

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA *FLIP*
CHART DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA
KOTO TANJUNG LOLO SIJUNJUNG**

Skripsi

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



Oleh

**META FEBRITA
NIM : 2013/1309569**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media *Flip Chart* di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung

Nama : Meta Febrita

NIM : 2013 / 1309569

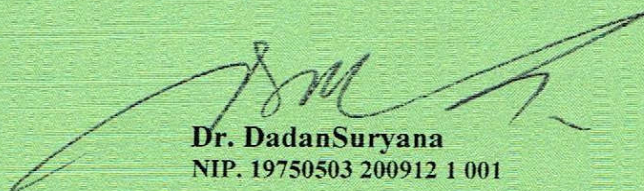
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2016

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



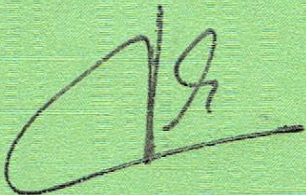
Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Pembimbing II,



Drs. Indra Jaya, M.Pd.
NIP. 19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

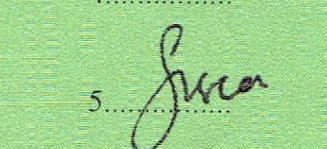
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA *FLIP CHART* DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA KOTO TANJUNG LOLO SIJUNJUNG

Nama : Meta Febrita
NIM : 2013 / 1309569
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2016

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

1. 
2. 
3. 
4. 
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, Januari 2017

Yang Menyatakan,



(META FEBRITA)

NIM 2013/1309569

ABSTRAK

Meta Febrita 2017. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media *Flip Chart* di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Perkembangan kemampuan berhitung anak masih rendah di kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung, terutama dalam kemampuan berhitung 1 – 10 denan benda, mencocokkan gambar dengan bilangan 1 – 10 dan menghubungkan bilangan dengan gambar 1 - 10.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya. Untuk memperbaiki proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang lebih optimal. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi dan analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan persentase penelitian ini dilakukan dua siklus, setiap siklus tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan beritung anak. Pada siklus I sudah ada peningkatan tapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II kemampuan berhitung anak meningkat dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa melalui media *flip chart* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto tanjung Lolo Sijunjung.



KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Assalamu◻alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada kita semua, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul : **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media *Flip Chart* di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung”**

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat diatasi dengan baik. Dengan segala hormat peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bermurah hati dan penuh kesabaran membimbing Peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs . Indra Jaya. M.Pd Selaku dosen pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar membimbing peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD.

4. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd, Serli Marlina, M.Pd dan Rismareni Pransiska, Ss, M.Pd selaku dosen penguji yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselasaikan.
5. Seluruh dosen dan karyawan tata usaha jurusan PG-PAUD.
6. Kepala sekolah dan Majelis guru TK Dharmawanita Koto Tanjung Lolo yang telah meberikan motivasi dan dorongan.
7. Kepada suami tercinta yang telah memberikan semangat dan dorongan
8. Kepada kedua orang tua yang telah memberi semangat dan dorongan.
9. Teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung demi kesempurnaan skripsi ini.

Terakhir peneliti menyampaikan harapan semoga skripsi yang peneliti susun dapat bermamfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan yang akan datang, Amiin.....

Padang, Januari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel	v
Daftar Grafik	vii
Daftar Bagan	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
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	7
2. Pendidikan Anak Usia Dini	8
a. Komponen Pendidikan Anak Usia Dini	8
b. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	9
3. Hakikat Pengembangan Kognitif	10
a. Pengertian Kognitif	10
b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
4. Pengertian Berhitung	11
a. Tujuan Berhitung	11
b. Manfaat Berhitung	12
c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berhitung	12
5. Arti Bermain Bagi Anak	13
a. Tujuan Bermain Bagi Anak	13
b. Manfaat Bermain Bagi Anak	13
c. Karakteristik Bermain Bagi Anak	14
6. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Manfaat Media Pembelajaran	15
c. Media Berhitung	16
1. <i>Flip Chart</i>	16
2. Kartu Gambar	16
3. Bentuk Permainan	16
4. Keunggulan dan kelebihan <i>Flip Chart</i>	17

