

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN KARTU DOMINO BERGAMBAR DI
PAUD BHAKTI BUNDA KABUPATEN
PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

MARDAWENI
NIM. 1110594

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

ABSTRAK

Mardaweni, 2014: Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Domino Bergambar di PAUD Bhakti Bunda Padang Sirih, Skripsi, Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berhitung anak masih rendah dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Hal ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi, media yang tidak sesuai dan metode yang kurang relevan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kartu domino bergambar. Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah anak PAUD Bhakti Bunda sebanyak 14 orang yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Prosedur penelitian ini adalah dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan diakhiri dengan refleksi. Penelitian ini menggunakan Instrumen penelitian dalam bentuk lembar observasi dan dokumentasi, kemudian data analisis dengan menggunakan rumus persentase.

Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa melalui permainan kartu domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan anak sudah meningkat namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimum, dan pada siklus II kemampuan anak sudah meningkat dan hasil yang diperoleh sudah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimum yang peneliti tetapkan sebelumnya.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **MARDAWENI**

NIM : 1110594/2011

Jurusan : PG PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa:

Sesungguhnya skripsi/tugas akhir yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi/tugas akhir yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Padang, 18 April 2014

Saya yang menyatakan



Mardaweni
NIM. 1110594

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Domino Bergambar Di PAUD Bhakti Bunda Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : **MARDAWENI**

NIM : **1110594 / 2011**

Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, 18 April 2014

Pembimbing I,



Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

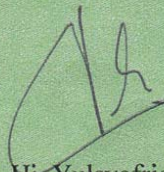
Disetujui Oleh,

Pembimbing II,



Serli Marlina, M. Pd
NIP. 19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui
Permainan Kartu Domino Bergambar Di PAUD
Bhakti Bunda Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : **MARDAWENI**

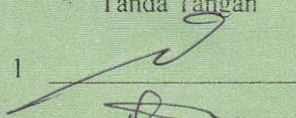
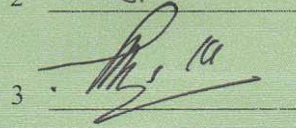
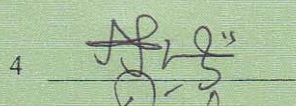
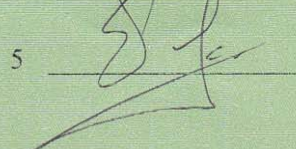
NIM : 1110594 / 2011

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2014

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1 
Sekretaris	: Serli Marlina, M. Pd	2 
Anggota	: Dra. Izzati, M.Pd	3 
Anggota	: Nurhafizah, M. Pd	4 
Anggota	: Elise Muryanti, M. Pd	5 

KATA PENGANTAR

Segala puji beserta syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat beserta karuniaNya bahwa skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Domino Bergambar Di Paud Bhakti Bunda Kabupaten Pesisir Selatan”** dapat diselesaikan dengan baik, walaupun banyak masalah dan hambatan.

Selawat beserta salam tak lupa pula peneliti ucapkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memperjuangkan umatNya dari zaman kebodohan menjadi zaman yang manusianya menjadi berilmu pengetahuan yang luas, berpendidikan, bermoral dan berakhlak mulia. Beliau bagaikan cahaya yang memberi penerangan pada waktu malam, dan memberikan pedoman pada waktu siang. Beliau meninggalkan dua pusaka yaitu alqur'an dan sunnahnya, kedua pusaka itu merupakan pedoman dan petunjuk yang benar yang bisa membawa manusia selamat di dunia dan selamat di akhirat nantinya.

Keterbatasan kemampuan dan kesanggupan peneliti miliki dalam penulisan skripsi ini, sehingga dalam penulisanya peneliti banyak menemukan kesulitan namun berkat rahmat Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I skripsi ini yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Serli Marlina, M. Pd selaku pembimbing II skripsi ini yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Izzati, M. Pd, Ibu Nurhafizah, M. Pd, dan Ibu Elise Muryanti, M. Pd selaku Tim Penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan dan ibu Dra. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin pelaksanaan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen PG PAUD dan Pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Bakar, A. Ma selaku kepala TPK II Paud Bhakti Bunda Padang Sirih Kec. Ranah Pesisir, Kab Pesisir Selatan

Atas bantuan yang telah di berikan sekali lagi peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga apa yang telah dilakukan dan diberikannya itu dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang setimpal amin.....

