

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL *GATHENG* DI PAUD ANAK SHALEH
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
SITI HALIMAH
NIM. 99243

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL *GATHENG* DI PAUD ANAK SHALEH
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Nama : Siti Halimah
NIM/BP : 99243/2009
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Konsentrasi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

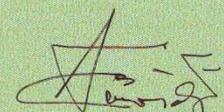
Padang, Juli 2013

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,


Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.
NIP. 195402041986021001

Pembimbing II,


Dr. Najibah Taher, M.Pd.
NIP. 194905091980032001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan Tradisional *Gatheng* di PAUD Anak
Shaleh Kabupaten Pesisir Selatan

Nama : Siti Halimah

NIM/BP : 99243/2009

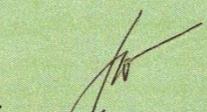
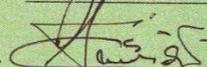
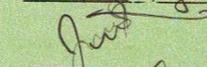
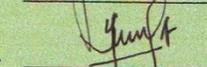
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Konsentrasi : Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Najibah Taher, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dra. Irmawita, M.Si.	3. 
4. Anggota	: Dra. Yuhelmi, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: MHD. Natsir, S.Sos.I., M.Pd.	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juli 2013

METERAI
TEMPEL

PALEK NEWMANGROV BANGSA
TGL. 20
EOD50AAF840417354

ENAM RIBU RUPIAH
6000



Yang menyatakan,

DJP

Siti Halimah

ABSTRAK

Siti Halimah: Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Gatheng di PAUD Anak Shaleh Kabupaten Pesisir Selatan

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan anak dalam berhitung di PAUD Anak Shaleh Pesisir Selatan. Rendahnya kemampuan ini diduga karena kurangnya stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini khususnya menyangkut dengan kurang bervariasinya metode yang digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk 1) melihat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda, 2) melihat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, 3) melihat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah anak PAUD Anak Shaleh kelompok B sebanyak lima belas orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah format observasi dan dokumentasi, dan setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis observasi dan statistik.

Dari penelitian terlihat bahwa: 1) Kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda meningkat, 2) Kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda meningkat, 3) Kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit meningkat. Bagi para pendidik PAUD dan orang tua, dalam upaya mengoptimalkan perkembangan kemampuan berhitung anak yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini dapat menggunakan metode bermain, diantaranya permainan tradisioanal gatheng.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan dan karunia-Nya kepada Penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional *Gatheng* di PAUD Anak Shaleh Pesisir Selatan ini tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan kepada alam yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah di Universitas Padang. Dalam penulisan dan penyelesaian penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan berupa arahan, bimbingan serta penjelasan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Rektor, dan Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr.Syafuruddin Wahid, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr.Najibah Taher, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Staf pengajar jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang.

7. Bapak/Ibu Kepala Staf, Karyawan/Karyawati Perpustakaan Universitas Negri Padang, yang menyediakan buku-buku sebagai bahan skripsi.
8. Ibu Siti Basyarotul Zannah S.Pd, selaku kepala PAUD Anak Shaleh Nagari Durian Seribu Pesisir Selatan yang memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini
9. Rekan-rekan guru PAUD Anak Shaleh yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis dalam pengumpulan data
10. Rekan-rekan senasib dan seperjuangan Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah kelas kerjasama PEMDA Pesisir Selatan khususnya kelompok Lunang Silaut, yang saling memberikan semangat dan motivasinya.
11. Teristimewa untuk Suami, anak tercinta (Eljaz Saverio Zahir), dan keluarga besar tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis berharap pada semua pihak dan pembaca untuk dapat memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang dan bagi penulis sendiri.

Padang, Mei2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Defenisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teori	11
1. Hakekat Anak Usia Dini.....	11
2. Perkembangan Kognitif.....	14
3. Hakekat Berhitung.....	16
4. Metode Pembelajaran.....	21
5. Metode Belajar Melalui Bermain.....	22
6. Alat Permainan.....	26
7. Permainan Tradisional Gatheng dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak.....	28 31
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Bentuk dan Jenis Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian.....	36
C. Setting Penelitian.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
	A.Hasil Penelitian	46
	B. Pembahasan	59
BAB V	PENUTUP	64
	A. Kesimpulan	64
	B. Saran	64
	DAFTAR RUJUKAN.....	66
	LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Data awal kemampuan berhitung anak di PAUD Anak Shaleh.....	6
2.	Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda pada Siklus I.....	47
3.	Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda pada Siklus I.....	48
4.	Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit pada Siklus I.....	50
5.	Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda pada Siklus II.....	52
6.	Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda pada Siklus II.....	54
7.	Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit pada Siklus I.....	56
8.	Kondisi Antar Siklus.....	58

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Kerangka Konseptual	35
2. Siklus.....	38
3. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda pada Siklus I.....	47
4. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda pada Siklus I.....	49
5. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit pada Siklus I.....	51
6. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda pada Siklus II.....	53
7. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda pada Siklus II.....	55
8. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit pada Siklus II.....	57
9. Histogram peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi antar Siklus.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Kisi-kisi Penelitian	68
2.	Lembar hasil observasi kemampuan anak.....	70
3.	Lembar hasil rekap kemampuan anak.....	77
4.	Rencana Bermain Harian.....	90
5.	Foto-foto kegiatan bermain.....	96
6.	Surat izin penelitian.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat esensial bagi perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini diartikan sebagai segenap upaya pendidikan dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui penyediaan berbagai pengalaman dan rangsangan yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak berkembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai dan norma yang dianut.