5. Langkah-Langkah Permainan	17
B. Penelitian Yang Relevan	17
C. Kerangka Berpikir	18
D. Hipotesis Tindakan	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	19
B. Tempat dan Waktu Penelitian	19
C. Subjek Penelitian	20
D. Prosedur Penelitian	20
1. Kondisi Awal	21
2. Siklus I	21
3. Siklus II	27
E. Defenisi Operasional.....	33
F. Instrumentasi	33
G. Teknik Pengumpulan Data.....	34
H. Teknik Analisis Data	34
I. Indikator Keberhasilan.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	37
1. Kondisi Awal	37
2. Deskripsi siklus I	39
a. Pengamatan.....	39
b. Refleksi.....	50
3. Deskripsi siklus II	51
a. Pengamatan.....	51
b. Refleksi.....	51
B. Analisis Data	62
a. Kriteria sangat tinggi.....	63
b. Kriteria tinggi	65
c. Kriteria rendah	67
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi	71
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DOKUMENTASI	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Observasi.....	33
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	37
Tabel 3	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I Pertemuan 1.....	40
Tabel 4	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I Pertemuan 2.....	43
Tabel 5	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I Pertemuan 3.....	46
Tabel 6	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3	49
Tabel 7	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus II Pertemuan 1	52
Tabel 8	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus II Pertemuan 2	55
Tabel 9	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus II Pertemuan 3	57
Tabel 10	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3	61
Tabel 11	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I dan Siklus II Kriteria Sangat Tinggi	63

Tabel 12	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I dan Siklus II Kriteria Tinggi.....	65
Tabel 13	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I dan Siklus II Kriteria Rendah	67

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	38
Grafik 2	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I Pertemuan 1.....	41
Grafik 3	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I Pertemuan 2.....	44
Grafik 4	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I Pertemuan 3.....	47
Grafik 5	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus II Pertemuan 1	53
Grafik 6	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus II Pertemuan 2	56
Grafik 7	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus II Pertemuan 3	58
Grafik 8	Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I dan Siklus II Kriteria Sangat Tinggi	64
Grafik 9	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I dan Siklus II Kriteria Tinggi	66
Grafik 10	Hasil Obervasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media <i>Flip Chart</i> (Setelah Tindakan) Siklus I dan Siklus II Kriteria Rendah	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir	18
Bagan 2	Prosedur Penelitian	20

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran 2** Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 3** Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 4** Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 5** Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 6** Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 7** Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 3
- Lampiran 8** Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Media *Flip Chart*
Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
- Lampiran 9** Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Media *Flip Chart* Pada
Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 10** Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Media *Flip Chart* Pada
Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 11** Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Media *Flip Chart* Pada
Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 12** Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan *Flip Chart* Pada
Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 13** Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Media *Flip Chart* Pada
Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 14** Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Media *Flip Chart* Pada
Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan, anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakannya. Anak bersifat egosentik, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial yang unik, kaya dengan fantasi memiliki daya penglihatan yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Menurut UU No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang satu dengan yang lain harus saling berkaitan. Pembelajaran hendaknya dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral, agama sosial, kemandirian, seni, bahasa, kognitif, fisik, motorik dan kreatifitas.

Taman Kanak-kanak merupakan suatu lembaga dalam jalur formal dan berfungsi sebagai penyelenggara pendidikan dan upaya mempersiapkan anak berbagai pengetahuan, keterampilan, intelektual, sikap dan perilaku agar anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Supaya kegiatan pembelajaran tercapai dengan baik, maka guru bertanggung jawab penuh untuk mengembangkan semua aspek pengembangan.

Melihat dari penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-kanak selama ini belum terlaksana konsep pembelajaran anak usia dini secara optimal, karena pembelajaran cenderung ke kegiatan pembelajaran sekolah dasar yang tidak sesuai dengan semboyan TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah kemampuan berhitung, karena kemampuan berhitung adalah salah satu dari kemampuan dasar yang dimiliki oleh seorang anak sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Pentingnya mengembangkan konsep berhitung pada anak adalah anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda, konkret gambar, gambar atau angka yang terdapat disekitar anak. Anak juga dapat menyesuaikan diri didalam kehidupan bermasyarakat yang didalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung dan anak dapat memahami konsep waktu dan ruang dan dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Kenyataan yang ditemukan dilapangan peneliti melakukan observasi masih hanya diantara anak TK kemampuan mengenal kensep bilangan masi rendah, kemampuan berhitung anak 1-10 masi rendah dan mengurutkan bilangan dengan gambar 1 – 10 masih rendah. Dalam suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru karena disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam pengenalan angka pada anak, oleh sebab itu peneliti mencoba menggunakan metode berhitung dengan media *Flip Chart*.

