

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
KERETA ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
KASIH IBU SUMPUR KUDUS
SIJUNJUNG**

SKRIPSI

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



Oleh :

**MATRI ANITA
1309571/ 2013**

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

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
KERETA ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
KASIH IBU SUMPUR KUDUS
SIJUNJUNG**

SKRIPSI

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



Oleh :

**MATRI ANITA
1309571/ 2013**

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

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kereta Angka di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sumpur Kudus Sijunjung
Nama : Matri Anita
NIM/BP : 1309571/ 2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2016

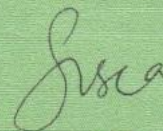
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 16610812 198803 2 001

Pembimbing II



Rismareni Pransiska, SS. M. Pd
NIP.19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN KERETA ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK KASIH IBU SUMPUR KUDUS SIJUNJUNG

Nama : Matri Anita
NIM/ BP : 1309571/ 2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2016

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Farida Mayar, M. Pd
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska, SS. M.Pd
3. Anggota : Serli Marlina, M. Pd
4. Anggota : Dr. Dadan Suryana
5. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd

1.....
2.....
3.....
4.....
5.....

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Matri Anita
NIM : 1309571
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa:

1. Sesungguhnya Skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri, adapun bagian-bagian tertentu dalam Skripsi yang saya peroleh dan hasil karya tulis orang lain telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan kaedah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan Skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan terbukti dibuat oleh orang lain maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan akademik berupa pembatalan Skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Januari 2017
Saya yang menyatakan,




Matri Anita

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Allah SWT memberikan suatu kenikmatan kepada hamba Nya pada wahyu yang telah
ia ridhoi... Sungguh Allah Maha Besar*

*Berjalan menapaki setiap dentingan waktu yang berputar... terus melangkah kedepan
kadang gontai harus mengayun...*

Pahit manis silih berganti...

*Kadang duka menyelimuti raga ini... namun Kuasa Mu kuatkan Aku dan Ridhoi
Mu yakinkan aku hingga ku mampu berdiri sampai saat ini...*

Ya Rabb...

*Begitu besar nikmat dari Mu... sungguh indah rencana Mu untuk ku hingga aku
mampu tuk menapaki setiap setapak yang engkau gariskan dalam hidupku ini...*

Ya Rabb...

*Alhamdulillah... dengan Ridho Mu ku tlah mampu menyelesaikan skripsi ini...
banyak hal yang kutemui dan tak mudah tuk ku salui... namun aku tau perjuangan ini
pasti kan ada akhirnya yang indah untuk diriku.... dan kini aku tlah temukan rahasia
indahmu dalam hidupku...*

*Karya ini khusus ku persembahkan tuk sosok yang tlah membuat ku jadi lebih berarti...
sosok yang slalu menghangatkan hari ku...*

*Yang slalu memberiku cinta dan kasih yang tulus...
dan slalu menuntunku untuk menjadi perempuan yang tangguh yang bisa berdiri di atas
kakiku sendiri tuk menapaki setiap detik waktu sepanjang hariku....*

*Tak pernah habis kisah dan cerita tentang mu... takkan pudar kenangan yang tlah
terukir dengan Mu.... senyummu selalu menguatkan ku... dekapan hangatmu selalu
menenangkan ku...*

Dear

Ibuku Syamsinar

*Tak pernah senyap setiap detikmu untukku... tak pernah putus cinta kasihmu buatku...
engkau ikhlaskan hidupmu untuk kebahagiaan.. ibu.. terima kasihku untukmu... walau
belum bisa memberimu sesuatu yang berharga ...*

Untuk suamiku tercinta

Amrizal

*Sudah sekian lama hari hari kita salui berdua dalam suka dan duka pasti menambah
kasih sayang antara kita... semua ini takkan bisa kuraih tanpa dukungan darimu... aku
yakini abang turun merasa bangga atas kesuksesanku.. makasih ya bang... namun
kupersembahkan karya ini untukmu... semoga ini mampu melengkapi kebahagiaan kita*

Untuk anakku Affan dan Najwa

*Bunda bisa berbuat berkat doa dan dorongan kasih sayang Affan dan Najwa yang
pintar... bunda sakukan semua demi anak anak bunda tersayang... anak anakku raihlah
masa depanmu dengan berbagai prestasi yang gemilang... amin*

*Tuk kakakku Jusmaseni dan abangku Efrizal yang tlah membantu serta slalu memberi
semangat selama perkuliahan ini...*