Pendidikan anak usia dini, menurut UU Nomor 20 tahun 2003, jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa PAUD bukan hanya mempersiapkan anak secara akademik, tetapi lebih jauh dari itu PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia seutuhnya. Tujuan utama PAUD adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin yang meliputi aspek fisik, psikis, dan sosial, secara menyeluruh yang merupakan hak anak. Dengan perkembangan yang demikian maka anak diharapkan lebih siap untuk mengikuti

pendidikan lebih lanjut. PAUD sebagai ilmu yang mempelajari pendidikan anak merupakan suatu ilmu yang terkait dengan berbagai disiplin ilmu lainnya (interdisipliner). Ilmu-ilmu yang berkaitan dengan PAUD antara lain meliputi ilmu mendidik (pedagogik), ilmu psikologi, ilmu kesehatan, olah raga, dan bidang ilmu lainnya. Selain itu PAUD juga merupakan pendidikan multikultur, karena pendidikan dalam PAUD disesuaikan dengan situasi, kondisi, lingkungan dan budaya anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap prilaku dan agama), bahasa dan komunikasi sesuai keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak.

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan adalah kemampuan matematika, Sariasumantri dalam Susanto (2011: 98) mengungkapkan bahwa matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya. Belajar matematika terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Membentuk anak untuk mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan tentang kemampuan anak memilah-milah,

menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan teliti.

Dalam kaitan ini bahwa salah satu cabang matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitas manusia tidak terlepas dari peran berhitung, mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini. Meskipun ada anggapan bahwa kemampuan berhitung anak akan berkembang dengan sendirinya secara otomatis ber-samaan dengan bertambahnya usia anak, merupakan anggapan yang keliru karena dalam perkembangan kemampuan berhitung anak perlu adanya stimulasi dari orang dewasa yang ada disekitar anak, bagaimana menstimulasi kemampuan berhitung anak yang tepat, metode pembelajaran apa yang sesuai dan media apa yang dapat digunakan sehingga mengundang rasa aman, menyenangkan bagi anak, dan yang pasti sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak.

Kemampuan berhitung anak usia 5—6 tahun mengacu pada Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK. Program pengembangan berhitung menurut Depdiknas tahun 2004 menggambarkan banyak sekali indikator yang dapat dicapai, diantaranya yang sesuai dengan penelitian ini adalah mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda, mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Tahapan yang dapat dilakukan untuk mempercepat penguasaan ber-hitung, Depdiknas dalam Santoso (2011: 100) ada tiga tahap. *Pertama*, tahap penguasaan

konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda nyata. *Kedua*, tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkrit dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak. *ketiga*, tahap pengenalan lambang, adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan.

Stimulasi kegiatan berhitung terjadi pada saat anak bermain, anak akan berusaha meningkatkan kemampuan berhitungnya. Anak yang kemampuan berhitungnya menonjol akan terlihat kemampuan matematisnya dalam membilang, menghitung benda, menjumlah, mengurangi, dan sebagainya. Namun anak yang kemampuan berhitungnya kurang berkembang mereka kurang aktif dalam kemampuan matematisnya.

Fenomena yang peneliti temui selama mengajar di PAUD Anak Shaleh, peneliti menemukan rendahnya kemampuan berhitung anak, di antaranya anak belum mampu dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda, mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Namun ada yang sudah mampu tetapi tidak tertarik dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran berhitung yang diberikan oleh pendidik. Rendahnya kemampuan berhitung anak ini diduga karena kurangnya stimulasi yang diberikan untuk perkembangan kemampuan berhitung serta metode yang kurang tepat dengan perkembangan anak. Kendala ini sangat berpengaruh terhadap per-

kembangan anak selanjutnya, karena anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada PAUD Anak Shaleh dilakukan pembelajaran dalam kemampuan berhitung. Namun dari hasil pengamatan pembelajaran berhitung, dengan jumlah 15 orang anak, anak yang dapat mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda dengan benar hanya 3 anak (20%), yang mampu sebanyak 3 anak (20%) , kurang mampu sebanyak 9 anak (60%). Anak yang sangat mampu mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, sebanyak 2 anak (13,3%), mampu sebanyak 4 anak (26,6%), kurang mampu sebanyak 9 anak (60%). Anak yang sangat mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit sebanyak 1 anak (6,6%), mampu sebanyak 4 anak (26,6%), kurang mampu sebanyak 10 anak, (66,6%). Dengan demikian kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik, oleh sebab itu peneliti perlu melakukan satu tindakan untuk dapat memperbaiki tingkat perkembangan berhitung pada anak, agar dapat mencapai hasil yang diharapkan. Agar lebih jelasnya peneliti memberikan gambaran data awal dari kemampuan anak dalam berhitung yang dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Data Awal Kemampuan Berhitung Anak di PAUD Anak Shaleh Tahun 2012/2013

No	Aspek yang diteliti	Kompetensi					
		SM		M		KM	
		f	%	f	%	f	%
1	Mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda	3	20	3	20	9	60
2	Mengenal pengurangan 1—10 dengan benda	2	13,3	4	26,6	9	60
3	Mengetahui konsep banyak dan sedikit	1	6,6	4	26,6	10	66,6
Jumlah			39,9		73,2		186,6
Rata-rata			13,3		24,4		62,2

Rendahnya kemampuan berhitung anak yang peneliti temukan me-motivasi peneliti untuk menemukan metode yang lebih kreatif, menarik dan menyenangkan bagi anak. Rendahnya kemampuan berhitung perlu mendapat perhatian, karena akan mempengaruhi aspek-aspek perkembangan yang lainnya.