Berdasarkan media di atas maka penelitian ini mengangkat judul untuk penelitian adalah Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Media *Flip Chart* di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Mengenal konsep bilangan masih rendah.
2. Kemampuan berhitung anak 1 – 10 masih rendah.
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10 rendah.
4. Guru kurang kreatif
5. Media guru kurang menarik bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalahnya sebagai berikut :Kemampuan berhitung anak kurang

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah adalah bagaimanakah melalui media *Flip Chart* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan peneliti ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media *Flip Chart* di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung.

F. Manfaat Penelitian

Setelah usaha penelitian ini berhasil peneliti berharap agar penelitian ini berguna dan bermanfaat bagi :

1. Bagi anak didik
 - a. Memenuhi cara bermain anak agar tercapai pembelajaran yang lebih disukai oleh anak-anak
 - b. Kemampuan kognitif anak bisa berkembang dengan baik
 - c. Anak bisa mengenal konsep bilangan
 - d. Anak bisa membilang 1 – 10
 - e. Anak bisa menghubungkan bilangan dengan gambar 1 – 10.
2. Bagi guru
 - a. Bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
 - b. Bisa meningkatkan kemampuan guru
 - c. Bisa memperbaiki PBM
 - d. Bisa memotivasi kita agar dapat menambah kemampuan dan pengetahuan kita.
3. Bagi sekolah
 - a. Bisa mengembangkan kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman
 - b. Bisa mengembangkan mutu sekolah
4. Bagi peneliti
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang penelitian pembelajaran di TK

- b. Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang telah didapat selama kuliah
 - c. Bisa mengasah kemampuan keterampilan peneliti untuk menciptakan pembelajaran dikelas
 - d. Agar dapat mengembangkan kemampuan dalam berhitung
 - e. Sebagai syarat lulus sarjana.
5. Bagi masyarakat
- a. Agar dapat memotivasi masyarakat supaya menyekolahkan anaknya di Taman Kanak-kanak.
 - b. Agar dapat menimbulkan kepercayaan kepada masyarakat bahwa pendidikan itu penting



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sosok manusia yang sedang mengalami proses perkembangan secara cepat bagi kehidupan selanjutnya. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah kelompok manusia yang berusia 0 – 6 tahun, pada rentang usia dini dari lahir sampai anak berusia Taman Kanak-kanak. Bahwa tersebut memiliki kelemahan yang cukup mendasar hal ini hanya menimbulkan dampak terhadap pelayanan pendidikan, pengasuhan, perawatan dan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada usia 0 -6 tahun yang sedang mengalami suatu proses perkembangan pendidikan di tempat dia belajar.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Yang mencakup pendidikan anak usia dini baik pra sekolah Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar baik swasta maupun negeri Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah yang rentang usianya berada pada usia 0 – 6 tahun yang merupakan masa berkembang atau masa emas bagi anak usia dini baik ditempat dia menimba ilmu atau di lingkungan tempat tinggalnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Masitoh dalam Rahmawati (2012 : 7) menyatakan bahwa karakteristik berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman.

Berdasarkan kesimpulan di atas penelitian dapat menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah memiliki sifat yang unik, anak memiliki sifat aktif dan energik dan suka berimajinasi serta ingin tahu tentang sesuatu kejadian di sekitar tempat tinggalnya. Sehingga, pembelajaran yang kita berikan pada anak tersebut harus menarik bagi anak, mudah bagi anak, agar tercapai semua aspek yang kita inginkan untuk anak terwujud.