Terima kasih buat ibu Dr. Farida Mayar. M.Pd selaku pembimbing I

*Dan ibu Rismareni Pransiska. S.S. M.Pd selaku pembimbing II terima kasih atas
semua bimbingan dan arahnya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi
ini...*

*Dan untuk ketua jurusan, para dosen serta seluruh staf PG PAUD atas
bantuannya, banyak hal yang saya terima selama kuliah disini hingga bisa meraih gelar
sarjana pendidikan yang sangat membanggakan.*

ABSTRAK

Matri Anita. 2016 “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kereta Angka di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung” Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan berhitung anak antara lain: anak tidak mampu menyebutkan urutan angka 1-10, anak tidak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10, dan anak tidak mampu menghubungkan dan memasang lambang bilangan 1-10 dengan benda. Hal ini disebabkan karena kurang tersedianya alat atau media pembelajaran serta metode dan strategi yang di berikan guru kurang tepat dan kurang bervariasi. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti ini dilaksanakan pada semester 1 pada bulan November sampai Desember 2015 tahun ajaran 2015/2016 dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B1 sebanyak 10 orang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan, teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase, penelitian ini dilakukan dalam 2 siklussetiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian ini disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat dengan tercapainya hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa memberikan nikmat kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kereta Angka di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sumpur Kudus Sijunjung”, tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melakukan penelitian lapangan dan merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan pelaksanaan dan sampai tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd sebagai Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesadaran dan pengertian mulai dari awal Skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, SS. M. Pd sebagai Pembimbing II yang telah senantiasa memberikan bantuan dan arahan dengan penuh kesabaran dalam penulisan Skripsi ini.

3. Ibu Dra.Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pelaksanaan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
5. Ibu Bapak para dosen PG-PAUD UNP yang telah banyak memberikan bimbingan serta ilmu pengetahuan dalam penulisan Skripsi ini.
6. Rekan-rekan yang sama mengajar di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.
7. Kasih sayang dan ucapan terima kasih yang tulus buat suami peneliti yang telah mendampingi dengan penuh kasih sayang dan cinta dalam suka maupun duka dan seterusnya anak-anak ku tersayang (Afan Sidik Adzka dan Nazua) dan memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti demi meraih cita-cita.
8. Kedua orang tua yang selalu mendo'akan dan memberikan motivasi kepada peneliti.
9. Rekan-rekan mahasiswa PPKHB Sijunjung PG-PAUD angkatan 2013 yang sama saling memotivasi dalam penyusunan Skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah ikut membantu peneliti dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan bantuan, dorongan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan dibalas oleh Allah SWT. peneliti sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti khususnya.

Padang, Juli 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I.PENDAHULUAN.....	1
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.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Perkembangan Berhitung pada Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Berhitung pada Anak Usia Dini	13
b. Ciri-ciri Permainan Berhitung Anak Usia Dini.....	13
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Permainan Berhitung	14
d. Metode Permainan Berhitung	14
4. Bermain.....	15
a. Pengertian Bermain.....	15
b. Manfaat Bermain.....	16
c. Karakteristik Bermain Anak	17
d. Tahap Perkembangan Bermain	17
5. Alat Permainan Edukatif (APE).....	18
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	18
b. Manfaat Permainan Edukatif.....	18
c. Persyaratan Alat Permainan Edukatif	19
6. Permainan Kereta Angka	20
a. Permainan Kereta Angka	20
b. Bahan dan Alat Permainan.....	20
c. Bentuk Permainan Kereta Angka	20
d. Manfaat Permainan Kereta Angka	21
e. Langkah-langkah Pelaksanaan	21

B. Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis Tindakan.....	23
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Prosedur Penelitian.....	25
1. Kondisi Awal	26
2. Siklus I	27
3. Siklus II	34
E. Defenisi Operasional.....	41
F. Instrument Penelitian	41
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Teknik Analisis Data.....	43
I. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi data.....	46
1. Deskripsi Kondisi Awal	46
2. Deskripsi Siklus I	49
3. Deskripsi Siklus II.....	61
B. Analisis Data	71
C. Pembahasan.....	76
BAB V. PENUTUP	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 : Format Observasi.....	42
Tabel 2 : Hasil Lembaran Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	47
Tabel 3 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	50
Tabel 4 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	52
Tabel 5 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	55
Tabel 6 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	58
Tabel 7 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	61
Tabel 8 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	63
Tabel 9 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	66
Tabel 10 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Siklus II Pertemuan 1, 2 Dan 3 (Setelah Tindakan).....	69
Tabel 11 : Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus (Kategori Sangat Tinggi)	72
Tabel 12 : Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus (Kategori Tinggi)	73
Tabel 13 : Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus (Kategori Rendah).....	75