Disamping itu peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk kebaikan kita bersama peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat positif dari semua pihak, akhirnya peneliti berharap agar skripsi ini bermamfaat untuk kita semua

Akhirnya kepada Allah SWT kita berserah diri dan memohon ampun dari dosa dan kekhilafan

Padang, 18 April 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	6
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
3. Hakikat Kognitif	12
4. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	19
5. Hakekat Media dan Sumber Belajar	27
6. Bermain pada Anak Usia Dini	34
7. Permainan Kartu Domino Bergambar	38
B. Penelitian Yang Relevan	39
C. Kerangka Berfikir	40
D. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	42
B. Subjek Penelitian	42
C. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Prosedur Penelitian	43
E. Definisi Operasional	55
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Pengumpulan Data	57
H. Teknik Analisis Data	57

I.	Indikator Keberhasilan	58
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
A.	Hasil Penelitian	59
1.	Kondisi Awal	59
2.	Deskripsi Siklus I	62
3.	Deskripsi Siklus II	76
B.	Analisis Data	90
C.	Pembahasan	98
BAB V	PENUTUP	
A.	Kesimpulan	102
B.	Implikasi	102
C.	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR BAGAN

Bagan		Hal
1	Bagan Kerangka Berfikir	41
2	Siklus Penelitian	45

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal	60
2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar pada Siklus I Pertemuan Pertama	63
3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar	66
4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar	69
5 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar untuk Kategori Mampu	72
6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar pada Siklus II Pertemuan Pertama	77
7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar	80
8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar	83
9 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar	86
10 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3. Untuk Kategori Sangat Tinggi	92
11 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3. Untuk Kategori Tinggi	94
12 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3. Untuk Kategori Rendah	96

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Hal
1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal	61
2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 1	64
3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 2 melalui permainan kartu domino bergambar	67
4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar pada Siklus I Pertemuan 3	70
5 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar Bervariatif	74
6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 1 dengan Menggunakan Permainan Kartu Domino Bergambar	78
7 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 2	81
8 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar pada Siklus II Pertemuan 3	84
9 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Domino Bergambar untuk Kategori Mampu	88
10 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3. Untuk Kategori Sangat Tinggi.	93
11 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3. Untuk Kategori Tinggi	95
12 Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3. Untuk Kategori Rendah	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1 Data Mentah	108
2 Rencana Kegiatan Harian (RKH)	114
3 Photo Kegiatan Penelitian	128
4 Surat Izin Penelitian dari UNP	132
5 Surat Izin Penelitian dari UPTD Kecamatan Ranah Pesisir	133
6 Surat Izin Penelitian dari Sekolah	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 adalah pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak 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 lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap prilaku dan moral agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan anak usia dini tersebut.

Dalam era perkembangan masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0-6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur formal berbentuk TK (Taman Kanak-kanak), sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur non formal berbentuk TPA (Taman Penitipan Anak) dan KB (Kelompok Bermain).

Pada PAUD banyak sekali aspek yang perlu dikembangkan antara lain perkembangan fisik, motorik, kognitif, intelektual, bahasa dan sosial. Memahami sangat pentingnya PAUD dalam meningkatkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak di tahap kehidupan selanjutnya, maka penanganan PAUD harus dilakukan secara cermat, terencana, dan menyeluruh dengan mempertimbangkan pertumbuhan, karakteristik perkembangan, potensi yang dimiliki anak serta kondisi lingkungan dimana anak berkembang.

Tapi dilihat pada kenyataannya banyak orang tua yang belum mengerti tentang pentingnya PAUD, dan orang tua khawatir anak mereka tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolahnya nanti jika dari awal belum di bekali menulis, membaca, berhitung, karena anak mempunyai potensi yang di bawa sejak lahir, maka untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada melalui pemberian rangsangan (stimulasi) agar anak mudah mengembangkan fisik, motorik, sosial emosional, moral, agama, kognitif, bahasa sesuai dengan tahap usianya.

Salah satu yang perlu di kembangkan yaitu kemampuan berhitung, mengingat pentingnya kemampuan berhitung anak untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, anak dapat berfikir logis dan sistematis, memiliki ketelitian, konsentrasi daya apresiasi yang tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, dapat memperkirakan peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-Kanak yang perlu dicapai sesuai indikator dalam aspek kognitif yang perlu dikembangkan dalam berhitung antara lain membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan,

mengenai lambang bilangan dan mengenali lambang huruf.

Menurut Paimin (dalam Sujiono 2005:11.3) menyatakan konsep matematika moderen ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan pembuktian. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungannya memerlukan simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama menjadi guru ditemukan masalah kemampuan berhitung anak yang masih rendah antara lain seperti: anak belum bisa membilang/meyebutkan urutan bilangan 1-10, anak belum bisa menunjuk lambang bilangan 1-10, anak belum bisa menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak di suruh menulis), maka sebagai seorang guru dapat menggunakan berbagai macam media agar kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

Faktor yang menyebabkan masalah tersebut diatas adalah pada saat pembelajaran berhitung guru tidak menggunakan media yang cocok bagi penguasaan berhitung anak, media yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga anak kurang tertatik untuk belajar berhitung, serta pembelajaran berhitung begitu membosankan bagi anak karena metode pengajaran yang diberikan guru selalu monoton.

Maka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, peneliti perlu meningkatkan proses belajar mengajar melalui permainan kartu domino bergambar pada kelompok A dengan jumlah anak 14 orang di Paud Bhakti Bunda Padang Sirih, Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi sebagai berikut:

- 1) Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10
- 2) Rendahnya kemampuan anak dalam menunjuk lambang bilangan 1-10
- 3) Rendahnya kemampuan anak dalam menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (Anak tidak disuruh menulis)
- 4) Guru tidak menggunakan media yang cocok bagi penguasaan berhitung anak
- 5) Media yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga anak tidak tertarik untuk belajar berhitung.
- 6) Metode pengajaran yang diberikan guru selalu monoton.

C. Pembatasan Masalah

Sekian banyaknya masalah yang tersebut di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan peneliti teliti yaitu, rendahnya kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimanakah permainan kartu domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok umur 4-5 tahun di Paud Bhakti Bunda, Padang Sirih, Kec. Ranah Pesisir Kab. Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu domino bergambar di kelompok umur 4-5 tahun di Paud Bhakti Bunda Padang Sirih, Kec. Ranah Pesisir Kab. Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Bagi anak

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Bagi guru

Untuk meningkatkan kreatifitas dan profesionalisme dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Bagi sekolah

Untuk meningkatkan mutu sekolah agar bisa menjadi pedoman bagi sekolah lain.

Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan serta mendapat pengalaman dalam proses pembelajaran berlangsung.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

8. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Yulianti, (2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sujiono (Dewi dan Eveline, 2004: 351) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan

perkembangan, baik fisik maupun mental.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut: usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Menurut Berg, rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang bisa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja.

Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berfikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak-anak akan di jauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini, 4-6 tahun (Hibama S Rahman, 2002: 43-44), anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 4-6 tahun adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya, 4) bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, perkembangan kognitif dan bahasa sangat cepat sekali, masing-masing anak memiliki keunikan yang berbeda, serta suka berfantasi dan berimajinasi.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kemendiknas (2010:3) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sedangkan menurut Masitoh. (2005:1.7) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah dimana masa penentuan perkembangan kemampuan anak berawal dari pendidikan sejak dini bertujuan untuk memudahkan anak dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Jalal dalam Santoso (2005:2.13) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak, pendidikan anak usia dini

meliputi seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi didalam institusi pendidikan.

Sedangkan menurut Santoso (2005:2.13) tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mempersiapkan anak yang sehat dan memiliki kesiapan untuk pendidikan yang akan mereka tempuh sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono, (2009: 138) memiliki karakteristik sebagai berikut: belajar, bermain, dan bernyanyi, pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan, belajar kecakapan hidup, belajar dari benda konkrit dan belajar terpadu.

Beberapa karakteristik pendidikan anak usia dini menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2010:25) adalah : (1). Menciptakan suasana yang aman, nyaman, bersih dan menarik, (2). Pembelajaran berpusat pada anak dan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mendorong kreativitas siswa serta kemandirian, (3). Sesuai dengan tahap pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak serta kebutuhan dan kepentingan terbaik anak, (4). Memperhatikan perbedaan bakat, minat dan kemampuan masing-masing anak, (5). Mengintegrasikan kebutuhan anak terhadap kesehatan gizi, stimulasi psikososial dan memperhatikan latar belakang ekonomi,

sosial dan budaya anak, (6). Pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode dan alat bermain yang tepat dan bervariasi serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada dilingkungan, (7). Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan, (8). Pemilihan teknik dan alat penilaian sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan, (9). Kegiatan yang diberikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Kesimpulan di atas bahwa karakteristik anak usia dini ingin menang sendiri dan segala-galanya dia. Kita sebagai guru dan orang tua harus bisa menyesuaikan perkembangan anak sesuai dengan usia, membimbing atau mendidik anak sesuai dengan bakat dan keinginan anak jangan terlalu menekan anak dengan kekerasan serta menuruti keinginan anak dengan bimbingan dan pengasuh yang baik supaya anak berbakti dan berguna dimasa yang akan datang.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Kemendiknas PAUD (2010:3) fungsi anak usia dini yang perlu diperhatikan:

- 1) Penyiapan bahan perumusan, kebijakan di bidang anak usia dini
- 2) Penyiapan bahan perumusan standar kriteria dan pedoman
- 3) Prosedur di bidang pendidikan anak usia dini
- 4) Pemberian bimbingan teknis dan evaluasi di bidang pendidikan anak usia dini
- 5) Pelaksanaan pemberdayaan peran serta masyarakat di bidang pendidikan anak
- 6) Pelaksanaan urusan ketata usahaaan.

Menurut Sujiono (2009:45) bahwa manfaat pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri (*self help*) yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu menjaga, merawat kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.
- 2) Meletakkan dasar-dasar tentang dan bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*). Pemberian rangsangan melalui pendidikan untuk anak usia dini perlu di berikan konferensif dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya akan tetapi juga cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya.

Pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek yang ada dalam diri anak baik dalam mengembangkan sikap perilaku, sosial emosional anak, nilai-nilai agama dan moral, kognitif fisik motorik dan bahasa.

3. Hakikat Kognitif

a. Pengertian Kognitif pada Anak Usia Dini

Pada masa usia Taman Kanak-kanak merupakan masa peletakkan dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Menurut Sujiono (2008: 1.3) Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif lebih bersifat statis pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan

intelektual lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai istilah Sujiono (2008 :14) adalah: Termen mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.

Menurut Vygotsky dalam Aisyah (2010:5.21) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Sedangkan menurut Bayley dalam Sujiono (2008:1.7) kognitif merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dengan dinamis, dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hierarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Kognitif merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berfikir. Menurut Syaodih dan Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Adapun perkembangan kognitif dapat menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadinya proses berfikir. Proses berfikir tersebut erat kaitannya pada kecerdasan yang mana dapat mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide-ide kreatif disaat belajar.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Gunarti, dkk. (2010: 2.26), mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia pra sekolah (termasuk di dalamnya usia 4-5 tahun) adalah sebagai berikut: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir menggunakan simbol.

Kementerian Pendidikan Nasional (2010:59) Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematik dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Tujuan pengembangan kognitif anak yang dikemukakan oleh Peaget, dalam Mukhlis (2010:97) adalah memperoleh struktur-struktur psikologi yang diperlukan supaya manusia mampu berfikir secara logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah yang aktual.

Pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan

belajarnya dan untuk memahami pikiran seseorang yang ada di balik otaknya pada kedalaman jiwanya.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indera. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak.

Anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berfikir pra operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perfektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit, karena anak menjadi susah di atur, bisa dikenal isitilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Menurut Sujiono (2008:2.6) pada usia ini anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak bisa mengerti penalaran abstrak atau logika.

Menurut Freud dalam Sujiono (2008:2.8) karakteristik perkembangan kognitif anak yang berusia 5-6 tahun pada anak pra sekolah adalah:

Menurut Hurlock (1999:25) mengatakan bahwa usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda/alat permainan di mulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun kemudian mereka membayangkan mainannya dan merasakan, misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya.

Sedangkan menurut Piaget dalam Hildayani (2005:9.16) perkembangan kognitif seseorang anak terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) Tahap sensorimotor,

dimulai sejak lahir hingga 2 tahun, (2) Tahap pra operasional, sejak usia 2 tahun hingga usia 6 atau 7 tahun, (3) Tahap operasi formal, sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal, pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indera.

d. Manfaat Pengembangan Kognitif

Manfaat pengembangan kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dan yang belum dikenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks. Menurut Sujiono (2008:28) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak prasekolah adalah: (1). Memahami konsep makna berlawanan: kosong/penuh, berat/ringan, (2) Menunjukkan pemahaman mengenai posisi: dimuka/dibelakang, di atas/dibawah, (3) Mampu membedakan bentuk misalnya lingkaran, segitiga dan persegi dengan objek nyata atau gambar, (4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, (5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran, (6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, (7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama misalnya “apa pasangan cangkir”, (8) Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dan lain-lain.

Sehubungan dengan hal ini Piaget dalam Aisyah (2012: 14) berpendapat, bahwa manfaat pendidik mengembangkan kognitif adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Menurut Kartadinata dalam jurnal pendidikan *Pedagogia* Vol. 1 April 2003 yang telah dikutip oleh Susanto (2011: 142) menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak.

Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berfikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003:4) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2003: 20) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011: 59- 60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: (1). Faktor hereditas/keturunan, (2). Faktor lingkungan atau emperisme, (3). Faktor kematangan, (4). Faktor minat dan bakat.

Desmita, (2010: 98), terdapat 4 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada diri seorang anak, diantaranya: (1). Perkembangan organik dan kematangan sistem syaraf, (2). Latihan dan pengalaman, (3). Interaksi sosial, (4).Ekuilibrase

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan.

4. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Nugraha (2010:3.1) berhitung adalah suatu kecerdasan seseorang yang ditandai dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan angka dan bilangan, berfikir logis dan ilmiah, adanya konsentrasi dalam pemikiran. Kemampuan berhitung akan lebih cepat berkembang bila anak melihat wujud benda, memegang dan menyatakannya kembali dalam hitungan 1, 2, 3 dan seterusnya, sedangkan menurut Hildayani (2005:9,23) berhitung merupakan salah satu kemampuan yang di pelajari anak secara optimatis dalam periode masa kanak-kanak awal.

Dalam pembelajaran permainan berhitung di taman kanak-kanak (2000:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (2011:98) 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, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berintegrasi dengan

angka-angka, berfikir secara logis dan ilmiah, adanya konsentrasi dalam pemikiran.

b. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini

Depdiknas (2000:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget (dalam Suyanto S, 2005:161) menyatakan bahwa: “Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.”

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak- Kanak, yaitu untuk melatih anak berfikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya.

c. Manfaat Berhitung

Manfaat pembelajaran berhitung pada anak usia dini menurut Yuliani (2008;11.7) adalah sebagai berikut; membelajarkan anak berdasarkan konsep yang benar, menarik dan menyenangkan menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Menurut Suyanto, S (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

Kemudian sujiono (2007;11.1), manfaat berhitung merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak dimasa tahap awal perkembangannya, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan dan mengenal konsep angka.

Berdasarkan pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan

kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

d. Tahap-Tahap Perkembangan Berhitung Anak

Berdasarkan penelitian Stafford, (2006: 1. 26) mengajukan teori tentang tahap-tahap perkembangan kemampuan berhitung awal pada anak, sebagai berikut:

1) Tahap Emergent

Pada tahap ini anak belum untuk menghitung banyaknya benda meskipun benda itu terlihat dengan jelas. Anak mungkin belum mampu untuk menyebut nama-nama bilangan dengan benar atau belum mampu untuk melakukan korespondensi satu persatu antara benda yang dihitung dengan nama-nama bilangannya.

2) Tahap Perceptual

Pada tahap ini anak sudah mampu untuk menghitung banyaknya benda apabila benda tersebut terlihat secara nyata, apabila benda itu tidak nampak maka dia tidak akan mampu untuk menghitungnya. Sebagai contoh ketika disajikan 4 manik merah, kemudian ditambahkan 3 manik biru dan anak diminta untuk menghitung jumlah manik keseluruhan, anak tersebut mampu menghitung dengan benar. Namun ketika manik-manik ditutup dengan kertas, anak tidak mampu menghitungnya.

3).Tahap Figurative

Pada tahap ini anak sudah mampu menghitung benda-benda, meskipun benda-benda tersebut tidak terlihat. Anak sudah mampu membayangkan atau menggunakan ‘pengganti’ seperti memakai jari-jari tangannya. Pada tahap ini

anak biasanya menghitung mulai satu. Jadi ketika disajikan 4 manik merah dan 3 manik biru dan kemudian manik itu di tutup dengan kertas, anak dalam tahap figurative akan berhasil menghitung jumlahnya dengan benar: ‘satu.. dua.. tiga.. empat.... sampai tujuh’.

4). Tahap *Count on*

Pada tahap ini anak mampu menghitung benda-benda yang tidak terlihat dan dalam menghitung mereka tidak memulai dari satu. Sebagai contoh dalam personal 4 manik dan 3 manik biru di atas, seorang anak di tahap ini akan menghitung dengan menyimpan 4 di otak, kemudian menghitung maju mulai: lima, enam, tujuh. Hasilnya tujuh.

5). Tahap *Facile*

Dalam tahap ini anak sudah menggunakan strategi-strategi yang tidak melibatkan menghitung satu persatu. Anak sudah mampu menggunakan strategi misalnya menghitung secara lompat, menghitung lewat bilangan 10, ataupun menggunakan sifat komutatif. Sebagai contoh ketika disajikan persoalan $7+5$, anak dalam tingkat facile akan menghitung dengan menambahkan 3 pada 7, menjadi 10 dan menambahkannya dengan 2.

Depdiknas (2000:7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana 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. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Sedangkan menurut Reys dalam Susanto (2011:101) mengemukakan lima tahapan dalam berhitung, lima tahapan ini yaitu:

a) Permainan bebas (*free play*)

Permainan yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan, namun anak dapat belajar konsep, anak dapat belajar konsep bentuk dari konsep yang dibuatnya.

b) Generalisasi (*generalization*)

Ialah anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu, mencari kesamaan sifat dalam suatu permainan.

c) Representasi (*representation*)

Anak mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis.

d) Simbolisasi (*symbolization*)

Anak harus merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal.

e) Formalisasi (*formalization*)

Anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini. Dapat disimpulkan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

e. Indikator Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

Indikator peningkatan kemampuan berhitung pada anak kurikulum 2004 antara lain:

- 1) Menghitung dengan benda-benda 1 – 10
- 2) Membilang dengan konsep bilangan 1 – 10
- 3) Menyebut hasil penambahan dan pengurangan
- 4) Menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda (anak tidak disuruh menulis)

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Berhitung Anak Usia Dini

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Menurut (Hidayati,2010:1) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak ,bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan didalam maupun di luar kelas.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang atraktif (menyenangkan), pembelajaran yang

monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi keaneka ragaman siswa.

Abdurrahman, (2003: 201) ada delapan faktor yang mempengaruhi keberhasilan berhitung yaitu:

- (1) Kematangan mental, (2) Kemampuan visual, (3) Kemampuan mendengarkan, (4) Perkembangan wicara dan bahasa, (5) Keterampilan berfikir dan memperhatikan, (6) Perkembangan motorik, (7) Kematangan sosial, (8) Motivasi dan minat.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah faktor internal dan eksternal. Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung satunya yaitu kekhasan gaya belajar masing-masing anak, namun pada kenyataanya pada proses pembelajaran yang dilaksanakan belum banyak yang memfasilitasi gaya belajar yang dimiliki anak. Perkembangan kemampuan anak tentunya berbeda saat anak diberikan fasilitas yang sama atau perlakuan yang sama dan tidak memperhatikan kebutuhan pribadi anak. Sehingga perkembangan anak cenderung lambat atau tidak sesuai dengan tahapan perkembangan yang ada.

g. Prinsip-Prinsip Berhitung Anak Usia Dini

Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam

pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Lebih lanjut Yew (dalam Susanto, 2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

Dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang diberikan kepada anak, yang dilakukan secara bertahap mulai dari yang mudah, sedang sampai pada yang sulit, dilakukan dengan rasa senang dan menyenangkan.

5. Hakekat Media dan Sumber Belajar

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Jika ditinjau dari

perpektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan(*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk mempermudah penyampaian materi. Pada anak usia dini media pembelajaran sangat penting karena dalam penyampaian materi pada anak usia dini akan lebih cepat di tangkap dengan adanya media pembelajaran tersebut. Materi yang perlu di masukan dalam media pembelajaran anak usia dini adalah memberikan praktek pembuatan permainan edukatif anak usia dini, karena anak usia dini erat hubungannya dengan bermain maka media yang paling tepat untuk anak adalah melalui permainan. Sampai sekarang sudah sering di berikan pembelajaran mengenai permainan edukatif tapi hanya sebatas teori dan belum dapat di kembangkan sehingga kita memerlukan materi - materi praktek dan lebih lanjut mengenai permainan - permainan edukatif yang menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002: 6) dalam (<http://um.ac.id>)

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir, menurut Gagne (dalam Sadiman, 2002: 6). Sedangkan menurut Brigs (dalam Sadiman, 2002: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. (<http://ksupointer.com>) Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002: 6).

Menurut Heinick (dalam Hamdani, 2005) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu, Sadiman, dkk (1990).

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya.

Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah Arsyad (2002):

1. Ciri *fiksatif*

Yaitu yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek;

2. Ciri *Manipulative*

Yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat

penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut;

3. Ciri *distributive*

Yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau yang dilihat dari berbagai segi. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan seluruh ransangan alat indra. Dalam hal ini pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media, Sadiman, dkk (2006:2008)

Dengan mempelajari karakteristik pembelajaran, maka kita tahu karakteristik media sebagai bahan acuan dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, sehingga pembelajaran yang kita sampaikan kepada anak akan lebih efektif dan efisien.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Sanaky (2009:4) mengemukakan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) Mempermudah proses pembelajaran dikelas, (b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, (c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan (e) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sumantri (2000: 125) menuliskan media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan antara lain sebagai berikut :

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
- 5) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, Hamalik (1994:15) yaitu: (1). Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, (2). Memperbesar perhatian siswa, (3). Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, (4). Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, (5). Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu,

terutama melalui gambar hidup, (6). Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa, (7). Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih baik.

Sudjana dan Rivai (1992;2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke anak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan anak melakukan kegiatan belajar. Manfaat media pembelajaran tersebut adalah: penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih

interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar anak, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

6. Bermain pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain menurut pendapat Hurlock (1987:320) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Kimpraswil (dalam As'adi, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi bermain adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Sedangkan menurut Daeng (dalam Ismail, 2009: 17) bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Tjandrasa (2001:320) mengemukakan bahwa “Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan karena kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan atau paksaan dan luar kewajiban”.

Berdasarkan beberapa pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

b. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain yang dapat diungkapkan diantaranya oleh Huizinga yang dikutip Lutan (1996:2-4) sebagai berikut :

1). Karakteristik bermain menurut Huizinga yang dikutip oleh Lutan (1996:2-4) adalah: pertama dan utama ialah bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela. kedua, bermain bukanlah kehidupan “biasa” atau yang “nyata”, sehingga apabila kita amati secara seksama perilaku anak selama bermain, mereka berbuat pura-pura tidak sungguh-sungguh, ketiga, bermain berbeda dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam tempat dan waktu. Bermain selalu bermula dan berakhir, dan dilakukan dalam tempat tertentu, keempat, bermain memiliki tujuan yang terdapat dalam kegiatan itu, dan tidak berkaitan dengan perolehan atau keuntungan material.

2) Ciri dan karakteristik bermain menurut Ayahbunda (1996:15) adalah : Bermain dilakukan karena suka bukan karena paksaan, bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati. Itu sebabnya, bermain selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan. Bermain tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan. Dalam bermain, aktivitas lebih penting daripada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri. Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik maupun mental. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan individu bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasi. Dalam bermain, individu bertindak secara spontan sesuai dengan yang diinginkannya pada saat itu. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

c. Tujuan Bermain pada Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Sementara menurut Arnaud, dalam Musthafa (2008:37) menyatakan bahwa tujuan bermain dapat memerankan sedikitnya sembilan fungsi dalam proses edukatif :

- 1) Sebagai pendorong dan pengatur belajar kognitif
- 2) Sebagai pengurang ketegangan dan pereda pergolakan emosi
- 3) Sebagai cara mengurangi egosentrisme
- 4) Sebagai cara menyiapkan anak-anak untuk dapat menerima sifat
- 5) Sebagai pelepas energi yang vital bagi perkembangan fisik anak
- 6) Sebagai medium kegiatan eksplorasi dan ajang coba-coba
- 7) Sebagai cara berlatih pemecahan masalah
- 8) Sebagai wahana ekspresi diri
- 9) Sebagai medium untuk memungkinkan anak untuk mengorganisasikan berbagai pengalaman yang berbeda-beda, memahami dan mengintegrasikan berbagai pengalaman tersebut dan menyimpannya untuk digabungkan dengan berbagai khasanah *prototipe* pengetahuan yang telah dimiliki anak itu

Anggani, (2000:145) Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik dari aspek sosial, emosional, kognitif dan bahasa.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Telah disadari oleh manusia bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sangat bermanfaat, kegiatan bermain bagi anak-anak sangat penting untuk penyesuaian diri terhadap lingkungan hidupnya, meskipun pada masa anak-anak bermain dilakukan karena dorongan naluri tanpa disadari untuk apa mereka melakukannya.

Unsur gerak yang dilakukan pada saat bermain bermanfaat untuk merangsang perkembangan fisik dan mental anak, karena pada masa anak-anak merupakan masa yang penting dalam memperbaiki dan menyelaraskan gerakan dasar untuk menopang kemampuan motoriknya.

Kegiatan bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak, secara fisik, sosial, mental maupun emosional. Depdikbud-MPJKSD (1995:101) menjelaskan bermain mempunyai manfaat antara lain :

- 1) Membantu manusia mengenali dunia, alam kehidupannya sendiri dan lingkungan dunia sekitar tempat hidupnya.
- 2) Meningkatkan kesehatan jasmani, rohani, dan sosial serta kegairahan hidup.
- 3) Menimbulkan kegembiraan bergerak, keluwesan gerakan, kekayaan keterampilan gerak.
- 4) Memberikan bimbingan kearah penguasaan gerak sebagai orang dewasa, sebagai pribadi yang mantap dan kreatif serta kerjasama.

Manfaat bermain bagi anak-anak dijelaskan pula oleh Monks, Knoers, dan Haditono yaitu: “Bermain pada anak-anak dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti aspek motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan fungsi sosial, kognitif, dan juga perkembangan motivasional dan emosional.”

Sedangkan menurut Solehudin (1996:77) mengutarakan manfaat bermain, yaitu: pada intinya bermain dapat dipandang sebagai kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel. Semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut, berarti aktivitas itu semakin merupakan bermain.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti berpendapat bahwa bermain memberikan manfaat yang sangat besar terutama terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik dan mentalnya sebagai bekal di masa yang akan datang.

7. Permainan Kartu Domino Bergambar

Kartu domino berisi lingkaran yang merepresentasikan bilangan dari kosong (nol) sampai 12. Kartu tersebut baik untuk melatih anak menghitung dan mengenal pola (Suyanto, 2005:69). Menurut Anang (2008: 26), kartu domino dapat dijadikan mainan edukatif, salah satunya digunakan untuk mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah sebagai : 1) mengenal pola, 2) belajar membilang, 3) Belajar membandingkan, 4) Operasi penambahan, pengurangan.

Permainan kartu domino merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam kegiatan mengenal konsep bilangan pada kartu domino yang telah

domodifikasi. Selain itu menurut Juliarti (2008: 26) dengan menggunakan kartu domino ternyata anak lebih mudah memahami konsep bilangan, anak juga merasa senang karena mereka dapat belajar melalui bermain.

Melalui permainan kartu domino diharapkan anak usia 4-6 tahun lebih terampil dalam mengenal konsep bilangan melalui kegiatan berhitung, menghitung jumlah benda, membandingkan jumlah benda, dan memasangkan jumlah benda dengan angka.

B. Penelitian Yang Relevan

Yulfanida (2010) dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Keranjang “ di TK Alfalah Kabupaten 50 Kota. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kemampuan berhitung anak meningkat melalui permainan bola keranjang tersebut.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama dalam hal peningkatan kemampuan berhitung anak yang dilakukan melalui permainan. Yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah peneliti tidak menggunakan media dan permainan yang sama, tapi dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2007) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Ular Tangga Segi Tiga” di PAUD Posyandu Mawar Toboh Sikubang Padang Pariaman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, ada peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengenal angka melalui permainan ular tangga segi tiga tersebut.

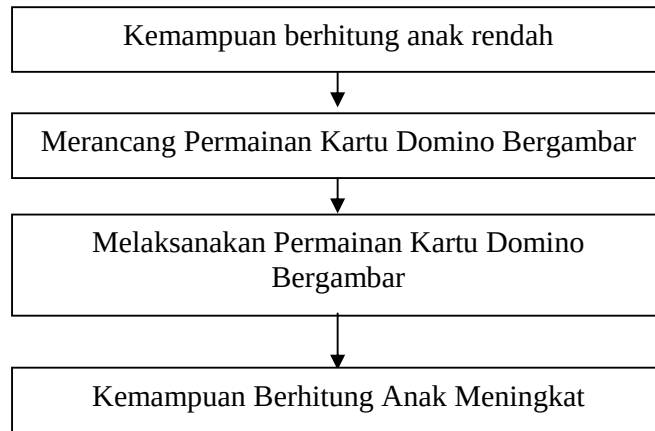
Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal berhitung, meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan yang menarik bagi anak. Namun perbedaannya adalah jenis permainan yang digunakan dalam penelitian, penelitian di atas dengan menggunakan ular tangga sementara peneliti menggunakan kartu domino bergambar.

C. Kerangka Berfikir

Bimbingan dari guru sangat penting dalam merangsang meningkatkan kemampuan berhitung anak, sesuatu yang menarik dari guru akan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Salah satu yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan kartu domino bergambar.

Melalui permainan kartu domino bergambar anak dapat menyebutkan urutan bilangan, anak dapat menunjukan lambang bilangan dan anak mampu mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan.

Pelaksanaan kegiatannya dengan mempersiapkan kartu domino bergambar yang akan di mainkan anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu domino bergambar akan di laksanakan di PAUD Bhakti Bunda Padang Sirih Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten PesisirSelatan pada kelompok A.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui permainan kartu domino bergambar.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Salah satu cara penyajian materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan kartu domino. Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat anak dalam mengenal konsep bilangan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode informasi/ceramah
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang pengaruh permainan kartu domino bergambar terhadap kemampuan berhitung anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu domino tersebut memberi pengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Pengenalan kemampuan berhitung melalui permainan kartu domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak untuk setiap indikatornya terutama dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10 dengan kartu domino bergambar, menunjukan lambang bilangan 1 sampai 10 dengan kartu domino bergambar, menghubungkan atau memasang lambang bilangan

dengan benda-benda sampai 10 dengan kartu domino bergambar. Agar pembelajaran berhitung lebih menarik antusias anak untuk belajar sebaiknya guru mempersiapkan media yang akan digunakan dengan semenarik mungkin, merancang permainan untuk pembelajaran berhitung dan melaksanakannya dengan sebaik mungkin, sehingga kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil temuan di lapangan, peneliti dapat memberikan beberapa saran yaitu penggunaan berbagai media yang menarik dapat diberikan guru kepada anak dalam setiap pembelajarannya untuk dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak. Salah satu media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-6 tahun (usia TK) adalah menggunakan permainan kartu domino bergambar dengan berbagai modifikasi yang disesuaikan dengan tema. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan kartu ini dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak namun juga pada seluruh aspek perkembangan anak.