Suryana (2013:32) Mengemukakan, karakteristik anak usia dini adalah: 1) Anak bersifat egosentri; 2) Anak memiliki rasa ingin tahu, 3) Anak bersifat unik; 4) Anak memiliki konsentrasi pendek.

c. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Permendiknas No. 58 tahun 2003 prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah: a) Berpusat pada potensi perkembangan kebutuhan Prinsip-prinsip anak usia dini adalah : a). Berorientasi pada perkembangan kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan

lingkungannya, b).Beragam dan terpadu, c). Tanggap terhadap perkembangan IPTEK dan seni, d). Relevan dengan hidup, e). Menyeluruh dan berkesenambungan, f). Belajar sepanjang hayat, g). Seimbang antara kepentingan nasional daerah.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan harus terpusat pada potensi perkembangan. Lingkungan harus seimbang dengan kepentingan nasional dan daerah.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu cara untuk mengembangkan semua anak yang dilakukan dengan pendidikan yang bermakna.

a. Komponen Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suryana (2013;43) komponen yang harus diperhatikan dengan dalam melakukan pendidikan yang bermakna adalah : a). Kematangan (*maturity*), b). Kesiapan, c). Belajar seraya melakukan (*learningbydoing*), d). Pembelajaran yang dikemas dalam permainan (*learningbyplaying*), e). Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfullearning*), f). Pembelajaran menemukan (*discoverylearning*), g) Lingkungan (*environment*), h) Pengalaman (*ekperience*), i) Pengetahuan yang mendalam (*Deep knowledge*).

Menurut UU No 20 tahun 2003 pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak

sejak lahir sampai dengan usia enam tahun ,dilakukan melalui pemberian ransangan dendidika untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu penting bagi anak karena bisa melihat sejauh mana kemampuan anak kita, pendidikan juga bisa mempengaruhi lingkungan tempat tinggal.

b. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suryana(2013 : 24) prinsip pendidikan anak usia dini antara lain : a). Pembelajaran seraya bermain, b). Pembelajaran berorientasi perkembangan, c). Pembelajaran pengembangan kreatifitas anak.

Menurut Permen 58 tahun 2009 perinsip pembelajaran di TK adalah; a)berpusat pada potensi perkembangan kebutuhan dan kepentingan, b)beragam dan terpadu,c)tanggap terhadap perkembangan IPTEK dan seni, d)relevan dengan kehidupan ,e)menyeluruh dan berkesenambungan,f)belajar sepanjang hayat g)seimbang antara kepentingan nasional dan daerah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang kita berikan pada anak harus terpusat pada anak dan cara pembelajarannya pun harus menarik agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

3. Hakikat Pengembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Piaget dalam Suryana (2013 : 21) bahwa manusia memahami dunianya dengan mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi, menjelaskan tentang perkembangan berpikir sejak bayi sampai dewasa.

Susanto (2011 :47) kognitif adalah suatu proses berpikir seseorang yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Dari pendapat di atas dapat kita beri kesimpulan bahwa kognitif itu adalah suatu pola pikir manusia untuk dapat menilai dan mempertimbangkan sesuatu peristiwa yang berada pada lingkungan tempat tinggalnya.

b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Piaget dalam Suryana (2013 : 107) mengatakan sejak lahir sampai mencapai kematangan proses berpikir berubah secara radikal meskipun lambat.

Menurut Piaget dalam Sumanto (2014 : 154) mendefenisikan 4 fase dalam perkembangan kognitif yaitu :

1. Fase sensori motor yaitu, sejak lahir sampai 2 tahun.
2. Fase pre operasional yaitu, 2 tahun sampai 7 tahun.
3. Fase concrete operational yaitu, usia 7 tahun sampai 11 tahun.
4. Fase formal operational yaitu, usia 11 tahun ke atas.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perkembangan yang berkembang tahap demi tahap dengan cara lambat.

4. Pengertian Berhitung

Menurut Suyanto (2005 : 57) Standar matematika untuk anak TK yaitu : Matematika sebagai cara pemecahan masalah, secara komunikasi, berpikir, hubungan matematika estimasi (perkiraan) mengenal bilangan dan angka, konsep keseluruhan dan sebagai mengenal ruang dan jarak, pengukuran statistik dan probabilitas pecahan dan desimal, pola relaksi.

Menurut Piaget Dalam Suyanto (2005:56) pengenalan matematika sebaiknya dilakukan penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika seperti berhitung, bilangan, dan operasi bilangan.