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ..	48
Grafik 2 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	51
Grafik 3 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus I Pertemuan 2.....	54
Grafik 4 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus I Pertemuan 3.....	56
Grafik 5 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	59
Grafik 6 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	62
Grafik 7 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	64
Grafik 8 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	67
Grafik 9 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Angka Pada Siklus II Pertemuan 1, 2 Dan 3 (Setelah Tindakan)	70
Grafik 10 : Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus (Kategori Sangat Tinggi).....	72
Grafik 11 : Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus (Kategori Tinggi)	74
Grafik 12 : Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus (Kategori Rendah).....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 : Rencana Kegiatan Harian Sebelum Tindakan.....	82
Lampiran 2 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus I.....	84
Lampiran 3 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus I.....	86
Lampiran 4 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus I.....	88
Lampiran 5 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus II	90
Lampiran 6 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus II	92
Lampiran 7 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus II	94
Lampiran 8 : Lembar Observasi Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	96
Lampiran 9 : Lembar Observasi Pertemuan 1 Siklus I	97
Lampiran 10 : Lembar Observasi Pertemuan 2 Siklus I	98
Lampiran 11 : Lembar Observasi Pertemuan 3 Siklus I	99
Lampiran 12 : Lembar Observasi Pertemuan 1 Siklus II	100
Lampiran 13 : Lembar Observasi Pertemuan 2 Siklus II	101
Lampiran 14 : Lembar Observasi Pertemuan 3 Siklus II	102
Lampiran 15 : Foto Dokumentasi	103

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan manusia yang memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya sungguhpun mereka kembar, baik perilaku maupun yang lain makanya anak usia dini disebut dengan manusia yang unik dengan keunikannya perlu diperhatikan oleh orang dewasa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan layanilah anak-anak usia dini itu dengan sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya.

Perlu diperhatikan oleh orang dewasa agar semua potensi yang dimiliki anak berkembang dengan optimal. Hal ini dapat mendorong orang dewasa, orang tua, dan guru untuk memahami setiap karakteristik anak usia dini agar semua dapat terlayani sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Perlu di tumbuh kembangkan dengan pendidikan karena kita perlu pihak lain untuk tempat bergantung memberikan perlindungan dan bimbingan agar anak kita tidak ketinggalan ilmu pengetahuan maka pendidikanlah yang bisa menolongnya dalam pergaulan untuk meraungi dunia yang semakin canggih dan modern.

Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 – 6 tahun. Taman kanak-kanak juga merupakan suatu jembatan bagi anak usia TK untuk melanjutkan ke pendidikan berikutnya.

Pada kurikulum berbasis kompetensi 2010 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani maupun perkembangan rohani agar anak memiliki persiapan lebih lanjut. Guru di TK diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain karena bermain merupakan bagian yang terpenting dalam hidupnya, anak akan bebas mengeluarkan ide-ide cemerlangnya, dapat menikmati situasi belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang menyenangkan tersebut dapat benar-benar tercipta di TK, kesenangan dan kecintaan dalam bermain dapat dipergunakan untuk memberikan pembelajaran yang kongkrit sehingga daya cipta, imajinasi dan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru 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.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi anak tersalurkan apabila mendapatkan stimulasi/ rangsangan/ motivasi yang

sesuai dengan perkembangannya, apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, diyakini bahwa anak akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat dan kebutuhan dan kemampuannya.

Ketika anak tumbuh dan berkembang terjadi peningkatan, baik dalam kemampuan berhitung, penjumlahan sesuai dengan usia anak, untuk itu kita dituntut keras untuk bekerja agar perkembangan yang cepat itu dapat teratasi dan anak-anak didik kita tidak mengalami lagi kesulitan dalam kegiatan berhitung.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus, Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung, masih banyak peneliti temukan peserta didik yang kurang dalam berhitung mengenali angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dengan benar dan menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda.

Pendekatan pembelajaran Taman Kanak-kanak (TK) mengacu pada pedoman dalam suatu kegiatan yang mencakup tentang pembiasaan dan kemampuan dasar anak yang bisa dikembangkan sebaik mungkin melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga permainan yang kita buat atau rancang akan dapat menjadikan anak lebih baik lagi untuk masa yang akan datang, baik itu segi berhitung 1-10 dan mencari angka sesuai dengan jumlah yang dihitung anak-anak kita tidak

akan kesulitan lagi sehingga semuanya menjadi anak yang tidak mengalami hambatan lagi dalam berhitung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung, khususnya dikelompok B.1 sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah
2. Anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10
3. Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10
4. Anak belum mampu menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti perlu membatasi masalah sebagai berikut: “kemampuan berhitung anak masih rendah di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “bagaimanakah melalui permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung”.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung melalui permainan kereta angka.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta angka
2. Bagi guru sebagai bahan informasi baru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sehingga guru memiliki kemampuan professional dibidangnya
3. Bagi TK untuk menambah koleksi media-media, alat-alat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung
4. Bagi jurusan untuk menambah pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini
5. Bagi masyarakat sebagai pusat peningkatan kualitas pelayanan dalam mengembangkan potensi-potensi anak usia dini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) dalam Hartati (2007:10) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, menurut definisi ini anak usia dini merupakan manusia/ individu yang mempunyai rentang usia 0-8 tahun dan mempunyai proses pertumbuhan dan perkembangan yang terus menerus baik itu berhitung efektif dan psikomotornya.

NAEYC dalam buku Pendidikan Anak Usia Dini membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun, sedangkan Feld dan Baur (dalam Siskanda, 2003) membagi anak usia dini dari lahir sampai 1 tahun (bayi – *infancy*), 1-3 tahun (*Toddler*), 3-4 tahun (prasekolah), 5-6 tahun (kelas awal SD) dan 7-8 tahun (kelas lanjut SD). Itulah sebabnya kenapa pentingnya pendidikan sejak usia dini karena perkembangan mental yang berlangsung cepat pada anak usia dini.

Sedangkan menurut Undang Undang No.20 Tahun 2003 (Sisdiknas) anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia

0-6 tahun, Undang-Undang tersebut mengalami kelemahan yang cukup mendasar, hal ini berdampak terhadap pelayanan program perawatan, pengasuhan, pendidikan, pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat atau disebut juga masa emas, masa yang sangat baik untuk mengembangkan aspek-aspek potensi yang dimiliki anak sehingga anak akan cepat daya tangkapnya dibandingkan masa-masa yang akan datang, makanya didiklah anak sedini mungkin agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Solehuiddin dalam Rusdinal (2008:13-15) mengidentifikasikan anak usia dini adalah: 1) Anak bersifat unik, 2) anak mengekspresikan prilakunya secara spontan, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) anak egosentris, 5) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat, 6) anak bersifat eksploratif dan petualangan, 7) anak kaya dengan fantasi, 8) anak mudah frustasi, 9) anak kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) anak memiliki daya perhatian pendek, 11) anak merupakan usia belajar yang potensial, 12) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Suryana (2013:32-33) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut : 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), 3) anak bersifat unik, 4) anak kaya fantasi dan imajinasi, 5) anak mengalami daya konsentrasi pendek.

Menurut Richard D. Keilough dalam Hartati (2005:13) karakteristik anak usia dini adalah: 1) anak itu bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, 3) anak adalah makhluk sosial, 4) anak bersifat unik, 5) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, 6) anak merupakan masa belajar yang potensial.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan bereksplorasi fantasi serta masa yang potensial dalam belajar.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Catron, dkk dalam Sujiono (2009:62-64) menyebutkan terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu: 1) kesadaran personal, 2) perkembangan emosi, 3) membangun sosialisasi, 4) pengembangan kognitif, 5) perkembangan kemampuan motorik.

Menurut Susanto (2011:34-35) aspek-aspek perkembangan anak yaitu: 1) perkembangan fisik, perkembangan

fisik merupakan hal yang mendasar bagi kemajuan perkembangan bahasa, 2) perkembangan sosial, 3) perkembangan moral.

Maka dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak mencakup seluruh potensi yang dimiliki anak baik itu fisik, bahasa, kognitif, emosi dan sosial.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan dengan 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 in formal.

Sedangkan menurut Depdiknas dalam Aisyiyah (2007:13) Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Menurut Masitoh, dkk (2004:19) pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar dalam bidang perkembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan perkembangan kemampuan dasar.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Masitoh, dkk (2004:1-9) pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasikan, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar) kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spritual.

Menurut Sujiono (2009:42-43) tujuan pendidikan yang ingin dicapai adalah: 1) dapat mengidentifikasi perkembangan

fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam perkembangan fisiologis yang bersangkutan, 2) dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan perkembangannya, 3) dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dalam perkembangan anak usia dini, 4) dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini, 5) dapat memahami pendekatan dan ampliasinya bagi perkembangan anak usia dini.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak sehingga anak memiliki keterampilan dan kecakapan dalam hidupnya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Masitoh (2004:611-615) anak belajar melalui bermain adalah kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instristik menyenangkan, aktif dan fleksibel.

Menurut Sujiono (2009:42-43) yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh

aspek perkembangan anak usia dini sehingga anak dapat memiliki keterampilan dan kemandirian dalam menjalani hidupnya.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Maswins (2013:10) mengemukakan manfaat pendidikan anak usia dini adalah: 1) meningkatkan perkembangan fisik anak, 2) meningkatkan perkembangan emosi anak, 3) meningkatkan kognitif anak, 4) meningkatkan perkembangan sosial anak, 5) meningkatkan perkembangan bahasa anak, 6) anak semakin kreatif dalam perkembangannya.

Menurut Sujiono (2009:43) manfaat pendidikan anak usia dini adalah: 1) dapat menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong dirinya sendiri yaitu mandiri dan bertanggung jawab, 2) melatinkan dasar-dasar bagaimana seharusnya belajar.

Menurut Direktorat PAUD (2010:3) fungsi pendidikan anak usia dini yaitu: 1) menyiapkan bahan perumusan kebijakan pendidikan anak usia dini, 2) menyiapkan bahan perumusan standar, kriteria dan pedoman, 3) prosedur pendidikan anak usia dini, 4) pemberian bimbingan teknis dan evaluasi di bidang pendidikan anak usia dini, 5) pelaksanaan pemberdayaan peran, 6) pelaksanaan di bidang tata usaha.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan potensi yang ada

dalam diri anak agar anak bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

3. Perkembangan Berhitung Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung Pada Anak Usia Dini

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta manipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan tingkat kemampuan berhitung siswa dapat digunakan metode tes.

Menurut kamus Bahasa Indonesia berhitung adalah mengerjakan hitungan (penjumlahan, pengurangan dan sebagainya) dalam berhitung anak belajar proses dalam operasi berhitung terutama penjumlahan dan pengurangan.

Menureut Susanto (2011:98) berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam setiap aktifitasnya manusia tidak bisa terlepas dari peran matematika di dalamnya mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang kesemuanya itu tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah menjumlahkan atau pengurangan serta manipulasi bilangan-bilangan dengan benda-benda yang sebenarnya.

b. Ciri-ciri Permainan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Depdikbud (2000:3) ciri-ciri yang menandai bahwa anak menyenangi permainan berhitung antara lain:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan keterkaitan pada kativitas permainan berhitung
- 2) Anak mulai menyebutkan urutan bilangan sederhana
- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya
- 4) Anak mulai membandingkan peristiwa-peristiwa yang ada disekitar anak
- 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda yang ada disekitar anak tanpa disengaja

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Permainan Berhitung

Menurut Depdikbud (2000:5) faktor yang mempengaruhinya yaitu:

- 1) Apabila anak yang cepat menyelesaikan tugas anak tersebut sanggup diberikan permainan berhitung dengan kesulitan lebih lanjut
- 2) Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh maka telah terjadi masalah pada anak itu sendiri atau anak mengalami kesulitan dalam berhitung.

d. Metode Permainan Berhitung

Menurut Depdiknas (2000:5) metode permainan berhitung yaitu:

1) Metode bercerita

Metode penyampaian cerita atau memberikan keterangan kepada anak secara lisan, bercerita dapat kita lakukan dengan alat peraga atau tanpa alat peraga.

2) Metode bercakap-cakap

Penyampaian informasi yang akan dilaksanakan dengan metode cakap-cakap dalam bentuk Tanya jawab antara guru dan anak

3) Metode Tanya jawab

Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berfikir

4) Metode pemberian tugas

Pemberian kegiatan pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada untuk untuk melaksanakan tugasnya yang telah disiapkan oleh guru.

5) Metode demonstrasi

Adalah suatu cara untuk menunjukkan atau meragakan suatu objek atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa.

6) Metode eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dari hasil percobaan tersebut, hal ini disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreativitas guru.

e. Manfaat Berhitung

Menurut Sujiono (2006:11.8) manfaat berhitung membelajarkan konsep berhitung yang benar, menghindari ketakutan terhadap berhitung (matematika) sejak awal membuat, dan membuat anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Sedangkan menurut Montolalu (2007:6.8) manfaat berhitung dapat menyebutkan urutan bilangan, menguasai konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung bagi anak usia dini adalah agar dapat memahami konsep bilangan dan membuat anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Montolalu (2005:18) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan karena disenangi dan tanpa tujuan tertentu.

Sudono (2005:47) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat peraga atau tanpa alat peraga yang dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Sedangkan menurut Johnson et al (2005:47) berpendapat bahwa ada 116 definisi tentang bermain, salah satunya mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang demi kesenangan jadi apapun kegiatannya apabila dikatakan senang sudah bisa dikatakan bermain. Dalam kehidupan kita sehari-hari kegiatan bermain begitu mudah diamati namun dalam beberapa situasi sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dikerjakan dengan senang hati tanpa ada paksaan dari orang lain, kegiatan ini dapat dilakukan dengan benda, tanpa menggunakan benda atau media yang dapat menghasilkan imajinasi anak. Bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya. Bermain dapat mengembangkan semua aspek-aspek yang dimiliki anak baik bahasa, sosial emosional, nilai agama, moral dan fisik motoriknya.

b. Manfaat Bermain

Menurut Sujiono (1995:29) manfaat bermain bagi anak sebagai berikut: 1) untuk perkembangan aspek fisik, 2) untuk perkembangan aspek motorik halus dan kasar, 3) untuk perkembangan emosi dan kepribadian, 4) untuk mengasah

ketajaman panca indra, 5) keterampilan, 6) perkembangan aspek sosial.

Montolalu (2009:1.19) mengungkapkan bahwa bermain bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu : 1) Bermain memicu kreativitas, 2) Bermain dapat mencerdaskan otak, 3) Bermain bermanfaat untuk mengurangi konflik, 4) Bermain dapat melatih rasa empati, 5) Bermain dapat bermanfaat panca indra, 6) Bermain sebagai media terapi, 7) Bermain dapat melakukan penemuan yang baru karena dalam bermain anak dapat berkesperimen atau berkarya sendiri.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik berhitung, afektif dan skomotornya.

c. Karakteristik Bermain Anak

Karakteristik anak usia dini menurut Montolalu (2005:2.5) mengatakan bahwa:

- 1) Bermain adalah suka
- 2) Bermain adalah pilihan
- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
- 4) Bermain simbolik
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

d. Tahap Perkembangan Bermain

Smilansky dan Shefatya (2005:2.17) berpendapat bahwa tahap perkembangan bermain dibagi 4 tahap, yaitu:

- 1) Bermain fungsional, ciri-cirinya adalah menyenangkan dengan gerakan yang berulang menggunakan alat atau tanpa alat
- 2) Bermain membangun, ini berbentuk permainan aktif dapat membangun sesuatu dengan mengamati alat atau tanpa alat
- 3) Bermain khayal atau bermain peran
- 4) Bermain dengan aturan, ini berarti dalam permainan harus ada aturan yang dibuat. Contoh: bermain karet, dora, dan lain-lain.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Menurut Depdiknas (2007:4) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dapat mengembangkan semua potensi anak usia dini.

b. Manfaat Permainan Edukatif

Manfaat permainan edukatif menurut BKKBN adalah:

- 1) Sebagai sumber belajar bagi anak
- 2) Dapat mendorong anak untuk belajar kreatif

- 3) Dapat membangun kepribadian yang baik
- 4) Dapat sebagai penyalur inspirasi anak usia dini.

c. Persyaratan Alat Permainan Edukatif

Persyaratan alat permainan edukatif menurut Prayitno (1998:19) sebagai berikut:

- 1) Alat permainan disesuaikan dengan kemampuan kesanggupan anak
- 2) Sebagai alat untuk dapat menarik simpati anak
- 3) Alat permainan harus tahan lama
- 4) Sesuai dengan kebutuhan anak.

Persyaratan alat permainan edukatif yaitu :

- 1) Mengandung nilai-nilai pendidikan
- 2) Iman bagi anak
- 3) Menarik dilihat mata
- 4) Sesuai dengan minat anak
- 5) Mudah digunakan
- 6) Awet
- 7) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah suatu alat permainan mengandung nilai-nilai pendidikan, mudah didapat, awet dan tidak berbahaya pada anak dan dapat merangsang anak untuk belajar.

6. Permainan Kereta Angka

a. Permainan Kereta Angka

Permainan kereta angka menurut peneliti adalah suatu alat permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan alat dalam berhitung dengan cara yang menarik melalui berbentuk kereta yang terdiri dari beberapa kotak dari angka 1-10, sehingga anak jadi tertarik untuk belajar berhitung.

b. Bahan dan Alat Permainan

- 1) Karton bekas
- 2) Lem
- 3) Gunting
- 4) Kartu angka 1-10
- 5) Kardus bekas
- 6) Bahan sisa atau busa
- 7) Isolasi ban

c. Bentuk Permainan Kereta Angka

Kereta angka dibuat dari kardus bekas dan berbentuk kotak-kotak besar dan kecil sehingga berbentuk keretaapi yang panjang terdiri dari gerbong ditulis 1-10 setiap gerbongnya sehingga anak dapat mengenal 1-10 dengan warna gerbang yang berbeda-beda warna sehingga cantik atau menarik bagi anak.

d. Manfaat Permainan Kereta Angka

Permainan kereta angka sangat bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti berhitung atau berbahasa, sosial emosional, nilai moral agama dan juga dapat melakukan gerakan fisiknya. Dalam permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan anak mulai permainan ini sampai anak bisa berhitung.

e. Langkah-langkah Pelaksanaan

- 1) Guru menyediakan alat yang diperlukan
- 2) Anak duduk berbentuk lingkaran
- 3) Guru memperlihatkan media
- 4) Guru menjelaskan cara permainannya
- 5) Guru mengenalkan angka 1-10
- 6) Guru mencoba atau mempraktekkan permainan
- 7) Anak mencoba melakukannya
- 8) Guru memberi motivasi atau dorongan
- 9) Anak yang mandiri atau bisa tanpa bantuan diberikan pujian.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Murni (2015) “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Magnet Angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan” melalui permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Mista (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga di TK Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus”. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

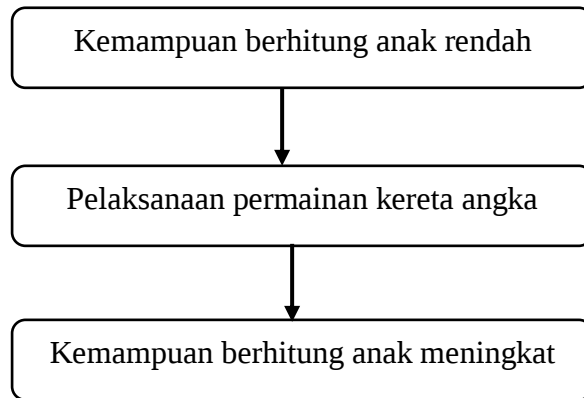
Kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dan cara yang berbeda tapi tujuannya sama, disini peneliti akan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan kereta angka di TK Kasih Ibu Nagari Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung anak perlu dikembangkan sejak usia dini karena sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian karena banyak dijumpai dalam kehidupannya baik sosial, emosional, kreativitas, fisik, intelektual sehingga anak jadi kreatif dan percaya diri.

Salah satu media yang digunakan dalam pengembangan berhitung dalam mengenal angka dimana anak lemah atau kurang dalam berhitung sehingga merancang suatu permainan yaitu kereta angka sehingga dengan media ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Dari uraian di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1: Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui permainan kereta angka di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta angka maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10, anak dapat jmenunjukkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda.
2. Permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus I 40% dan meningkat menjadi 90% pada siklus II.
3. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama dan bisa dengan mudah diingat anak sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa melalui permainan kereta angka kemampuan anak dapat ditingkatkan oleh sebab itu sebaiknya permainan kereta angka dapat dilaksanakan di TK Kasih Ibu sesering mungkin dan terus menerus dengan permainan yang bervariasi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang mana peneliti uraikan diantaranya:

1. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik, pertumbuhan, perkembangan serta minat belajar anak sehingga pembelajaran berjalan optimal.
2. Sebaiknya guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menyediakan alat-alat permainan yang dapat menunjang kemampuan anak.
3. Bagi peneliti yang akan datang dapat melakukan pengembangan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan Skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan menambah wawasan sehingga anak didik kita tidak mengalami kesulitan dari segi berhitung.