Bertitik tolak dari permasalahan yang dikemukakan terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan metode yang lingkupnya peneliti menggunakan permainan tradisional *gatheng*.

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya perkembangan berhitung anak berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan, konsentrasi dan ketekunan anak dalam kegiatan pembelajaran berhitung
2. Metode pembelajaran yang kurang tepat
3. Kurangnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan bagi anak khususnya dalam kegiatan pembelajaran berhitung
4. Kurangnya stimulasi orang tua di rumah

C. Batasan Masalah

Banyaknya hal yang menyebabkan masalah di atas salah satunya yaitu rendahnya kemampuan berhitung anak, karena keterbatasan peneliti maka peneliti membatasi pada metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru. Sehubungan dengan itu peneliti menggunakan permainan tradisional *gatheng* untuk me-

meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5—6 tahun di PAUD Anak Shaleh Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka masalah penelitian ini dapat peneliti rumuskan yaitu, “Apakah melalui permainan tradisional *gatheng* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Anak Shaleh?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda melalui permainan tradisional *gatheng*
2. Menggambarkan peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda melalui permainan tradisional *gatheng*
3. Menggambarkan peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui permainan tradisional *gatheng*.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Mengembangkan kemampuan Matematika anak usia dini, khususnya pengembangan dibidang kemampuan berhitung.

2. Manfaat secara praktis

- a. Pendidik PAUD, yakni menambah wawasan dalam mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak, sehingga dapat memperbaiki metode mengajar di dalam kelas.
- b. Orang Tua, yakni meningkatkan perhatian orang tua terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putra-putrinya dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.
- c. Masyarakat, dapat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pembelajaran yang baik.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berhitung

Menurut Munandar dalam Susanto (2011 : 97) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung 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 penjumlahan dan pengurangan.

Adapun kemampuan berhitung anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran berhitung melalui permainan tradisional gatheng. Dari permainan tersebut anak akan belajar tentang : 1) Mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda, 2) Mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, 3) mengetahui konsep banyak dan sedikit.

2. Permainan Tradisional Gatheng

Permainan tradisional *gatheng* menurut Poerwadarminta dalam Maatschappij (1939: 134) menerangkan *gatheng* adalah permainan yang menggunakan batu dengan cara permainan melempar dan meraup.

Permainan *gatheng* dalam penelitian ini digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini menggunakan media bola kecil yang terbuat dari karet dan batu-batu kecil, cara melakukan permainan ini dengan cara melempar dan meraup. Permainan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

BAB II

KAJIAN TEORI

B. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, anak harus dibantu dalam mengenal alam disekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang ia lihat, apalagi diajarkan. Oleh karenanya, proses pendidikan pada usia dini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuanya.

Usia dini merupakan masa yang sangat berharga bagi penyelenggaraan pendidikan karena usia dini ini merupakan masa-masanya anak dapat dibentuk dalam periode kehidupan manusia. Menurut Santrock dan Yusen dalam Solehuddin (2009: 98) juga memandang usia dini sebagai masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang dimasa remaja. Demikian juga menurut Fernie dalam Solehuddin (2009: 98) memandang bahwa “pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi.”

Menurut Sisdiknas pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut:

- 1) Kelompok bayi: 0—12 bulan
- 2) Kelompok bermain: 1—3 tahun
- 3) *Curriosity* yang tinggi yaitu rasa ingin tahu yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak usia dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.
- 4) Mahluk *social* yaitu anak usia dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.
- 5) *The unique person* yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

Jadi dapat disimpulkan berbagai karakteristik anak usia dini tersebut merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini maka stimulus yang dilakukan lebih memberikan dampak yang optimal.

Dalam memahami sebuah persepsi, anak sering memahami sesuatu dari sudut pandangnya. Tugas guru adalah dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan dunianya secara positif. Keterampilan sangat diperlukan dalam mengurangi egosentris diantaranya adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

Menurut Hartati (2005: 9) menyatakan bahwa keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuan anak adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa, kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidakcocokan kognitif, sehingga dapat memancing keingintahuan anak untuk

memecahkan permasalahan atau ketidakcocokan tersebut. Meskipun terkadang sulit dikenali hubungan diantara ketidaksesuaian tersebut, namun hal ini dapat membantu mengembangkan motivasi anak untuk belajar, untuk menyatu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokan dan memahami dirinya sendiri, guru perlu membantu anak menemukan masalahnya.

Merujuk pada pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat anak usia dini itu unik, antara anak yang satu dengan anak yang lain berbeda. Sebagai guru PAUD kita harus memahami bahwa anak memiliki memiliki imajinasi dan fantasi yang sangat tinggi, anak sering mengekspresikan pendapat atau gagasan sesuai dengan persepsi dirinya masing-masing, maka dengan arahan dan bimbingan guru kemampuan imajinasi yang dimiliki anak akan berkembang maksimal kearah yang lebih baik.

b. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, harus memperhatikan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak, seperti Menurut Erick Homburger Erikson dalam Sumantri (2005: 13-14) membagi tahap perkembangan anak sebagai berikut:

1) *Basic Trust vs Mistrust* (percaya vs curiga), usia 0—2 tahun

Dalam tahap ini bila dalam merespon rangsangan, anak dapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya diri, sebaliknya pengalaman yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga.

2) *Autonomy vs Shame & Doubt* (mandiri vs curiga), usia 2—3 tahun

Anak sudah mampu menguasai kegiatan meregang atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya, pada masa ini bila sudah merasa mampu menguasai anggota tubuhnya dapat menimbulkan rasa otonomi, sebaliknya bila lingkungannya tidak memberi kepercayaan atau terlalu banyak bertindak untuk anak akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu.

