 4) Menyebutkan dan membilang 1-10, 5)

Memahami lambang bilangan, 6) Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, 7) Memahami konsep sama, lebih banyak dan lebih sedikit, 8) Memahami penjumlahan dengan benda-benda, 9) Memahami waktu dengan menggunakan jam, 10) Menyusun kepingan puzzle secara sederhana menjadi utuh, 11) Memahami alat-alat untuk mengukur, 12) memahami sebab akibat, 13) Mengetahui asal usul terjadinya sesuatu, 14) Menunjukkan kejanggalan suatu gambar.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa karakteristik berhitung pada anak usia 5-6 tahun dilakukan secara spontan, mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan angka-angka, menjumlahkan, mengurangi dengan benda serta mulai memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitarnya.

d. Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung

Departemen Pendidikan Nasional (2000:8-9) ada 7 prinsip permainan berhitung : 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar; 2) Pengetahuan dan keterampilan dalam permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya; 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri; 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak; 5) Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya

bahasa yang sederhana; 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung; 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Sedangkan *Yew* dalam *Susanto* (2012:103) menyatakan ada beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak yaitu :1) Buat pelajaran yang mengasyikkan;2) Ajak anak terlibat secara langsung; 3) Bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung; 4) Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya; 5) Fokus pada apa yang anak capai. Pembelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Peneliti menyimpulkan dari uraian diatas bahwa permainan berhitung untuk anak usia dini dilakukan dengan prinsip secara bertahap, berurutan, dimulai dari yang mudah hingga ke tahap yang sulit, suasana yang menyenangkan, menggunakan media yang menarik dan aman , anak terlibat secara langsung dan membangun rasa percaya diri sehingga pembelajaran berhitung tidak lagi hal yang menakutkan dan membosankan.

e. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung

Metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah metode yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir serta mampu memecahkan masalah.

Renew dalam *Susanto* (2012:103) berpendapat bahwa metode pengembangan berhitung permulaan dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan

bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.

Sedangkan menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:13-14) metode pengembangan berhitung anak usia dini dilakukan dengan metode sebagai berikut 1)Metode bercerita; 2) Metode bercakap-cakap; 3) Metode tanya jawab; 4) Metode pemberian tugas; 5) Metode demonstrasi; 6) Metode eksperimen.

Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode pengembangan berhitung permulaan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, kegiatan yang dilakukan dalam bentuk permainan dan memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

4. Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan dunianya anak-anak, melalui bermain mereka mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, melatih keberanian dan menumbuhkan rasa percaya diri. Suryana (2013:138) menyatakan bahwabermain :

Dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tidak ada paksaan paksaan atau tekanan dari pihak luar atau kewajiban.

Sedangkan menurut Mayesti dalam Sujiono dan Bambang (2010:34) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan yang menjadi kebutuhan anak mencapai perkembangan yang utuh dalam dirinya fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral yang dilakukan berulang-ulang dan tanpa ada paksaan.

b. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Melalui bermain dapat bermanfaat untuk melakukan kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan ide-ide kreatif.

Menurut Suryana (2013:141-142) manfaat bermain adalah: 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian; 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap dunia luar, 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, anak selalu bertanya, meneliti lingkungan sekitar dan berlatih peran sosial.

Selain itu menurut Ismail (2012:29-30) mengatakan bermain mempunyai manfaat sebagai berikut :

1) Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat; 2) Untuk mengenal kekuatan sendiri; 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; 4) Dapat melatih menempa emosi; 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan; 6) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah dapat meningkatkan eksplorasi anak, mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, melatih anak untuk disiplin, mentaati aturan dalam setiap permainan, meredakan ketegangan atau mengurangi trauma dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kemampuan intelektual serta kemandirian anak.

c. Tujuan Bermain Anak Usia Dini

Sebagian besar kehidupan anak adalah bermain, karena bermain kebutuhan anak dan bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi oleh anak. Berbagai pengalaman didapatkan dari bermain, melatih fisik, menggali potensi dari dalam diri dan mengembangkan kreativitasnya.

Suryana (2013:140) menyatakan bahwa bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak, penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak.

Catron dan *allen* dalam Sujiono (2009:145) berpendapat tujuan utama bermain adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak

usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Peneliti menyimpulkan bahwa tujuan bermain adalah membantu anak mengenal dan menanamkan rasa empati terhadap lingkungan disekitarnya, mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak dan membantu pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan penyalur energi yang sangat baik bagi anak, mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Bermain yang menyenangkan akan tercipta rasa gembira, sehingga anak tidak menyadari bahwa ia sedang belajar.

Yulsofriend (2013:20) menyatakan bahwa karakteristik bermain anak adalah 1) Bermain adalah sukarela; 2) Bermain adalah pilihan anak; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; 4) Bermain adalah simbolik; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sedangkan *Vandenberg*, dkk dalam Ismail (2012: 31-32) menyatakan karakteristik bermain adalah 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yaitu muncul berdasarkan keinginan anak serta ; 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif; 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; 4) Bermain lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir; 5) Bebas memilih; 6) Bermain mempunyai kualitas pura-pura.

Dan menurut *Hewson* dalam *Sujiono* (2009:146) menyatakan bahwa enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu 1) Bermain muncul dari dalam diri anak sehingga dapat dinikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri; 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati; 3) Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya dan bermain juga melibatkan partisipasi aktif baik fisik ataupun mental; 4) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil; 5) Bermain harus didominasi oleh pemain; 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah sukarela tanpa paksaan, meningkatkan motivasi, menyenangkan dan anak terlibat secara aktif baik secara fisik maupun secara psikis, menumbuhkan rasa percaya diri dengan bermain juga anak belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

5. Alat Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Kamtini (2005:61) berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.

Sedangkan pendapat *Tedjasaputra* (2001:81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan yang aman bagi anak, anak terlibat secara

langsung dan sifatnya konstruktif dan alat permainannya mampu merangsang dan menarik bagi anak sekaligus dapat mengembangkan berbagai jenis kemampuan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang sangat membantu anak dalam kegiatan bermainnya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Alat permainan mempermudah anak dalam proses pembelajaran dan mendorong kreatifitasnya dalam setiap kegiatan.

b. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Ismail (2012:138-139) berpendapat bahwa fungsi alat permainan adalah :

1)Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan; 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Sedangkan menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62-63) fungsi alat permainan edukatif adalah: 1)Melatih panca indera; 2) Melatih kecerdasan emosionalnya; 3) Menanamkan nilai, moral, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya; 4) Melatih kecerdasan intelektual anak; 5) Menanamkan nilai agama; 6) Melatih keterampilan anak dengan alat bermain; 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak; 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi dan idealisme anak; 9) Memperkenalkan kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan

dan kemandirian, 10) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca, menulis dan berhitung, 11) Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia, 13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat, 14) Membuat anak senang.

Dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan edukatif adalah sebagai alat yang memudahkan anak untuk memahami pembelajaran, menciptakan suasana yang nyaman, menarik sehingga anak merasa tidak bosan.

c. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dahulu oleh para pakar dari negara maju, walaupun ada juga beberapa jenis alat permainan edukatif yang dibuat dan dikreasikan guru disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

Jenis alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para pakar menurut Eliyawati (2005:65) adalah sebagai berikut :

- 1) Alat untuk kemampuan berbahasa; 2) *Dr. Maria Montessori*; menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. 3) Balok *Cruissenaire*; 4) Alat permainan edukatif ciptaan *Frobel*.

Tedjasaputra (2001:82) mengemukakan alat permainan edukatif untuk anak usia pra sekolah adalah :

1) Alat Edukatif untuk membangun; 2) Alat permainan edukatif untuk melatih berbagai macam pengertian mengenai warna, bentuk dan ukuran; 3) Beberapa alat permainan edukatif ciptaan *Montessori*; Alat permainan yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu bimbingan seperti alat timbangan, silinder dengan ukuran serial, bentuk- bentuk tiga dimensi, kerucut, kubus, prisma dan bola.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis alat permainan edukatif diciptakan dengan melihat tahap perkembangan anak dan aspek yang akan dikembangkan. Alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para pakar dapat dimodifikasikan sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan sekolah.

d. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya. Pembuatan alat permainan edukatif haruslah sesuai dengan syarat dan ciri alat permainan anak usia dini yang memiliki kekhususan yaitu dapat mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

Eliyawati (2005: 79) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembuatan alat permainan edukatif adalah :

1) Syarat edukatif yaitu disesuaikan dengan didaktik dan metodik; 2) Syarat tehknik artinya multi guna, dibuat dengan bahan mudah didapat aman bagi anak, kuat dan awet, mudah dalam pemakaian dan dapat digunakan secara individual dan kelompok; 3) Syarat estetika yaitu mudah dimainkan bagi anak, keserasian ukuran dan kombinasi warna yang menarik.

Tedjasaputra (2001:81) mengemukakan ciri-ciri alat permainan adalah 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara; 2) Ditujukan terutama untuk anak usia pra sekolah; 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk penggunaan cat atau pemilihan bahannya; 4) Membuat anak terlibat secara aktif; 5) Bersifat konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dibuat hendaklah memperhatikan tingkat perkembangan anak, alat permainan menarik bagi anak, aman dan tahan lama untuk dipakai, alat permainan anak usia dini menuntun anak untuk terlibat secara langsung dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

e. Permainan Bola Flanel

1) Pengertian Permainan Bola Flanel

Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:204.858) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan. Dan bola adalah benda bulat yang dibuat dari karet dan sebagainya untuk bermain-main.

Menurut Kamtini (2005:61) permainan bola flanel adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak hanya pada satu aktivitas tertentu saja.

Bola flanel terbuat dari kain flanel dengan perpaduan warna yang menarik, ringan, mudah dimainkan dan tidak melantun sehingga mudah ditangkap oleh anak untuk mendapatkan angka pada kedua jempolnya.

Bola pertama angkanya dapat dibuka dan dipasang kembali pada saat anak mengurutkan angka 1-10. Bola kedua angkanya 1 sampai 5 yang akan dijumlahkan anak dengan benda. Untuk angka 6 sampai 10 diperoleh dari hasil penjumlahan atau penggabungan angka di kedua jempol anak. Apabila salah satu jempol berada antara dua angka, anak memilih angka yang disukainya, dan bila jempol berada pada angka yang sama maka dijumlahkan keduanya. Terakhir carilah angka sesuai hasil penjumlahannya. Semakin banyak kesempatan anak bermain bola flanel, anak akan lebih banyak mendapatkan pengetahuan tentang angka dan jumlah dari kedua angka.

Susanto(2012:106) mengemukakan bahwa pengembangan berhitung permulaan usia 4 sampai 6 tahun menggariskan tentang karakteristik perkembangan intelektual yaitu memahami lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, memahami penjumlahan dengan benda. Pengembangan kemampuan berhitung permulaan dikemas dalam bentuk bermain.

Musfiroh (2005:213) permainan bola flanel adalah suatu permainan yang merangsang kecerdasan logika –matematik anak meliputi kegiatan aktifitas menghitung, memperkirakan, mengurutkan, mengkategorikan dan mengidentifikasi lambang angka.

Menurut Depdiknas (2001:25) permainan melalui bola flanel anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda, pengenalan bentuk lambang

bilangan dan mencocokkan sesuai lambang bilangan dan penjumlahan dengan benda-benda.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bola flanel dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena setiap anak diberi kesempatan untuk bermain dengan aktifitas mengurutkan angka 1 sampai 10, menghubungkan angka atau lambang bilangan dengan benda-benda, menjumlahkan dengan benda dan mencari angka sesuai hasil penjumlahannya.

2) Alat dan Bahan

Menurut Tedjasaputera (2001:82) setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu saja, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

Kain Flanel atau *felt* dalam www.wikipedia (2016: -) adalah jenis kain yang dibuat dari serat wol tanpa ditenun, dibuat dengan proses pemanasan dan penguapan sehingga menghasilkan kain dengan beragam tekstur dan jenis (tergantung bahan pembuatnya). Kelebihan dari kain ini adalah mudah dibentuk dan pada proses penjahitan tidak perlu dilipat seperti kain yang lain.

Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat bola flanel yaitu :

- a) Kain Planel
- b) Dakron

- c) Benang, jarum Jahit
- d) Gunting
- e) lem tembak
- f) Rol
- g) spidol



Gambar 1. Alat dan bahan membuat bola flanel (Dokumentasi, Rofika, 20 Oktober 2016)

3) Langkah-Langkah Membuat Bola Flanel

- a) Bola Pertama
 - (1) Gunting kain panel dengan pola bola berbentuk oval dengan warna menarik sebanyak 10 buah, berukuran 30 cm x 7 cm.



Gambar 2. Pola bola flanel pertama (Dokumentasi, Rofika, 20 Oktober 2016)

- (2) Satukan semua pola bola, jahit bagian pinggirnya sisakan untuk memasukkan dakron
- (3) Ukuran bola flanel pertama 30 cm dengan diameter 70 cm



Gambar 3. Bola flanel pertama (Dokumentasi, Rofika 20 Oktober 2016)

b. Bola Kedua

- (1) Gunting kain panel dengan pola bola berbentuk oval dengan warna menarik sebanyak 5 buah berukuran 30cm x 13cm



Gambar 4. Pola bola flanel kedua (Dokumentasi, Rofika, 20 Oktober 2016)

- (2) Satukan pola bola, jahit bagian pinggirnya sisakan untuk memasukkan dakron, tempelkan angka 1 sampai 5 dan isi dengan dakron.
- (3) Ukuran bola flanel kedua 30 cm dengan diameter 65 cm



Gambar 5. Bola flanel kedua (Dokumentasi, Rofika, 20 Oktober 2016)

4) Langkah-Langkah Permainan Bola Flanel

- a) Guru menyiapkan alat permainan bola flanel yang terdiri dari bola flanel, kartu angka 1 sampai 10, simbol tambah (+), simbol sama dengan (=) dan lego.
- b) Anak mengamati bola flanel, kartu angka, simbol tambah (+), (-) dan mainan kesukaanku.
- c) Anak bertanya apa itu bola flanel, cara bermainnya dan simbol ?
- d) Anak melihat cara bermain bola flanel yang dicontohkan guru.
- e) Anak melakukan permainan bola flanel dengan kegiatan :
 - (1) Mengurutkan angka 1 sampai 10 pada bola pertama
 - (2) Menyebutkan angka yang pada jempol kanan dan kiri setelah menangkap bola flanel kedua.
 - (3) Menghubungkan angka pada kedua jempol dengan benda
 - (4) Menjumlahkan benda sesuai dengan angka pada kedua jempol.
 - (5) Mencari angka sesuai hasil penjumlahannya.
 - (6) Anak menceritakan hasil dari bermain bola flanel dan pengetahuan-pengetahuan baru yang diperolehnya.

Alat permainan bola flanel adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Alat permainan bola flanel (Dokumentasi, Rofika, 20 Oktober 2016)

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti akan mengaplikasikan permainan melalui bola flanel untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang peneliti laksanakan diantaranya:

1. Arni Marianas (2015) dengan judul skripsi “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lubang Angka di Taman Kanak-kanak Pius Kota Payakumbuh”. Yang hasil penelitiannya menunjukkan kemampuan berhitung anak meningkat melalui bola yang dimasukkan kedalam lubang A dan B yang dijentikkan di atas meja. Penelitian yang

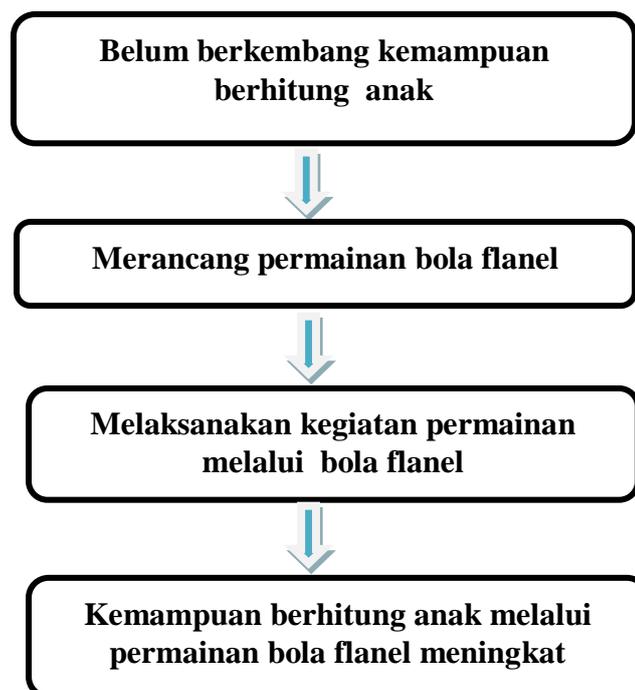
peneliti lakukan sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak namun bedanya adalah penelitian Arni melalui bola yang dimasukkan ke dalam lubang A dan B sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan permainan bola flanel.

2. Mulyani (2015) Nim 1209655 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Bermain Bowling Angka di Taman Kanak-kanak Mutiara AL-Hikmah Koto Malintang Maninjau”. Hasil penelitian dari kegiatan tersebut di atas yaitu terjadinya peningkatan berhitung anak melalui permainan bowling angka. Penelitian yang peneliti lakukan sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak namun perbedaannya adalah penelitian Mulyani melalui bermain bowling angka sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah melalui permainan bola flanel.
3. Yurdasni (2014) Nim 1110518 dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka di Taman Kanak-kanak Budi Bhakti Kab. Lima Puluh Kota “. Hasil penelitian dari kegiatan yaitu terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka. Anak mengambil biji-bijian dan mengelompokkannya kedalam mangkok, menghitung biji tersebut kemudian anak mengocok bola plastik kecil yang berangka didalam toples dan menuangkannya sehingga salah satu bola keluar. Anak akan terus mengocok bola dalam toples sampai bola angka yang keluar sesuai dengan jumlah biji-bijian yang dihitungnya. Penelitian yang dilakukan oleh Yurdasni mempunyai kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan

berhitung menggunakan bola. Perbedaannya terletak pada penggunaan media dan kegiatan yang dilakukan. Peneliti menggunakan media bola flanel untuk menghubungkan lambang bilangan atau angka dengan benda, menjumlahkan dengan benda-benda. Sedangkan penelitian Yurdasni menggunakan bola-bola plastik.

C. Kerangka Berfikir

Belum berkembangnya kemampuan kognitif anak kelompok B1 dalam hal berhitung disebabkan oleh belum optimalnya proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Untuk itu peneliti mencoba memberikan motivasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola flanel. Dengan permainan bola flanel ini peneliti berharap kemampuan berhitung anak dapat meningkat.



Bagan 1. Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini merupakan dugaan sementara sebelum penelitian dilakukan. Melalui permainan bola flanel ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Kota Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola flanel yang telah dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang, terjadi peningkatan keberhasilan pada akhir siklus I sebesar 38% namun peningkatan ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.
2. Pelaksanaan penelitian di siklus II terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak yang sangat berarti melalui permainan bola flanel yaitu pada akhir siklus II sebesar 88%. Hal ini menggambarkan kemampuan berhitung anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan dimana telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
3. Melalui permainan bola flanel pada kelompok B1 TK Bhakti Bunda Padang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak karena permainan ini sangat menarik dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan dalam bentuk suatu permainan yang melibatkan anak secara langsung.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan teoritis, maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Permainan bola flanel dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan bola flanel ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Aplikasi dari permainan berhitung bola flanel ini memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung karena kegiatan ini menarik bagi anak, menyenangkan dan anak usia dini menekankan kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain sehingga anak tidak terbebani saat belajar, anak dapat mengekspresikan dirinya sambil bermain menggunakan alat bola flanel untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak dalam memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung agar menjadi kreatif, aktif dan mampu melakukan suatu pembelajaran dengan baik.
2. Bagi anak TK Bhakti Bunda dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

3. Bagi guru TK dapat melibatkan anak dalam setiap kegiatan agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara maksimal dan optimal dan guru juga harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apabila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu.
4. Bagi peneliti selanjutnya tentang peningkatan kemampuan berhitung anak diharapkan berkembang ke arah yang lebih baik dan dapat menciptakan permainan yang menarik bagi anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan pengetahuan guna menambah wawasan.