Dari kedua uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa permainan berhitung sangat diperlukan untuk anak, agar anak dapat mengembangkan pengetahuan tentang dasar matematika berkembang secara baik.

a. Tujuan Berhitung

Menurut Munandar dalam susanto(1999:17) bahwa kemampuan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan

Menurut Triharso (2013 : 73) Tujuan berhitung adalah membuat anak paham tentang konsep bilangan dengan berpikir lebih abstrak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung itu sangat penting bagi anak disitu anak bisa mengenal konsep bilangan dengan benar.

b. Manfaat Berhitung

Manfaat berhitung di Taman Kanak-kanak adalah supaya permainan berhitung dapat menumbuhkan kembangkan keterampilan anak tentang mengenal pengetahuan dasar matematika lebih lanjut.

Menurut Depdiknas (2005 :5) mengatakan manfaat berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak (TK) bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika lebih lanjut.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berhitung

Prinsip-prinsip pembelajaran menghitung yaitu :

1. Permainan berhitung diberikan pada anak secara bertahap-tahap.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung kepada anak secara bertingkat-tingkat.
3. Pembelajaran berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah sendiri.
4. Bahasa yang digunakan bahasa sederhana
5. Anak dikelompokkan sesuai tahap kemampuan anak

6. Evaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan

5. Arti Bermain Bagi Anak

Arti bermain bagi anak adalah dimana anak bisa berkreasi mengembangkan ide-ide yang ada pada dirinya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Triharso(2013:1)bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Hurlock (1998 : 320) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

a. Tujuan Bermain Bagi Anak

Suryana(2013:140)tujuan utama bermain adalah memelihara perkembanganoptimal anakmelalui pendekatan bermain kreatif,interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak

b. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Triharso(2013:10) Manfaat bermain adalah :

1. Bermain mempegaruhi perkembangan fisik
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak
4. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran

5. Bermain memengaruhi perkembangan kreatifitas anak
6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak
7. Bermain mempengaruhi nilai moral anak

Menurut Yulsoyofriends (2013 :15) manfaat bermain anak usia dini adalah :

1. Bermain memicu kreatifitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3. Karakteristik bermain anak
4. Peran guru dalam kegiatan bermain
5. Lembaga pendidikan anak usia dini

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, bermain juga memacu otak anak untuk memecahkan masalah, menemukan ide-ide baru.

c. Karakteristik Bermain Anak

Menurut Yulsoyofriends (2013 :20) karakteristik bermain anak adalah :

1. Bermain adalah suka rela
2. Bermain adalah pilihan anak
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
4. Bermain adalah simbolik
5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007 : 374) media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran atau pengantar pembelajaran.

Menurut Nea dalam Rohani (1997 : 2) media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat memudahkan kita dalam menyampaikan pembelajaran pada anak, agar anak mudah mengerti tentang apa yang kita berikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah :

1. Mengkongkritkan konsep-konsep yang abstrak
2. Memungkinkan anak bereaksi langsung dengan lingkungannya
3. Membangkitkan motivasi anak
4. Menyajikan informasi secara konsisten
5. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang
6. Mengontrol anak dalam kecepatan belajar

c. Media Berhitung

1. *Flipchart*

Lembaran-lembaran kertas yang berisi angka-angka yang berbentuk segi empat yang disusun sedemikian rupa dan ukurannyapun bervariasi sebagai *flipbook* yang disusun rapi dalam urutan yang kita inginkan dan di ikat atau di pakukan di atasnya yang mempunyai kaki penyangga.

Flip chart adalah lembaran-lembaran angka yang bisa di bolak-balik secara mudah dan menyenangkan dan tidak memerlukan tenaga ekstra.

Bahan yang digunakan adalah membuat lembaran *flip chart*. Manfaat *flip chart* adalah :

- a. Dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak
- b. Menanamkan tentang persamaan
- c. Latihan membilang
- d. Mengenal lambang bilangan

2. Kartu Gambar

Kartu ini terbuat dari kertas yang ada gambar binatangnya dan gambarnya sudah disesuaikan dengan lambang bilangan yang ada pada *flip chart*.