3) *Initiative vs Guilt* (berinisiatif vs bersalah), usia 4—5 tahun

Pada masa ini anak dapat menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah.

Anak telah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk keterampilan tertentu, bila anak mampu menguasai suatu keterampilan tertentu dapat menimbulkan rasa berhasil, sebaliknya bila tidak menguasai, menimbulkan rasa rendah hati.

Berdasarkan pendapat di atas anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Dengan adanya rangsangan dan pengalaman akan membuat anak tumbuh dan berkembang dengan baik, anak mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki untuk persiapan kehidupan dimasa dewasa. Oleh karena itu dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak harus memperhatikan tahap-tahap perkembangan anak, agar kemampuan berhitung dapat berkembang optimal.

2. Kemampuan Matematika

Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan yang mereka lakukan. Keterampilan yang dibutuhkan anak untuk memahami matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika misalnya membilang yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain. Seperti menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dalam Sujiono (2008: 11.3) menjelaskan bahwa “matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan”. Secara umum pembelajaran matematika pada anak usia dini bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman dan menyenangkan.

Peran guru dalam meningkatkan kemampuan matematika adalah dengan membangun rasa keingintahuan anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah, dan konsep-konsep dasar lain dalam matematika, kepedulian dan ketertarikan guru terhadap apa yang dikatakan anak akan mendorong mereka untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka. Penerimaan guru terhadap sejumlah kegiatan matematika yang dilakukan oleh anak walaupun hal tersebut terkesan tidak logis, akan memberi mereka kepercayaan diri untuk tetap berpikir, bertanya, dan berbagi pengalaman tentang berbagai hal yang dilalui anak. Keterampilan yang dibutuhkan anak untuk memahami matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain, pada intinya matematika merupakan

salah satu cara dalam melatih anak berpikir dengan cara yang logis dan sistematis. Oleh sebab itu guru harus memperhatikan beberapa hal yang dapat membantu perkembangan matematika anak, Sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di jenjang pendidikan sekolah dasar.

3. Hakekat Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menstimulasi kecerdasan seseorang. Kegiatan berhitung memang harus kita tanamkan sejak dini karena pada usia dini ketertarikan anak dalam mengembangkan kemampuan matematikanya sudah muncul. Sebagaimana kita meningkatkan kemampuan berhitung ini selain dari mengembangkan kemampuan kognitif, sekaligus bisa memupuk pengembangan kemampuan lain seperti pengembangan bahasa dan pengembangan sosial.

Menurut Nurani (2008: 11.11) “Berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkannya”.

Kegiatan matematika dapat diperoleh melalui pengalaman yang dilalui anak, atau dengan menggunakan benda-benda konkrit, dan secara tidak langsung kemampuan berhitung anak akan bertambah dengan sendirinya. Seperti menurut Bronson dalam Kurnia (2009) “anak mempelajari konsep matematika salah satunya melalui kegiatan menghitung benda-benda konkrit, menghubungkan

jumlah dengan lambang angka selanjutnya mengembangkan konsep menambah dan mengurangi mulai muncul”.

Pada dasarnya kecerdasan matematika anak usia dini dalam berhitung sudah ada, dan akan berkembang dengan sendirinya sesuai tahap yang dilalui anak, seperti menurut Gardner dalam Rita (2009: 118) menjelaskan, “Ketertarikan dalam berhitung bersemayam diotak depan sebelah kiri dari pariental anak, kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka, kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan awal dewasa”.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas, kegiatan berhitung merupakan proses kerjanya pikiran yang melalui penglihatan terhadap banyak benda untuk memperoleh pengetahuan tentang konsep jumlah. Hal ini merupakan karunia Allah SWT paling tinggi sebagai perbedaan manusia dengan makhluk lain.

b. Prinsip Berhitung

Sebagai pendidik dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar berhitung anak. Dalam Depdiknas (2000) ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung, yaitu: 1) Dimulai dari menghitung benda, 2) Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit, 3) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, 4) Suasana yang menyenangkan, 5) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh, 6) Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, 7) Evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan.

Sedangkan menurut Yew (2002: 2) beberapa prinsip dalam mengajarkan kegiatan berhitung pada anak diantaranya: a) Buat pelajaran menyenangkan, b) Ajak anak terlibat secara langsung, c) Bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung, d) Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, e) Fokus pada apa yang anak capai.

Dengan demikian prinsip-prinsip berhitung ini penting diperhatikan oleh guru, agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik, dan anak akan menyenangi kegiatan berhitung menjadi lebih bermakna.

c. Tahapan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan yang dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung bermacam-macam, Depdiknas dalam Santoso (2011: 100) *Pertama*, tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda nyata. *Kedua*, tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkrit dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak. *ketiga*, tahap pengenalan lambang, adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan.

Dienes dalam Santoso (2011: 102) menyatakan lima tahapan dalam berhitung, lima tahapan ini yaitu:

- 1) Permainan bebas (*free play*)
- 2) Generalisasi (*generalization*)
- 3) Representasi (*representation*)
- 4) Simbolisasi (*symbolization*)

Menurut Jean Piaget dalam Susanto (2011: 100-101) penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia dini melalui tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap konsep (pengertian)

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.

- 2) Tahap tranmisi (peralihan)

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkrit ke lambang, tahap inilah saat anak mulai memahami.

- 3) Tahap lambang

Tahap ini anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya.

Selanjutnya Gagne dalam Susanto (2011:102) menyatakan “Sembilan tahapan pengelolaan yang esensial dalam belajar yang disebut fase belajar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: a) persiapan untuk belajar, b) perolehan dan perbuatan, dan c) alih belajar”.

Fase belajar ini penting diperhatikan oleh pendidik, khususnya pendidik PAUD untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sembilan tahapan pengelolaan informasi dalam belajar yang diterapkan oleh Gagne selalu ada dalam proses belajar dan sangat penting untuk diperhatikan. Kesembilan tahapan ini

akan mempengaruhi hasil yang diharapkan. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak memiliki tahapan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

d. Tujuan Kegiatan Berhitung

Kegiatan berhitung memiliki peran penting dalam kehidupan anak, Menurut Nurani (2008: 11.5) kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, 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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita petik sebuah kesimpulan bahwa kegiatan berhitung di PAUD bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak siap dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya pada tingkat pendidikan selanjutnya.

e. Manfaat Kegiatan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Mengingat bahwa untuk memahami konsep dasar dalam berhitung bukan merupakan suatu yang mudah, kemudian dalam menunjukkan kesalahan atas berfikir anak maka kita sudah terlibat dalam mengembangkan perasaan ketidakmampuan, terkadang dalam proses kegiatan berhitung harus memaksa dan mendorong anak sebelum mereka siap. Nurani (2008: 11.7) menyatakan bahwa:

Anak usia dini membutuhkan untuk bereksplorasi dan menemukan konsep berhitung dengan cara mereka sendiri dan situasi lingkungan yang mendukung bukan yang menghakimi, mereka akan tumbuh menjadi individu yang memandang berhitung merupakan bagian yang alami dan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas dalam membelajarkan berhitung pada anak usia dini sudah seyogyanya kita menerima dan menghargai persepsinya, karena hal ini berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

Adapun manfaat dari pembelajaran berhitung pada anak usia dini menurut Nurani (2008: 11.7) antara lain:

- 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar berhitung yang benar, menarik dan menyenangkan.
- 2) Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal.
- 3) Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita petik sebuah kesimpulan tentang manfaat dari kegiatan berhitung adalah menjadikan pembelajaran berhitung sebagai suatu yang biasa dalam kehidupan anak tanpa adanya rasa takut dalam menghadapi pembelajaran tersebut, sehingga anak bisa menyadari bahwa berhitung merupakan sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti “cara”, secara umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang ditetapkan. “metode adalah langkah yang tersusun secara sistematis” (Wiradi, 2011). Metode itu merupakan salah satu sub system pembelajaran yang

tidak dapat dilepaskan begitu saja, oleh karena itu metode harus menjadi perhatian utama dalam system proses pembelajaran. Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam pembelajaran, karena metode berperan sebagai rambu-rambu atau bagaimana memproses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Sedangkan menurut Hilgard dalam Sujiono (2005) belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang, yang disebabkan karena pengalaman atau latihan yang berulang-ulang. Sedangkan mengajar adalah suatu proses mengatur, meng-koordinasi lingkungan yang berada disekitar anak didik, sehingga dapat men-dorong anak didik untuk belajar.

Dari pengertian belajar dan mengajar di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar dan mengajar merupakan dua proses yang tidak dapat terpisahkan. Sebagai seorang guru tentunya harus bisa menciptakan lingkungan belajar bagi anak, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan bahan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sebagai seorang guru tentunya harus bisa menciptakan metode pembelajaran sesuai kebutuhan anak, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai yang diinginkan. Seperti pendapat Suyanto (2005: 39) bahwa “metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan me-nyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti tertarik menggunakan metode pembelajaran dengan permainan tradisional *gatheng*, dengan tujuan meningkatkan

kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda, mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit.

5. Metode Belajar Melalui Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Menurut Montessori dalam Kamtini (2005: 17) mengemukakan bahwa:

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak, dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah, anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya.

Menurut Montessori dalam Anggani Sudono (1995: 2) menyebutkan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan. Bermain sangat berperan penting dalam kegiatan berhitung anak, karena dengan bermain anak akan memahami apa yang ada disekelilingnya, sehingga mendorong anak untuk berpikir, seperti menurut Vigotsky dalam Mayke (1995: 8) mengemukakan bahwa “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan ber-fikir anak”.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, Sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah, selain itu

bermain merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berfikir anak.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan kebutuhan dalam perkembangan anak, maka tujuan bermain menurut Depdiknas (2002: 56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya fikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan bahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar dan fleksibel.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan temanya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan dengan pengetahuan yang sudah ada, anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru diperoleh, sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta, kemampuan sosial dan lain-lain.

c. Pentingnya Bermain Bagi Anak

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dan ACEI (*Association for Childhood Education Education International*) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan cultural. Garvey dalam Musfiroh (2005: 13) menjelaskan bahwa:

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam perkembangan anak, meliputi: dunia fiksi dan sosial, sistem komunikasi dimana bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan dan bermain merupakan kebahagiaan bagi anak karena mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaanya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkunganya.

Bermain memiliki peran penting dalam kehidupan anak, sesuai menurut Kurnia (2009: 62) bermain memiliki arti penting diantaranya:

- 1) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi menyelesaikan masalah.
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir
- 3) Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif
- 4) Bermain membantu mengekspresikan dan mengurangi rasa takut
- 5) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial
- 6) Bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri untuk membantu desain kehidupan yang lebih baik

- 7) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik baik kasar maupun motorik halus
- 8) Bermain membantu anak meningkatkan kemauan berkomunikasi.

Menurut Bredekamp dan Copple dalam Kurnia (2009: 62) bermain memiliki arti penting bagi anak, bermain membangun konsep dan pengetahuan anak dalam kondisi yang terisolasi melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

Sesuai dengan pernyataan para ahli di atas bermain memang penting dalam kehidupan anak, karena dengan melalui bermain mereka memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, kemudian menemukan diri yaitu kekuatan dan kelemahan yang ia miliki melalui sosialisasi dengan teman sebaya.

6. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide, atau pengertian.

Menurut Brata dalam Sudono (1995: 23) “Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan, yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak.”

Menurut Sudono (1995: 7) mengatakan bahwa alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Selanjutnya menurut Tanaka dalam Sudono (1995: 8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan

dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan alat-alat permainan yang dapat untuk memenuhi naluri bermain, selain itu anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar.

b. Fungsi Alat Permainan

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan, anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif.

Menurut Tanaka dalam Sudono (1995: 8) fungsi alat permainan yaitu:

- 1) Melalui bermain kognitif anak berkembang
- 2) Mengembangkan kemampuan berhitung anak
- 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak
- 4) Mengenalkan warna pada anak
- 5) Mengembangkan sosialisasi antara anak dengan teman sebayanya.

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005: 62) fungsi alat permainan sebagai berikut:

- 1) Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak
- 2) Melatih keberanian dan kepercayaan anak
- 3) Melatih keterampilan minat, mencoba, dan menebak
- 4) Mengenal angka dalam pembelajaran berhitung
- 5) Membuat anak senang

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah Sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktifitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungannya yang memberi kesenangan kepada anak.

7. Permainan tradisional *Gatheng* meningkatkan kemampuan berhitung anak

Kegiatan berhitung merupakan proses kerjanya fikiran yang melalui penglihatan terhadap banyak benda untuk memperoleh pengetahuan tentang konsep angka, jumlah, dalam kemampuan matematikanya. Anak usia dini adalah masa yang strategis untuk memperkenalkan berhitung, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima oleh lingkungan, rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Apabila permainan berhitung diberikan dengan berbagai macam permainan tentu akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Hal tersebut diyakini akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting di dalam kehidupannya, bahkan hampir sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bermain, dalam hal ini sangat berarti bagi anak-anak untuk melatih dirinya dan merupakan syarat mutlak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Permainan berhitung di PAUD diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika. Sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut pada jenjang pendidikan selanjutnya, melalui berbagai bentuk alat permainan dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Alat-alat permainan yang digunakan dalam permainan berhitung menurut Montalalu (2005: 5.12) meliputi:

Kartu-kartu angka, tutup botol, kerang, bahan-bahan sisa, batu-batuan, biji-bijian, menara gelang, papan hitung, tangga kubus, manik-manik, mozaik, balok ukur, papan paku, papan pasak, aneka binatang plastik, papan geometri dan berbagai benda lainya yang memberikan pengalaman aktual kepada anak.

Pendidik dituntut untuk bersungguh-sungguh mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak dengan memberikan motivasi dan bantuan agar kegiatan berhitung dapat tercapai dengan baik. Banyak alternatif permainan yang dapat dipilih oleh guru dalam memberikan pembelajaran berhitung, misalnya saja permainan yang sederhana tanpa memerlukan alat yang rumit seperti permainan-permainan tradisional.

Menurut Bishop dan Curtis dalam Isminarti (2005) mendefenisikan permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi kegenerasi berikutnya yang mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan.

kan. Banyak sekali permainan tradisional yang berasal dari daerah Jawa, seperti permainan *gatheng*, *engklek*, *gobak slodor*, *bentengan*, *cublak-cublak sueng*, *jamuran* dan lain sebagainya.

Permainan *gatheng* dalam bahasa Indonesia disebut “bekelan”, sedangkan di Jawa dikenal dengan *gatheng*, permainan *gatheng* adalah permainan yang menggunakan bola kecil (bekel) dan batu kecil dengan jumlah 6—10 batu. Media seperti ini dapat membantu pendidik lebih memotivasi anak, karena anak melaksanakan kegiatan berhitung menggunakan bahan-bahan alami yang ada di sekelilingnya, sesuatu yang kita anggap tidak bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran, tetapi benda tersebut bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alat untuk mengasah kecerdasan anak dalam berhitung.

Pernyataan di atas sesuai dengan pendapat Kurnia (2009: 121) “Permainan dapat dimainkan di manapun, dan kapanpun, dengan memperhatikan benda-benda di sekeliling anak, ajaklah anak menghitungnya karena kemampuan berhitung merupakan salah satu kecerdasan logika matematika”. Kemudian Juwita (2003: 271) menjelaskan bahwa:

Beberapa benda yang memberikan pengalaman yang sistematis dan nyata dalam menghitung, mengurutkan, kalkulasi serta perbandingan bisa memiliki dampak dalam penalaran anak-anak terhadap konsep matematika, benda-benda tersebut diantaranya batu-batuan, biji-bijian, kartu angka dan lain-lain.

Dahulu permainan *gatheng* merupakan permainan yang sangat digemari anak-anak, meskipun hanya untuk menikmati kesenangan semata saja, tanpa mengetahui aspek apa yang dapat berkembang dalam permainan tersebut, namun *gatheng* untuk saat ini sudah tidak begitu dikenal oleh anak-anak bahkan tidak

sama sekali seiring dengan kemajuan zaman, anak lebih memilih alat permainan modern yang siap jadi hasil dari pabrik, di banding dengan permainan terdahulu, atau ada anak yang masih melakukan permainan tersebut namun hanya sebagian kecil saja. Padahal dalam permainan *gatheng* ini, banyak aspek yang dapat dikembangkan seperti aspek kognitif, sosial dan fisik motorik. Tercapainya perkembangan pada aspek-aspek tersebut akan tampak ketika anak mampu melakukan permainan dengan baik.

Permainan *gatheng* dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam berhitung, kemampuan berhitung anak akan muncul ketika anak mengambil batu tersebut satu persatu, Kemudian guru mengajak anak untuk menghitung batu-batu tersebut, dan secara tidak langsung kemampuan berhitung anak akan berkembang. Permainan *gatheng* ini juga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, dapat dilihat dari cara permainannya, Permainan *gatheng* ini dilakukan berkelompok, sehingga anak akan dapat berkolaborasi dengan anak yang lain dan dapat melatih anak untuk bersosialisasi, mampu berkomunikasi dan memiliki kesetiakawanan yang positif. Selain itu, permainan *gatheng* ini dapat meningkatkan motorik anak, kemampuan motorik anak terlihat ketika anak melempar bola kecil dan menghampar batu, kemudian meraup batu-batu tersebut, apabila kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan baik maka keterampilan motorik anak sudah berkembang. Namun dari ketiga aspek tersebut yang paling menonjol dalam permainan *gatheng* adalah dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Seperti pendapat yang menjelaskan bahwa “permainan *gatheng* dapat

melatih ingatan anak dalam kemampuan berhitung, serta terdapat sportifitas dan kesenangan dalam permainan tersebut". (Kusuma, 2011)

Sesuai dengan uraian di atas permainan *gatheng* ini dapat melatih anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung, serta terdapat suasana yang menyenangkan dalam permainan tersebut. Dalam permainan *gatheng* ini guru harus terlibat langsung dalam permainan, karena guru sebagai fasilitator. Guru harus memberikan motivasi, dorongan dan semangat ketika anak melakukan permainan. Sehingga anak akan menikmati permainan tersebut, selain itu ketika ada anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan tersebut, tugas guru adalah memberikan stimulus yang positif sehingga anak dapat mengikuti permainan dengan baik. Selain stimulasi dari guru, rangsangan dari orang tua juga sangat penting. Apabila keduanya dapat berjalan seiring, maka sudah jelas perkembangan kemampuan berhitung anak akan berkembang secara optimal.

Permainan *gatheng* memiliki langkah-langkah, cara dan aturan permainan, lebih jelasnya peneliti membuat skenario permainan tradisional *gatheng* seperti di bawah ini.

Skenario Permainan Tradisional *gatheng* :

- 1) Sebelum permainan dimulai guru terlebih dahulu membagi kelompok
- 2) Guru mengajak anak untuk berdoa terlebih dahulu
- 3) Guru mengajak anak suit, untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu

- 4) Guru menjelaskan kepada anak tentang permainan yang akan dimainkan yaitu permainan tradisional “*gatheng*” dan menjelaskan cara serta aturan permainan tersebut
- 5) Sebelum permainan dimulai guru mengajak anak bernyayi terlebih dahulu agar anak lebih bersemangat
- 6) Pemain memulai dengan melempar bola keatas dan menghamparkan batu. Setelah bola memantul sekali, bola harus diambil kembali, kemudian pemain harus mengambil satu persatu batu yang terhampar secara langsung, setelah terambil semua batu dihamparkan kembali dan diambil kali ini sekaligus dua batu, begitu selanjutnya sampai sejumlah batu yang dimainkan. Permainan yang kedua, persis seperti di atas, namun kali ini pemain boleh merubah batu yang dihamparkan menjadi berbagai bentuk tertentu sebelum diambil
- 7) Dalam permainan pemain dinyatakan kalah apabila:
 - a) Kehilangan bola ketika bola memantul sebanyak dua kali
 - b) Batu yang diambil bersenggolan dengan batu yang lain

C. Penelitian yang Relevan

1. Rise Olvia Ediza (2009) *Meningkatkan Perkembangan Berhitung Anak Melalui Bermain Kartu Angka pada PAUD Bahari Kecamatan Koto Tangah Padang*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan kartu angka terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Evi Syawalni (2010) *Pengaruh Permainan Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5 Tahun pada PAUD Amanah Bunda Perumnas Pengambiran Koto Padang*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa

permainan kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan penelitian di atas dalam pengembangan kemampuan berhitung melalui metode bermain dan perbedaannya adalah jenis permainannya dan variabel yang diteliti, permainan dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan tradisional *gatheng* dan variabel yang diteliti meliputi: 1) mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda, 2) mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, 3) mengenal konsep banyak dan sedikit.

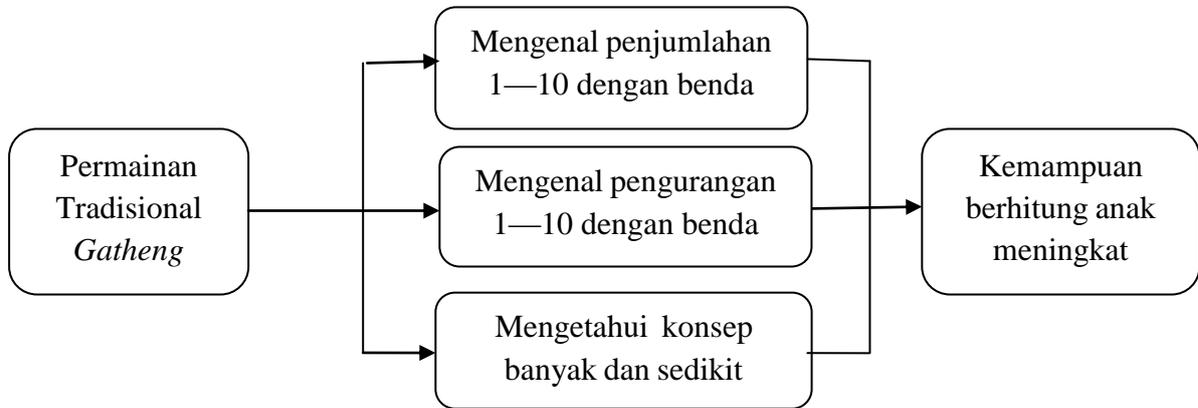
D. Kerangka Konseptual

Melalui metode permainan *gatheng* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dalam permainan ini, Guru dan anak sebagai observer dan observan terlibat langsung dalam kegiatan permainan tradisional *gatheng*. variabel-variabel yang diamati, antara lain:

1. Kemampuan anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda. Dengan menggunakan media permainan tradisional *gatheng* akan membantu terhadap peningkatan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan dari batu-batu yang dimainkannya, ketika anak mengambil satu batu, kemudian mengambil satu batu kembali, Guru mengajak anak untuk menghitung batu yang dipegangnya, dari satu batu menjadi dua batu. Ini berarti jumlah batu yang diambilnya bertambah, begitu seterusnya sampai semua batu terambil. Dengan demikian anak sudah dapat mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda.

2. Kemampuan anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, dari batu-batu yang dimainkannya, misalnya dari sepuluh batu yang dihamparkan, anak mengambil satu batu, guru mengajak anak untuk menghitung sisa batu yang diambil oleh anak, dan batu yang masih tersisa sembilan batu. Ini berarti batu tersebut berkurang. Dengan demikian anak sudah dapat mengenal pengurangan 1—10 dengan benda.
3. Kemampuan anak dalam mengenal konsep banyak dan sedikit, misalnya saja batu yang dimainkan berjumlah sepuluh batu, ketika anak mengambil satu batu, sisa batu yang terhampar menjadi sembilan batu, Kemudian guru mengenalkan kepada anak bahwa sembilan batu lebih banyak jumlahnya dari satu batu, dan satu batu lebih sedikit jumlahnya dari sembilan batu. Dengan demikian anak sudah dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar I Kerangka Konseptual dari Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional *Gatheng*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Anak Shaleh terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak dengan rincian sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal penjumlahan 1-10 dengan benda melalui permainan tradisional *gatheng* meningkat sangat tinggi, dengan demikian kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *gatheng*
2. Kemampuan anak dalam mengenal penjumlahan 1-10 dengan benda melalui permainan tradisional *gatheng* meningkat sangat baik, dengan demikian kemampuan berhitung anak dalam mengenal pengurangan 1—10 dengan benda dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *gatheng*
3. Kemampuan anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui permainan tradisional *gatheng* meningkat sangat baik, dengan demikian kemampuan berhitung anak dalam mengetahui konsep banyak dan sedikit dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *gatheng*

B. Saran

Melihat begitu besar persentase peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional *gatheng*, maka disarankan kepada pendidik dan orang tua anak usia dini hendaknya:

1. Bagi pendidik perlu menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan anak, salah satunya dengan permainan tradisional *gatheng*. Dimana melalui permainan ini dapat membantu meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengenal penjumlahan 1—10 dengan benda, mengenal pengurangan 1—10 dengan benda, mengetahui konsep banyak dan sedikit.
2. Bagi orang tua tidak hanya mengandalkan stimulasi dari pendidik saja dalam upaya perkembangan berhitung, namun orang tua juga bisa merangsang kemampuan berhitung anak di rumah melalui permainan tradisional *gatheng* ini, karena melalui permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara optimal.
3. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dan inspirasi, khususnya dalam pengembangan berhitung anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyani, Yetty. 2010. *Bahan Ajar Penelitian Tindakan Kelas SD (Guru Kelas)*, Padang: Universitas Negeri Padang
- Depdiknas. 2010. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Tk*. Jakarta: Depdiknas
- Hartati. 2005. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindio
- Juwita, Kenny Dewi. 2005. *Menciptakan kelas yang berpusat pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Dikti DPP TK DKPT
- Kamtini, Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Kurnia, Rita. 2009. *Metodologi Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru. Cendikia Islami
- Mayke. 1995. *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Montalalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Nurani, Yuliani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Purwitri, Heni. (2007). *Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan Berpikir Rasional Anak*. Bandung: Globalindo
- Poerwadarminta (1939). (permata.nusantara.blogspot.com/2012...). Diakses tanggal 28 Desember 2013.
- Reza Kusuma. 2011. (rezakusuma15.blogspot.com/2011). Diakses tanggal 28 Desember 2013.
- Santoso, Soegeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan CPI
- Seefeld Carol, dkk. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

- Sudono, Anggainsi. 1995. *Alat Permainandan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Grasindo
- Sujiono, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. 2001. Jakarta: Prenada Media Group
- Suyanto, Selamat. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan
- Solehuddin, M. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Depdikbud-FIP IKIP
- Tedjasaputra Mayke. 2001. *Bermain dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wiradi. 2011. ([www.sarjanaku.com>home>metodepembelajaran](http://www.sarjanaku.com/home/metodepembelajaran)). Diakses tanggal 28 Desember 2013.
- Yew, Teoh Poh, 2006. *Maths Teh Fun & Magical Way*. Jakarta: PT Elek Media Kamputindo