3. Bentuk Permainan

Permainannya dilakukan secara berkelompok-kelompok

4. Keunggulan dan Kelebihan *Flip chart*

- a. *Flip chart* dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak selain berhitung.
- b. *Flip chart* menciptakan kegiatan berhitung lebih mengasikkan
- c. *Flip chart* dapat menghilangkan rasa bosan anak

5. Langkah-langkah Permainan

- a. Siapkan gambar binatang yang telah disusun atau di urutkan di media flip chart
- b. Anak disuruh berhitung 1-10 dengan *flip chart*
- c. Anak disuruh mencari angka yang diinginkan lalu mencari gambar binatang sebanyak angka yang di *flip chart*
- d. Anak disuruh menghubungkan lambang bilangan dengan gambar

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Riza Yenti (2012) TK Negeri 2 Taratak baru tentang peningkatan kemampuan berhitung anak dengan media meja putar hasilnya kemampuan berhitung anak meningkat.

Daslina (2015) dengan judul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *Double* celemek di Taman Kanak-kanak Cangkiang Indah Timbulun, dan hasilnya kemampuan anak meningkat.

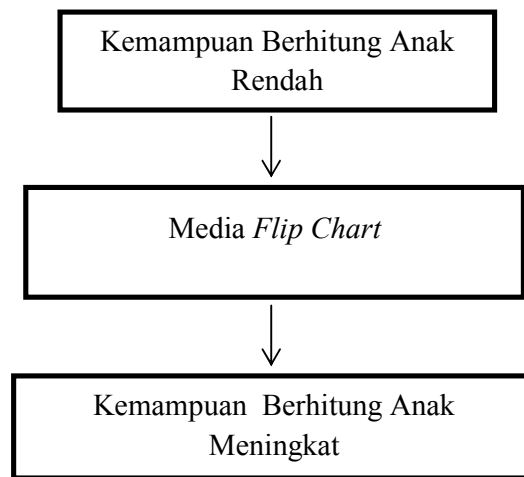
Dari uraian penelitian di atas dapat disimpulkan sama-sama ingin meningkatkan kemampuan berhitung anak meningkatkan walaupun

media yang dilakukannya berbeda tapi tujuannya sama yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Pada saat ini perkembangan berhitung anak usia dini masih banyak kekurangan, kenyataan yang ada masih banyak peserta didik masih kurang bisa berhitung secara baik dan masih ada diantara anak-anak tersebut belum bisa menyebutkan angka, karena pengenalan angka masih kurang.

Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dengan media *Flip Chart* agar kemampuan berhitung anak meningkat. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dari penelitian adalah sebagai berikut :



Bagan I.
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui media *Flip Chart* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung dengan hasil pembelajaran yang optimal



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang perkembangan kemampuan berhitung anak melalui media *flipchart* sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak melalui media *flipchart* sudah mulai meningkat.
2. Semua aspek dan indikator dinilai mengalami peningkatan dari pada siklus I
3. Melalui media *flipchart* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
4. Melalui media *flipchart* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
5. Melalui media *flipchart* dapat memenuhi kebutuhan bermain anak.
6. Melalui media *flipchart* untuk kegiatan berhitung sangat cocok sekali untuk anak karna bentuknya yang simpel dan mudah cara penggunaannya.

B. Implikasi

Melalui media *flipchart* peneliti gunakan mengalami peningkatan, dapat kita lihat dari kesukaan anak menggunakan media flip chart dalam pembelajaran berhitung serta melakukan percobaan langsung pada anak dan teori yang dikemukakan dalam penelitian sangatlah cocok dan relevan dengan praktis dalam kegiatan belajar anak.

C. Saran

Berdasarkan simpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Disarankan pada guru TK untuk mempergunakan media *flipchart* dalam pembelajaran berhitung.
2. Pihak sekolah diharapkan menyediakan permainan-permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak agar pembelajaran lebih menyenangkan dan pembelajaran mendapat hasil yang optimal.
3. Penelitian yang dilakukan telah berhasil dilakukan dengan menggunakan subjek penelitian murid di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Koto Tanjung Lolo Sijunjung dengan harapan guru dapat memahami permasalahannya yang dihadapi anak dengan cara menceritakan solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.
4. Agar menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak, seorang guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan.
5. Bagi pembaca diharapkan dengan menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan.