PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN PETAK LOMPAT DI TAMAN KANAK-KANAK LAUT BIRU PADANG

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

IRAMAWATI
NIM 14022111/2014

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

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul	**: Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat di Taman Kanak-Kanak Laut Biru Padang**
Nama	**: Iramawati**
Nim	**: 14022111**
Jurusan	**: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2016

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Syahrul Ismet, S.Ag., M.Pd
NIP.19761008 200501 1 002

Pembimbing II

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

Ketua Jurusan

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN PETAK LOMPAT DI TAMAN KANAK-KANAK LAUT BIRU PADANG

Nama : Iramawati
Nim : 14022111
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

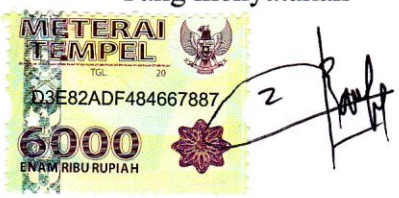
Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Syahrul Ismet, S.Ag., M.Pd	1.
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, SS., M.Pd	2.
3. Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	3.
4. Anggota	: Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd	4.
5. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, November 2015
Yang menyatakan



IRAMAWATI
NIM. 14022111

Halaman Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Kalau sekiranya pohon-pohon dimuka bumi ini menjadi pensil dan lautan menjadi tinta ditambah dengan tujuh lautan lagi. Niscaya tiada habis kalimat Allah (dituliskan) sesungguhnya Allah maha perkasa lagi maha bijaksana
(Q.S. Luqman 27)

Ku mulai dengan bismillah setiap langkah yang ku tempuh, tak tau apa yang terjadi, ku tengadahkan kedua tangan, ku tundukan kepala ini kepadaMu ya Allah, seraya bertafakur dan berserah diri berharap setiap jalan yang kutempuh diberikan kemudahan dan ridhoMu.

Ku berjuang demi meraih sebuah cita-cita dan kebahagiaan yang tak pernah kudapatkan, betapapun beratnya penderitaan dan sulitnya kesulitan ia akan berujung, hilangkan kecemasan, hilangkan kekhawatiran dan buanglah keputushasaan.
Ya Allah.....yakinkan diriku bahwa ditengah duka duka cita ada suka cita, ada Engkau yang maha melihat dan maha menyaksikan dan tentunya Engkau tidak akan berdiam diri.

Dalam ridhoMu ya robby
Di setiap doa dan langkah kakiku, tergambar wajah ayah ibuku, disetiap langkahmu yang tertatih-tatih engkau tetap optimis memberikan motivasi baik materil maupun moril untukku, dalam senyummu, dalam tidurmu, ku tau engkau berharap akan masa depan yang cerah untukku,
Alhamdulillah ku telah menyelesaikan karya tulis ini. Ku persembahkan untuk orang-orang yang kusayangi dan terimakasih untuk segalanya, motivasi, dan finansial yang telah diberikan.

Iramawati

ABSTRAK

Iramawati. 2015: Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak masih rendah, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan petak lompat di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas *(Classroom Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang bersifat meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Data penelitian yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok B1 sebanyak 14 orang.

Pada hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada anak,dari siklus I menunjukan bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan petak lompat mengalami peningkatan namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II menunjukan hasil yang diperoleh untuk semua aspek yang dinilai tentang kemampuan berhitung telah meningkat dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan petak lompat dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal dengan judul'' **Peningkatan Kemampuan Berhitung** M**elalui Permainan Petak Lompat di Taman Kanak–kanak Laut Biru Padang".** Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan setiap umat manusia dalam menempuh dan meraih kebahagian didunia dan akhirat.

Peneliti menyadari bahwa penulisan ini sangatlah sulit tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, peneliti telah banyak menerima motivasi, arahan, bimbingan, nasehat dan bantuan yang membangun bagi peneliti. Pada kesempatan ini penelti ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd selaku pembimbing dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dengan sabar kepada peneliti sehingga proposal ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd yang telah meluangkan waktu memberikan kritikan untuk penyelesaian proposal ini.
3. Ibu Serli Marlina, M.Pd yang telah memberikan masukan dan pengetahuan bagi peneliti untuk menyelesaikan proposal ini.
4. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M.Pd Selaku Ketua Jurusan pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.

6. Bapak/Ibu Dosen PG.PAUD serta Staf Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Semua keluarga tercinta terutama ayah dan ibu, kakak, adik dan sahabat yang telah banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih saying yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
8. Ibu Ekayanti, selaku Kepala Taman Kanak-kanak Laut Biru kecamatan Koto tangah Padang yang membantu dan memberikan kesempatan serta waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan proposal ini.
9. Anak-anak Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang, khususnya kelompok B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan proposal ini.
10. Teman-teman senasib sepenanggungan angkatan 2014 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga dengan bimbingan ,bantuan dan motivasi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT Amin Yaa Robbal Alamin. Peneliti menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan,untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membagun dan bermanfaat bagi peneliti dan pembaca dimasa akan datang.

Padang November 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR GRAFIK ix
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 10
1. Hakikat Anak Usia Dini 10
a. Pengertian Anak Usia Dini 10
b. Karakteristik Anak Usia Dini 11
c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini 14
2. Konsep pendidikan Anak Usia Dini 16
a. Pengertian pendidikan anak usia dini 16
b. Karakteristik pendidikan Anak Usia Dini 17
c. Manfaat pendidikan anak usia dini 18
d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 19
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 20
a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini 20
b. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 21
c. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 22
d. Karakteristik Kognitif Anak usia Dini 25
e. Tujuan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini 26
f. Hubungan Kemampuan Kognitif Dengan Berhitung Anak Usia Dini 27
4. Hakikat Berhitung Anak Usia Dini 28
a. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini 28
b. Manfaat Berhitung Anak Usia Dini 29
c. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini 31
d. Tahap-tahap Berhitung Anak Usia Dini 32
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan Berhitung 34
f. Metode Pengembangan Berhitung Anak Usia Dini 35
5. Hakikat Bermain Bermain 37
a. Pengertian Bermain 37
b. Karakteristik bermain anak usia dini 38
c. Tahapan Bermain 39
d. Fungsi Bermain 42

e. Manfaat Bermain 43
f. Tujuan bermain untuk mengembangkan kemampuan Berhitung 45
6. Alat Permainan 46
a. Pengertian Alat Permainan 46
b. Syarat-syarat Alat Permainan 47
c. Manfaat Alat Permainan 48
d. Tujuan alat permainan 49
e. Karakteristik Alat Permainan 51
f. Permainan Petak Lompat 52
B. Penelitian yang Relevan 54
C. Kerangka Berfikir 55
D. Hipotesis Tindakan 56

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 57
B. Subjek Penelitian 58
C. Prosedur Penelitian 58
D. Definisi Operasional 80
E. Instrumen Penelitian 81
F. Teknik Pengumpulan Data 82
G. Teknik Analisis Data 83
H. Indikator Keberhasilan 85

BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi data..... 86
1. Deskripsi Kondisi Awal..... 86
2. Deskripsi Siklus I..... 90
a. Pertemuan Pertama..... 90
b. Pertemuan kedua..... 94
c. Pertemuan Ketiga..... 97
d. Refleksi siklus I..... 103
3. Deskripsi Siklus II..... 106
a. Pertemuan Pertama..... 106
b. Pertemuan kedua..... 109
c. Pertemuan ketiga..... 113
d. Refleksi siklus II 119
B. Analisis Data..... 121
1. Analisis data siklus I 121
a. Pertemuan pertama..... 121
b. Pertemuan Kedua 122
c. Pertemuan Ketiga..... 122
2. Analisis Data Siklus II 122
a. Pertemuan pertama..... 122
b. Pertamuan kedua..... 123
c. Pertemuan ketiga..... 123
C. Pembahasan..... 129

BAB V PENUTUP
A. Simpulan 134
B. Impllikasi..... 135
C. Saran..... 136
DAFTAR PUSTAKA..... 137
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table **Halaman**

1. Format Observasi 81

2. Kemampuan berhitung Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 86

3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)..... 91

4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Petak LOmpat pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)..... 94

5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... 98

6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat Siklus I, Pertemuan 1, 2, 3 101

7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)..... 107

8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) 110

9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... 113

10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Keampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 117

11. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat (Kategori Sangat Tinggi) 124

12. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat (Kategori Tinggi) 126

13. Analisis data Peningkatan Kemamampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat (Kategori Rendah) 127

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Media Permainan Petak Lompat 51

DAFTAR GRAFIK

Grafik **Halaman**

1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 89

2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) . 92

3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan). 96

4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan). 99

5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan) 102

6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan) 108

7. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) 111

8. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) 114

9. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat pada Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3 (Setelah Tindakan)... 118

10. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat (Kategori Sangat Tinggi) 125

11. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat (Kategori Tinggi) 127

12. Analisis data Peningkatan Kemamampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat (Kategori Rendah) 128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Secara operasional dukungan dinyatakan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa:

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara"

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan periode emas *(golden age)* bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan, periode ini adalah masa berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, maupun sosialnya. Kondisi ini sesuai dengan Undang-undang Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 14 bahwa:

> “pendidikan anak usia dini adalah salah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa periode usia dini adalah masa-masa yang paling berharga dan jangan sampai diabaikan begitu saja. Perkembangan anak usia dini haruslah didukung oleh lingkungan sekitarnya. Stimulasi sangat penting agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik hal ini dapat berwujud melalui pendidikan anak usia dini.

PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukan 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. Pendidikan usia dini jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK).

Hakikat pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu. PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah periode pendidikan yang

sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Taman Kanak-kanak menyelenggrakan program bagi anak usia 4-6 tahun dan sebagai sumber belajar dan sebagai tempat sesuatu yang dapat menjadi pangkal permulaan untuk belajar. Pada masa inilah anak akan memulai dan menerima berbagai hal tentang penanaman nilai-nilai dalam kehidupan, cara bersosialisasi dan mengembangkan berbagai hal menyangkut bakat dan kemampuan yang dimiliki anak.

Menurut Permendiknas No.58 Tahun 2009 yang mengatur tentang Standar PAUD didalamnya merupakan standar pencapaian perkembangan berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai enam tahun oleh karenanya didalam kurikulum TK ini mengacu pada Permendiknas No.58 Tahun 2009, sehingga kurikulumnya adalah bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kegiatan yang baik.

Supaya tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai dengan baik maka diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Tenaga pendidik yang

profesional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, menguasai metode serta mampu menyediakan dan menguasai media.

Salah satu kemampuan kognitif yang harus dikembangkan adalah berhitung. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia dini, maka berhitung dapat diberikan melalui berbagai macam cara. Guru juga dapat memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran berhitung. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung. Metode-metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak diantaranya bermain, bercakap-cakap, bercerita, demontrasi, tanya jawab, pemberian tugas. Media pembelajaran harus menarik, bervariasi dan menyenangkan. Agar pembelajaran berhitung mudah dilaksanakan pada anak taman kanak-kanak dapat juga dilakukan melalui bermain.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di PAUD diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di PAUD dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Secara umum permainan berhitung pada anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana

yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya akan dapat memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran pengenalan angka yang sesungguhnya.

Melalui permainan berhitung ini diharapkan kemampuan berhitung anak meningkat, seperti anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10, anak dapat menghitung bilangan dengan gambar, dan anak bisa mencari bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan.

Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama, kegiatan belajarpun dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan. Salah satu cara untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran berhitung dapat dilakukan melalui bermain. Berhitung bagi anak bersifat autotelic artinya belajar mempunyai daya tarik bagi anak-anak kecil karena mereka ingin belajar untuk kesenangan. Belajar bukan didorong oleh rasa takut, persaingan atau pujian. Pendidik mengusahakan menghilangkan setiap tekanan yang bisa dirasakan oleh anak.

Mengajarkan anak berhitung harus dengan penuh kasih sayang, pujian, dengan cara yang tepat dan menyenangkan serta menggunakan media yang menarik bagi anak. Supaya kegiatan berhitung tidak membosankan bagi anak dilakukan dengan cara bermain. Tetapi bermain yang diarahkan, karena melalui bermain anak berkesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, sehingga anak bisa mendapatkan berbagai pengetahuan yang diperlukan untuk pengembangan diri anak. Mengekspresikan diri dapat

dilakukan dalam bentuk penyampaian ide-ide dan gagasan kepada orang lain atau teman sejawat, untuk itu anak harus memiliki keberanian dalam menyampaikan gagasannya.

Pengembangan kemampuan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah, salah satu kemampuan kognitif yang harus dikembangkan adalah kemampuan berhitung yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dengan cara menyenangkan, metode yang menarik. Untuk itu peneliti melakukan inovatif dengan metode dan media baru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan observasi yang peneliti temukan di lapangan di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang, dimana kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal ini terlihat dalam pembelajaran anak sulit menyebutkan urutan bilangan, anak sulit menghitung bilangan dengan gambar, dan anak sulit mencari bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan. Adapun penyebabnya guru kurang kreatif membuat media dalam pembelajaran, guru menggunakan majalah dan papan tulis sehingga membosankan bagi anak dalam mengikuti pembelajaran berhitung.

Pada saat pengamatan terlihat bahwa dalam pembelajaran berhitung guru hanya mengenalkan angka kepada anak dengan kegiatan meniru angka dimana anak diminta untuk menulis angka yang dicontohkan oleh guru. Dengan kurang bervariasinya media dalam pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya kemampuan berhitung anak, seperti dalam membedakan angka, berhitung dengan benda-benda.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Petak Lompat Di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang". Peneliti berharap melalui permainan ini dapat merangsang minat berhitung anak sehingga kemampuan berhitung anak sejak dini dapat meningkat dengan memberikan pelajaran yang bervariasi, menarik, dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam peningkatan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang adalah :

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak
2. Anak sulit menyebutkan urutan bilangan 1-10
3. Anak sulit menghitung bilangan dengan gambar
4. Anak sulit mencari bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan
5. Guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran
6. Pembelajaran membosankan bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan di atas maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti adalah tentang kemampuan berhitung anak masih rendah. Maka peneliti memberikan batasan masalah masih "Rendahnya kemampuan berhitung anak".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan masalahnya adalah "Bagaimanakah permainan petak lompat dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan petak lompat di kelas B1 Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran berhitung dengan menggunakan permainan petak lompat ini adalah:

1. Bagi peneliti

   Peneliti dapat menuangkan ide-ide, menambah wawasan, dan gagasan, sekaligus untuk mengasah pengetahuan peneliti yang akhirnya akan mengembangkan potensi anak di Taman Kanak-kanak.

2. Bagi guru

   Sebagai bekal dan bahan informasi untuk disebarkan pada rekan-rekan guru dan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan kemampuan berhitung.

3. Bagi anak

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan menjadikan pembelajaran berhitung merupakan pembelajaran yang menyenangkan.

4. Bagi sekolah

   Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak dan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak serta meningkatkan profesionalitas Taman Kanak-kanak kearah yang lebih baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Bagi orang tua

   Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pembelajaran di Taman Kanak-kanak dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putra-putrinya dalam belajar.

6. Bagi penelitian lanjutan

   Hasil penelitian menjadi sumber bacaan/literature

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak ketinggalan dengan bangsa-bangsa lain. Anak usia dini merupakan individu yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat serta memiliki karaktersistik tersendiri. Sebagaimana yang di ungkapkan Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah :

> "sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan sehat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, anak selalu aktif dan dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya"

Untuk itu masa kanak-kanak adalah masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya.

Menurut Suyanto (2005:7) menjelaskan anak usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak

selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Hal ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami pentingnya masa usia dini untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat, sebab usia tersebut merupakan periode diletakkannya dasar struktur kepribadian yang dibangun untuk sepanjang hidupnya. Oleh karena itu pendidikan dan pelayanan yang diberikan haruslah tepat. Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya atau disebut juga usia pada fase kehidupan yang unik, oleh karena itu jika ingin mengembangkan bangsa yang cerdas hendaknya dimulai dari usia dini.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia diatasnya sehingga pendidikan untuk anak usia dini tersebut dipandang perlu untuk dikhususkan. Mengenal karakteristik anak usia dini penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak, maka pendidik dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan anak.

Menurut Hartati (2005:24) ada beberapa karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. 2) merupakan pribadi yang unik. 3) suka berfantasi dan berimajinasi. 4) masa paling potensial untuk belajar. 5) menunjukkan sifat egosentris. 6) memiliki daya konsentrasi yang pendek. 7) sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak usia dini mempunyai karakter yang khas dimana anak usia dini memiliki sifat yang unik berbeda satu sama lainnya, mereka mempunyai rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya yang tinggi. Anak usia dini memerlukan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan sesuai usianya, pebelajaran yang diberikan harus sesuai dengan karakteristik anak yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar bertujuan agar terpenuhi kebutuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Anak usia dini memiliki rasai ingin tahu yang tinggi, dimana mereka ingin mengetahui setiap aktivitas kejadian dan sesuatu yang baru dilingkungan sekitarnya, namun mereka mempunyai sikap egosentris yang menurut mereka setiap keinginan dan kebutuhannya harus dipenuhi. Walau bagaimanapun sikap, perilaku anak mereka mencari jati diri melalui stimulasi dan lingkungan sekitar, karena setiap pertumbuhan dan perkebangan mereka perlu diperhatikan agar mampu berkembang sesuai tahap perkembangannya.

Setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetik dan juga lingkungan.

Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Sebagaimana yang di ungkapkan oleh Eliyawati (2005:2) ada beberapa karakteristik anak usia dini diantaranya adalah :

> "Unik, egosentris, aktif dan enerjik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relative spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman"

Selanjutnya menurut Hartati (2007:11-12) "anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar"

Sementara itu, Santoso dalam Rusdinal (2008:17) mengemukakan pula beberapa karakteristik anak pra sekolah, yaitu : suka meniru, ingin mencoba, spontan, jujur, riang, suka bermain, ingin tahu (suka bertanya), banyak bergerak, suka menunjukakan akunya dan unik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini sangatlah beranekaragam pada setiap individu sesuai dengan tahapan perkembangannya masing-masing karena anak usia dini bersifat unik dan berbeda satu dengan yang lainya, disinilah pentingnya pemahaman guru tentang karakteristik anak usia dini yang bermanfaat dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki ciri-ciri tersendiri dalam cara berkembang, perkembangan tersebut harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan yang dimiliki anak dan usianya, karena pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Untuk itu sebagai orang terdekat dengan anak harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam perkembangan anak agar setiap perkembangan anak berkembang dengan maksimal nantinya.

Menurut Sudarna (2014:2) menjelaskan bahwa penyelenggaraan pembelajaran berbasis perkembangan mempunyai prinsip-prinsip sebagai berikut:

1) Semua aspek perkembangan pada anak saling terkait, artinya perkembangan dalam satu aspek dapat membatasi, memudahkan atau melancarkan perkembangan kemampuan lainnya.
2) Perkembangan terjadi dalam urutan yang relatif teratur. Dengan demikian, urutan pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada anak dapat diprediksi.
3) Perkembangan anak adalah hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dimana ia hidup. Oleh sebab itu, sering dikemukakan bahwa kehidupan manusia adalah hasil dari pembawaan dan lingkungan yang saling berhubungan.

4) Atas dasar itu maka para pendidik disamping menyediakan lingkungan yang sehat, aman, dan menyediakan makanan dengan gizi yang baik, juga harus memberikan layanan yang komprehensif kepada anak, seperti layanan kesehatan fisik, gigi, mental dan sosial.

Penerapan prinsip-prinsip perkembangan anak didik agar tercapainya proses belajar yang efektif menurut Coople dalam Hartati (2007:17) ada beberapa prinsip perkembangan anak

1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosi dan kognitif satu dengan yang lain saling terkait secara erat. Jadi antara perkembangan kecerdasan yang satu dengan kecerdasan yang lain saling berpengaruh.
2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif.
3) Pengalaman pertama anak bersifat komulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu sering terjadi maka pengaruhnya bisa kuat, kekal dan bahkan semakin bertambah.
4) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa prinsip perkembangan anak saling terkait dan memiliki beberapa kategori yang menjadi dasar untuk perkembangan kognitif anak. Prinsip ini dapat dikembangkan pada setiap aspek perkembangan dan hendaknya dilakukan pada setiap aspek perkembangan karena semuanya saling terkait.

2. Konsep pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak 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.

Menurut Sudarna (2015:1) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Sementara itu menurut Suyadi (2010:12) pendidikan anak usia dini adalah "serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memilki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Mulyasa (2012) pendidikan anak usia dini merupakan "bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan seluruh aspek perkembangan, yaitu meliputi aspek fisik dan non fisik".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat peneliti disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak, oleh sebab itu sebagai pendidikan orang tua hendaknya mampu memberikan layanan pendidikan, dan rangsangan yang baik agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Pada masa ini sangat trategis dalam mengebangkan potensi yang dimiliki anak.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Pengetahuan tentang karakteristik pendidikan anak usia dini sangat diperlukan sebagai upaya untuk memberikan program stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak. Menurut Suyadi, (2010:12-13) menjelaskan beberapa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

> "1) mengutamakan kebutuhan anak; 2) belajar melului bermain atau bermain seraya bermain; 3) lingkungan yang kondusif dan matang; 4) mengunakan pembelajaran terpadu dalam bermain; 5) memngembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (life skills); 6) mengunankan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar; 7) dilaksanakan secara bertahap dan berulang ulang".

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah seluruh kegiatan yang dilaksanakan di PAUD disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, karena anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan usia diatasnya. Seluruh kegiatan dilakasankan dengan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain serta memperhatikan perbedaan dan karakteristik anak.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memberikan manfaat beragam yang mampu secara signifikan membantu perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak, dengan demikian maka pendidikan usia dini adalah jendela pembuka dunia *(window of opportunity)* bagi anak. Maka akan sangat dianjurkan untuk memberikan pendidikan mulai usia dini, agar anak mampu mendapatkan kebaikan baik secara fisik maupun mental. Sebagaimana yang dinyatakan Sujiono (2011:46) mengemukan bahwa manfaat PAUD yang perlu diperhatikan adalah :

> "1) Sebagai upaya pemberian stimulus pengembangan potensi fisik,jasmani ,dan inderawi melalui metode yang dapat memberikan dorongan perkembangan fisik/ motorik dan fungsi iderawi anak; 2) memberikan stimulus pengembangan motivasi,hasrat ,dorongan,dan emosi kearah yang benar dan sejalan dengan tuntutan agama; 3) stimulus pengembangan fungsi akal dan mengoptimalkan daya kognisi dan kapasitas mental anak melalui mengintekgrasikan pembelajaran agama dengan upaya mendorong kemampuan anak''.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat PAUD adalah sebagai suatu upaya pemberian stimulus terhadap segala aspek perkembangan anak. Pemberian stimulus ini diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang memiliki oleh anak,sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya untuk menciptakan generasi penerus yang baik dan berhasil.

d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi yang ada pada anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Sebagaimana yang diungkapkan Hasan (2009:16) ada dua tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu:

> "1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas ,yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya; 2) membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah ".

Suyanto (2005:7) mengemukakan tujuan PAUD adalah membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak usia dini dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, untuk itu anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan semua potensi

yang ada pada anak usia dini agar nantinya dapat tumbuh dan berkembang sehingga nantinya mereka dapat optimal dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya untuk mencerdaskan anak dan anak memiliki keterampilan-keterampilan dalam hidupnya.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif berhubungan dengan perkembangan keampuan berpikir untuk memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman, objek baik nyata aupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

Perkembangan kognitif merupakan proses mental untuk mengidentifikasi, mengklarifikasi, mengingat, menghubungkan, membilang, menjelaskan, menganalisis, mengsentesis serta mengaplikasikan sesuatu individu berpikir menggunakan pikirannya.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:98) kognitif adalah perubahan prilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan sekitarnya.

Bermain merupakan proses berpikir saecara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Menurut Bruner (1972), Piaget (1962), dan Sutton-Smith (1986) dalam Suyanto (2015:121) “ Bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dengan peristiwa lainnya untuk memecahkan suatu masalah sehingga memperoleh pengetahuan yang baru. Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak usia dini, melalui kognitif anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan dari dunia sekitar.

b. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada anak cenderung berbeda-beda, hal ini karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Djaali (2008:74) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1) Faktor bawaan

   Kemampuan kognitif ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir.

2) Faktor minat dan pembawaan yang khas

   Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu.

3) Faktor pmbentukan

   Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif.

4) Faktor kematangan

Kematangan berhubungan erat dengan umur, sehingga kemampuan anak disesuaikan dengan usianya.

5) Faktor kebebasan

Manusia dapat memilih cara tertentu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dapat dipengaruhi oleh beberapa factor dan anak usia dini memiliki kemampuan berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh faktor bawaan, faktor minat dan pembawaan yang khas, faktor pembentukan, faktor kematangan, faktor kebebasan.

c. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:980) menyatakan bahwa perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan sekitarnya. Kemampuan berpikir ini dipengaruhi oleh dua hal yaitu maturasi dan pengalaman belajar. Menurut Piaget dalam Morrison (2012:73-77) mengemukakan bahwa ada 4 tahapan perkembangan kognitif yaitu:

1) Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motorik untuk memahami dunia, berawal dari reflek dan berakhir dengan kombinasi komplek dari kemampuan sensorimotor.

2) Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak masih bersifat egosentris dalam banyak hal, mempunyai gambaran mental dan mampu berpura-pura, langkah pendek untuk menngunakan simbol, serta pengetahuan anak berdasarkan apa yang mereka lihat.

3) Konkret Operasional (7-11 tahun)

Dalam tahap ini anak mulai membalik proses pikiran,tidak hanya menggambarkan simbol, tetapi dalam memanipulasi simbol secara logika.

4) Formal Operasional (11 tahun ke atas)

Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis.

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang tahap-tahap perkembangan kognitif tersebut, menurut Sudarna (2014:15) bahwa perkembangan kognitif PAUD berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek, yaitu:

1) Berpikir simbolis

Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak.

2) Berpikir egosentris

Aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut

pandang sendiri. Oleh sebab itu, anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

3) Berpikir intuitif

Fase berpikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau mengurutkan angka, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Menurut Vygotsky dalam Santrock (2007:50) menekankan bahwa interaksi sosial anak dengan orang dewasa yang lebih terampil serta teman sebaya adalah penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Pengetahuan tidak dihasilkan dari dalam individu melainkan lebih dibangun melalui interaksi dengan orang lain dan benda budaya, seperti buku.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak Taman Kanak-kanak berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Dimana anak pada tahap ini sudah mampu berpikir menggunakan simbol, walaupun cara berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi dan masih bersifat memusat, serta berpikir secara egosentris tanpa mengetahui alasan untuk melakukannya, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman mereka sendiri walaupun masih sangat sederhana. Interaksi anak dengan orang dewasa dan teman sebaya dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

d. Karakteristik Kognitif Anak usia Dini

Salah satu elemen penting dari kognitif adalah ingatan dan memori yang memiliki peranan besar dalam pencapaian belajar. Pada usia dini perkembangan kognitif ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indera, masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif bagi anak.

Karakteristik perkembangan kognitif anak menurut Majid (2008:27) adalah sebagai berikut:

1) *The men of wisdom (*menguasai dan terampil dalam profesinya)
2) *High in tegrity* (sungguh-sungguh dalam berbagai hal)
3) *Wiligness to learn* (memiliki motivasi yang kuat)
4) *Proactive stance* (bersikap proaktif)
5) *Faith in god* (mencintai Tuhannya)
6) *Creaditable and reputable* (berusaha menempatkan diri agar dipercaya)
7) *Being the best* (menjadi teladan)
8) *Emphaty and campassion* (mencintai orang lain)
9) *Emotional maruty* (memiliki kedewasaan)
10) *Balance* (memiliki jiwa yang tenang)
11) *Sense of mission* (memiliki arah dan tujuan atau misi)
12) *Sense of competition* (memilki sikap untuk bersaing)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif berbeda-beda tergantung pada tingkat usia dan perkembangan kemampuan anak.

e. Tujuan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan berbagai macam alternatif, pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan logika matematik dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti (Kementrian Pendidikan Nasional, 2010).

Dodge dalam Gunarti (2008:2.26) mengemukakan tujuan kognitif untuk usia dini termasuk didalamnya anak 3 sampai 4 tahun adalah sebagai berikut:

1) Belajar dari pemecahan masalah
2) Berpikir logis
3) Berpikir menggunakan simbol

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah membuat anak belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir menggunakan simbol, dengan berkembangnya kognitif anak maka anak akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dan mendapatkan informasi tentang kejadiaan yang terjadi disekitarnya.

f. Hubungan Kemampuan Kognitif Dengan Berhitung Anak Usia Dini

Kemampuan kognitif dengan berhitung mempunyai hubungan yang sangat erat dan berkaitan satu dengan yang lainnya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang nantinya mampu mengembangkan kemampuan berhitung, seperti; menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan, menunjukan lambang bilangan, mencocokan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Departemen pendidikan nasional (2000:7) kemampuana aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan. Antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung.

Jamaris (2003:24) mengemukakan tentang kemampuan kognitif anak pada umur 5-6 tahun, yaitu: 1) sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, 2) tertarik dengan huruf dan angka, 3) telah mengenal sebagian besar warna, 4) mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari, 5) mengenal bidang dan gerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya, 6) pada usia enam tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Diknas (2005:11) menyebutkan pada standar berbasis kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran, bahwa anak dapat meningkatkan

keampuan berhitung dengan kemampuan kognitif yang sangat erat kaitannya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan ruang lingkup kemampuan kognitif yang sangat erat hubungannya, dalam memahami kegiatan berhitung dan konsep angka sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif.

4. Hakikat Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011:98) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Paimin dalam Sujiono (2007:114) mengatakan bahwa matematika atau berhitung adalah sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditentukan. Pada dasarnya setiap anak dianugrahi kecerdasan matematika logis. Kecerdasan ini dapat diartikan juga sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya.

Menurut Triharso (2013:46) menyatakan matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang

tersusun secara hierarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif. Matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Usia dini adalah masa yang sangat trategis untuk memperkenalkan berhitung dijalur matematika.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan ilmu tentang struktur yang memerlukan simbol-simbol yang dapat melambangkan serangkaian makna dari beberapa pernyataan yang hendak dicapai, bila kemampuan berhitung ini dipupuk sejak dini, akan bermanfaat bagi kecerdasannya. Anak yang gemar matematika/berhitung terbukti lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia dewasa. Berhitung merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, berhitung juga diperlukan dalam semua aspek kehidupan tidak padang derajat dan usia seseorang dan berhitung sebaiknya diberikan sejak anak usia dini.

b. Manfaat Berhitung Anak Usia Dini

Pembelajaran berhitung memberikan manfaat tersendiri bagi anak yaitu untuk menghindarkan ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya disekolah dasar, melalui berhitung akan menambah pengetahuan anak. Pengetahuan yang didapat

anak akan terealisasi pada kehidupan anak, karena pengetahuan tersebut timbul dari pengalaman anak sebelumnya artinya pengalaman didapat anak dari hal yang belum diketahui menjadi sesuatu yang diketahui oleh anak. Dengan berhitung secara tidak langsung akan merubah pola perilaku, pikiran, kebiasaan dan kepribadian anak yang lebih baik.

Manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini menurut Triharso (2013:48) adalah menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain. Kegiatan berhitung yang diberikan melalui bermacam permainan tentunya lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, serta pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar.

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

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung bisa didapat anak secara alami, agar pelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan bisa melalui kegiatan bermain, untuk menghindari rasa ketakutan terhadap pelajaran matematika tersebut. Dengan berhitung akan membantu anak untuk menyelesaikan masalah, anak mampu menerima ide-ide dan gagasan menyelesaikan masalah tersebut, anak mengetahui aturan dan larangan ketika mereka di lingkungan yang berbeda sehingga menimbulkan kepercayaan diri anak yang lebih baik.

c. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini

Tujuan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap melanjutkan pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Ketika berhitung anak memerlukan suasana nyaman dan menyenangkan dengan didukung oleh alat permainan yang menarik. Dengan demikian kegiatan berhitung menjadikan suatu hiburan bagi anak namun tidak hanya hiburan anakpun mendapat ilmu.

Menurut Permendiknas No.58 (2009:10) tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Sementara Menurut Depdiknas (2000:2) secara khusus tujuan permainan/ pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak sebagai berikut:

1) Dapat berpikir logis dan sistematis secara dini, melalui pengalaman terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka yang terdapat disekitar anak.
2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3) Memiliki keterampilan, konsentrasi, abstrak, dan daya apresiasi yang tinggi.
4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan permainan berhitung sangat penting untuk anak usia dini, oleh karena itu ketertarikan terhadap berhitung perlu ditumbuhkan. Dapat melalui permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

d. Tahap-tahap Berhitung Anak Usia Dini

Untuk mengajarkan kemampuan berhitung pada anak Taman Kanak-kanak, guru perlu mengetahui tahapan berhitung pada anak.

Menurut Sudono (2007:23) dalam pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan tiga tahapan penguasaan berhitung dijalur matematika yaitui:

1) Penguasaan konsep

Pengusaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang seauatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret, seperti menghitung bilangan dengan benda-benda.

2) Masa transisi

Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaan konkret menuju pengenalan lambang dan abstrak, Dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya. Hal ini harus dilaksanakan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak.

3) Lambang

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya, lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7, merah untuk menggambarkan konsep warna.

Sedangkan menurut pendapat lain, Maryatun (2005.5), metode berhitung pada anak usia dini diajarkan dengan tahapan:

1) Pengalaman

Berhitung diajarkan dengan memberi kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk melakukan aktivitas sendiri menggunakan benda konkret.

2) Simbol

Berhitung menggunakan simbol jika pengajaran tidak memungkinkan untuk menggunakan benda konkret.

3) Tulisan

Tulisan merupakan lambang bilangan yang sangat abstrak bagi anak. Berhitung menggunakan tulisan hanya dapat diberikan pada anak yang telah memiliki pengalaman melakukan aktivitas sendiri menggunakan benda konkret dan simbol.

Berdasarkan uraian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa proses berhitung anak usia dini berada pada tahap pra-operasional konkret, berhitung juga meliputi indentifikasi simbol-simbol.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan Berhitung

Faktor-faktor yang memperngaruhi perkembangan kemampuan berhitung menurut Susanto (2011.107) adalah: 1) faktor kesehatan, dengan kesehatan fisik dan spikis yang baik dan sehat anak akan menerima pembelajaran yang diberikan, 2) faktor lingkungan, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya, intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungannya, 3) faktor permainan, permainan sangat penting karena permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelaja tersebut, 4) faktor status sosial ekonomi, faktor ini sangat besar pengaruhnya, karena ini menyangkut dengan kepercayaan diri anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

Menurut Fadhillah (2012:107) faktor yang mempengaruhi berhitung ada dua yaitu: faktor lingkungan (Medan) internal dan faktor eksternal, kedua Medan ini mempunyai pengaruh yang cukup besar

terhadap setiap individu dalam proses pembelajaran. Medan internal adalah faktor yang mempengaruhi capaian belajar anak yang berasal dari dalam anak, sedangkan medan eksternal adalah faktor yang mempengaruhi tercapainya belajar anak dari luar diri anak itu sendiri.

Perkembangan kemampuan berhitung memiliki tingkat pencapaian perkembangan dan indikatornya diantaranya adalah a) menyebutkan urutan bilangan 1-10 (KBLBH 1.1.1), b) membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda (KBLBH 1.1.2). c) mencocokan bilangan dengan labang bilangan (KBLBH 2.1.2)

Berdasarkan uraian tersebut tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa faktor–faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap setiap individu didalam perkembangan berhitungnya. Kita belajar dari orang lain, orang tua dan guru hanya memiliki dampak kecil terhadap aspek perkembangan berhitung, kecuali memastikan anak-anaknya mendapatkan gizi dan perawatan yang mereka butuhkan agar tumbuh sehat.

f. Metode Pengembangan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2000:5) ada beberapa metode pengembangan berhitung anak usia dini antara lain:

1) Metode bercerita

Ada cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan keterangan kepada anak secara lisan, jenisnya antara lain bercerita dengan alat peraga atau tanpa alat peraga.

2) Metode bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru atau anak dengan anak.

3) Metode Tanya jawab

Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan yang dapat memberikan ransangan agar anak aktif untuk berpikir melalui pertanyaan guru, anak akan berusaha untuk memahami dan menentukan jawabannya.

4) Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas adalah pemberian kegiatan pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugasnya yang telah disiapkan guru.

5) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukan atau memperagakan suatu objek atau proses suatu kejadian atau peristiwa.

6) Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dari hasil percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan dalam permainan berhitung, hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung pada kreativitas guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai metode seperti metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, dan metode eksperimen.

5. Hakikat Bermain Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, dan dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan (kepuasan) bagi seseorang yang berguna untuk memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam tahap berpikir maupun perasaan.

Menurut Sudono dalam Kamtini (2005:47) "bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan demikian seorang guru harus mampu melihat dan memberikan kesempatan bermain bagi anak yang menyenangkan dan dapat memberikan informasi-informasi baru, memberikan kebebasan anak bereksplorasi sehingga anak dapat menemukan pengetahuan baru dan aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Hurlock dalam Kamtini (2005:47) mengatakan "bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian". Dengan

demikian anak dapat belajar mencapai perkembangan fisik, emosi, intelektualitas maupun ilmu sosialnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan kapan menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya juga dapat mengembangkan imajinasi anak. Melalui bermain dapat memberikan kepuasan dan rasa gembira pada anak.

b. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Conkey dalam Mutiah (2009:146) menyatakan bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator , yaitu: 1) Bermain muncul dalam diri anak. 2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, keinginan untuk menikmati. 3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya. 4) bermain harus difokuskan pada proses bukan hasil. 5) bermain harus didominasi oleh pemain. 6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Bermin muncul dari dalam diri anak maksudnya anak dapat menikmati bermain dengan caranya sendiri dimana bermain selalu mengasyikan, menyenangkan dan menggairahkan. Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Dalam bermain anak melakukan

aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dai bermainnya. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan mendapatkan pengalaman baru karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan anak berkembang dengan cara bermain, karakteristik bermain muncul dalam diri anak bukan paksaan dari orang lain, ini berarti bermain bukan karena melaksanakan tugas yang diberikan orang lain, tetapi semata-mata anak memang ingin melakukannya. Ketika bermain anak harus difokuskan pada proses bukan hasil yang diciptakan oleh anak dimana bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan dan pengetahuan baru.

c. Tahapan Bermain

Taman Kanak-kanak adalah dunia bermain bagi anak. Oleh karena itu pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan dengan bermain. Dengan bermain banyak hal yang bisa kita berikan pada anak tanpa memberatkan mereka. Dalam suasana bermain anak akan memperlihatkan spontanitasnya, memperlihatkan kepribadian, aslinya baik sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat. Dengan kegiatan bermain, kita dapat mengamati kelebihan, kekurangan, sportivitas,

kemampuan bergaul serta sikap anak terhadap kawan, lawan, teman sebaya atau dengan orang yang lebih tua.

Tahapan bermain menurut Jean Piaget dalam Kamtini (2005:63-64) adalah:

1) *Sensory motorplay (3 bulan-2 tahun)*

   Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensorimotor, pada tahap ini anak lebih banyak berekspolarasi dengan kemampuan yang dimiliki untuk mendapatkan pengalaman baru. Anak akan mengulang-ulang aktivitas bermainnya dan menimbulkan rasa senang.

2) *Symbolic atau Make Believe Play* (2-7 tahun)

   Tahapan ini dimulai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal, dan anak juga sudah mampu menggunakan berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

3) *Social play games with rules* (8-11 tahun)

   Dalam aktivitas ini, kegiatan bermain anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang mereka sepakati dengan teman sebayanya.

4) *Ganes with rules dan sport* (11 tahun ke atas)

   Bermain termasuk salah satu dari kegiatan olah raga. Meskipun pada tahap ini terdapat aturan-aturan dalam bermain anak masih tetap

menggemari permainan ini, anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi.

Hurlock dalam kamtini (2005:64) membagi tahapan bermain sebagai berikut:

1) *Exploratory stage*

Disini ini anak mempunyai ciri khas berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mulai menjangkau dan meraih benda disekitarnya, lalu mengamati benda tersebut.

2) *Toy stage*

Tahap ini mencapai puncak di usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak mengamati alat permainannya, mereka berpikir mainannya seperti manusia yang bisa bicara, makan, sakit, dan anak akan bercakap-cakap atau bermain dengan boneka selayak temannya.

3) *Play stage*

Pada masa ini jenis permainan anak semakin banyak, karena tahap ini dinamakan tahap bermain yang nantinya berkembang menjadi games, olah raga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) *Daydream stage*

Pada tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Disini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti simpulkan bahwa dengan mengetahui tahap-tahap bermain bagi anak, akan sangat memudahkan seorang pendidik untuk membedakan pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dan sebagai pertimbangan bagi guru untuk membuat permainan. Dengan demikian anak akan merasa senang dan tidak mengalami kebosanan atau jenuh dalam belajar.

d. Fungsi Bermain

Menurut kamtini (2005:53) menyatakan bahwa melalui bermain, anak dapat mengasah kekuatan dan keterapilan fisiknya, selain itu bermain berfungsi merangsang imajinasi, mengajar berpikir, serta mengajak anak bersosialisasi. Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain. Bermain pasti sangat menyenangkan bagi anak, dan sejak bayi pun anak sudah senang bermain.

Menurut Hartley, Frang dan Goldenson dalam Moeslichatoen (2004:33) terdapat 8 fungsi bermain bagi anak yaitu:

1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa
2) Melakukan peran dalam kehidupannya
3) Untuk mencerminkan hubungan keluarga dan pengalaman hidup yang nyata
4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat dalam dirinya
5) Untuk melepas dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima
6) Untuk kilas balik peran yang telah dilakukannya
7) Untuk mencerminkan pertumbuhannya

8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai cara penyelesaiannya

Menurut Santrok dalam kamtini (2005:53) bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan prilaku tertentu. Melalui bermain anak dapat mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya. Anak bermain dengan usianya sendiri, pikirannya sendiri, perasaannya sendiri dan dunianya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak mulai dari kognitif, bahasa, sosial, seni, dan juga kemampuan sosial-emosional anak.

e. Manfaat Bermain

Menurut Tedjasaputra (2005:38-45) manfaat bermain adalah untuk membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu:

1) Perkembangan fisik

Perkembangan fisik yaitu memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh sehingga tubuh anak menjadi sehat.

2) Perkembangan aspek motorik kasar dan halus

Pada perkembangan ini anak dibiasakan untuk menggerakkan motorik halusnya melalui kegiatan bermain contoh pada usia 1 tahun anak sudah mulai mencoret-coret buku, membolak-balik buku, begitu pula dengan motorik kasarnya yaitu dengan memberikan anak permainan berlari, melompat, memanjat, dan lain-lain.

3) Perkembangan aspek sosial

Disini anak mulai membutuhkan teman selain ibunya untuk mengasah kecerdasan sosialnya serta kecerdasan berkomunikasi dengan orang lain baik itu teman sebaya atau orang yang lebih tua atau muda dari anak.

4) Perkembangan emosi dan kepribadian

Perkembangan emosi dan kepribadian yaitu melalui bermain anak akan melepaskan ketegangan dan merasa nyaman serta dapat melepaskan dorongan dan kebutuhan dalam dirinya. Dengan bermain anak akan mampu menilai tentang dirinya, kelebihan dan kekurangannya.

5) Perkembangan kognisi

Perkembangan kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas dan nalar anak, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Melalui membaca gambar atau buku yang dia peroleh baik dari sekolah atau lingkungannya anak dapat mengembangkan kemampuan membaca dengan mengekspresikan apa yang dia dapat dari buku atau gambar yang dibaca.

6) Perkembangan ketajaman penginderaan

Seluruh aspek penginderaan harus diasah pada anak agar anak merasa tanggap atau peka terhadap hal-hal yang langsung terjadi di lingkungannya.

7) Perkembangan keterampilan, olah raga, dan menari

Manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus. Kedua aspek perkembangan tersebut penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olah raga dan menari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulan bahwa bermain banyak sekali manfaatnya untuk mengasah seluruh aspek perkembangan anak, untuk itu pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran dengan bermain sehingga perkembangan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang di miliki anak secara optimal.

f. Tujuan Bermain untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung anak memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif anak seperti kemampuan mengenal atau menyebutkan angka dan menghitung benda. Permainan berhitung sangat penting dalam mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak dan memungkinkan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang baru bagi dirinya yang belum dia dapat sebelumnya.

Dalam penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui petak lompat, anak dapat mengembangkan kemampuan berhitungnya, dan mengenal/menyebutkan angka. Permainan petak lompat ini sangat hebat dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini, terutama perkembangan kognitif anak sejak awal.

Berdasarkan uraian diatas bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada anak perlu ditingkatkan karena sangat berguna sekali bagi anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Selain itu, anak juga dapat memperoleh pengetahuan yang baru.

6. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermain anak, apabila anak menggunakan alat dalam kegiatan bermainnya, maka dapat mengembangkan kreatifitas anak dan dapat meningkatkan pengetahuan/wawasan anak, alat permainan ini sebagai pelengkap dalam bermain agar menumbuhkan minat anak sebagai kegiatan bermain tersebut lebih menyenangkan dilakukan.

Dijelaskan oleh Sudono (2000:7) bahwa alat permainan adalah:

> "Alat permainan adalah semua alat bermain digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya".

Untuk itu ketika bermain anak bisa melakukan berbagai kegiatan yang sangat kaya.Alat permainan merupakan suatu wahana yang dapat membantu anak dalam kegiatan bermain. Anak akan lebih mudah memahami pengertian terhadap suatu benda serta memudahkan anak dalam mengingat suatu hal melalui alat permainan.

Sedangkan menurut Depdiknas (2003:2)pengertian alat permainan adalah: 1) Alat-alat yang dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. 2)Penentuan dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus dan dapat digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar, untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, dan sebagai wahana dalam menyalurkan keinginan anak.

b. Syarat-syarat Alat Permainan

Pada alat permainan anak akan leluasa melakukan, bebas tanpa harus memperhatikan sesuatu yang akan menyebabkan permainan tersebut dirasakan bermanfaat, bermakna, menyenangkan dan menarik atau bahkan sebaliknya. Maksudnya adakalanya alat permainan sekarang menimbulkan minat anak dan alat permainan tersebut tidak mencerminkan untuk mendidik serta ada yang dapat membahayakan anak.

Dijelaskan oleh Kamtini (2005:63) antara lain: "1) tidak berbahaya, 2) mudah diperoleh, 3) sebaiknya dibuat sendiri, 4) berwarna dominan, 5) tidak mudah rusak, 6) ringan atau berat tetap tidak dapat dipindahkan oleh anak".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat Peneliti simpulkan bahwa alat permainan yang diberikan pada anak sebaiknya sesuai kebutuhan

bermain, sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dan memiliki syarat-syarat alat permainan anak usia dini.

c. Manfaat Alat Permainan

Alat permainan mempunyai manfaat dalam hal proses pembentukan pribadi anak yang lebih baik. Soegeng dalam Kamtini (2005:62) ada beberapa manfaat alat permainan:

1) Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya
2) Melatih kecerdasan emosional
3) Menanamkan nilai, norma, etika, moral, budi pekerti
4) Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana)
5) Menanamkan nilai agama, anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan dan mengerti
6) Melatih keterampilan anak ketika bermain
7) Melatih keberanian, kepercayaan, kreativitas dan bertanggung jawab
8) Mengembangkan fantasi dan imajinasi
9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan dan kedisiplinan
10) Melatih kerjasama, toleransi dan saling menghormati
11) Mengenal angka dan huruf
12) Mengenal bentuk benda, warna dan garis
13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu/tanda yang berlaku di masyarakat

14) Membuat senang anak

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan mengacu pada proses pembentukan pribadi anak karena memiliki nilai-nilai, kebiasaan, aturan yang diterapkan dalam bermasyarakat serta dapat melatih keterampilan anak.

Pada kegiatan bermain anak akan mampu menyesuaikan dirinya pada lingkungan, maka disinilah anak akan membentuk kepribadian dalam hal menyikapi situasi dan kondisi dari lingkungannya serta anak mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan dan kekurangan yang dimiliki anak sehingga dapat membantu pembentukan konsep yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri yang baik karena merasa mempunyai kompetensi tertentu dan anak akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerjasama dengan temannya, dan yang lebih penting adalah alat-alat permainan tersebut dapat menimbulkan emosi yang positif pada anak yaitu sesuatu yang menyenangkan anak.

d. Tujuan Alat Permainan

Tujuan dari alat permainan yaitu sebagai berikut:

1) Diperuntukkan bagi anak balita ,yaitu mainan yang memang disengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar balita.
2) Multifungsi, dari satu mainan biasa dapat berbagai variasi-variasi mainan sehingga simulasi yang didapat anak juga lebih beragam.

3) Melatih *problem solving*, dalam memainkan ini anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Dalam permaianan puzzle misalnya anak diminta untuk menyusun potongan-potongan menjadi utuh.
4) Melatih konsep–konsep dasar, lewat permainan ini untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk warna, besaran juga melatih motorik halus.
5) Melatih ketelitian dan ketekunan, dengan adanya alat permainan, anak tidak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.
6) Merangsang kreativitas, permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan.

e. Karakteristik Alat Permainan

Adapun karakteristik alat permainan adalah sebagai berikut:

1) Mudah yaitu mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alat mudah digunakan oleh anak didik.
2) Murah artinya biaya dengan sedikit mungkin.
3) Menarik yaitu merangsang perhatian baik bentuk, warna, bahan sehingga anak tertarik untuk memainkannya.
4) Mempan yaitu sesuai dengan kebutuhan perkembangan, karakteristik, usia, minat dan kemampuan anak.
5) Mendorong yaitu dapat menggugah minat anak untuk bersikap atau berbuat yang positif baik untuk dirinya, orang lain maupaun lingkungan.

6) Mustari sesuai dengan kebutuhan dan minat anak sesuai dengan kondisi setempat.
7) Manfaat yaitu bernilai dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

f. Permainan Petak Lompat

Petak lompat adalah permainan yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan berhitung anak. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan minat berhitung anak dengan memberikan pembelajaran melalui permainan.

Menurut Pica (2012:139) menyatakan bahwa: petak lompat (*hopscotch*) adalah permainan yang memberikan kesempatan yang dimiliki anak-anak untuk berlatih beberapa kecakapan motorik. Permainan petak lompat ini adalah permainan yang hebat karena dapat meningkatkan perkembangan kognitif seperti mengenal angka, berhitung, menyusun angka.

Petak merupakan bagian ruang yang bersekat, dan lompat adalah bergerak dengan mengangkat kaki ke depan (kebawah, keatas) dan dengan cepat menurunkannya lagi. Sementara *hopscotch* dalam bahasa Indonesia adalah main jingkat/pincang-pincangan.

Permainan petak lompat adalah suatu permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Setiap pemain mulai dengan melempar sebuah batu gepeng secara bergiliran, bila batu gepeng mendarat disalah satu petak yang sudah bernomor, maka pemain

melompat ke atas petak dan melampaui petak dimana batu gepeng mendarat, dan menghitung setiap kali mereka bergerak kesetiap kotak. Pemenang adalah pemain yang berhasil melompat mencapai angka tempat batu gepeng mendarat dan dapat menghitung benda sesuai angka tempat batu gepeng mendarat serta mencari angka yang cocok dengan angka pada petak tempat batu gepeng mendarat.

Permainan petak lompat adalah permainan tradisional yang menarik bagi anak karena metode yang digunakan yaitu praktek langsung dan demontrasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan petak lompat adalah:

1) Menciptakan suasana kondusif.
2) Mengembangkan kemampuan kognitif anak.
3) Meja, kursi tidak memenuhi ruangan, sehingga masih cukup ruang gerak bagi anak.

Peranan media dalam kegiatan berhitung ini adalah:

1) Dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan berhitung anak.
2) Penggunaan media dapat mengenalkan angka pada anak.
3) Penggunaan media untuk perkembangan fisik yaitu, melompat, berbelok dan lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan serta meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot.

Tujuan dari permainan petak lompat adalah untuk melatih kemampuan berhitung anak dan mengenal angka pada petak sehingga kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan sejak usia dini.

Adapun cara pembuatan kotak lompat adalah:

1) Bahan dan alat:
   a) karpet berbentuk puzzle.
   b) Kertas warna.
   c) Batu gepeng.
   d) Gunting.
   e) Lem.
2) Cara pembuatan kotak lompat.
   a) Bentuk 10 buah petak, bentuk seperti tikar puzzle agar mudah dilepas dan dipasang kembali.
   b) Petak diberi nomor teratur, dengan angka 1, 2, 5 dan 8 kemudian 3, 4, 6, 7 dan 9, 10 dalam petak-petak yang bersisian.

Media yang digunakan dalam permainan petak lompat dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 1. Media Permainan Petak Lompat

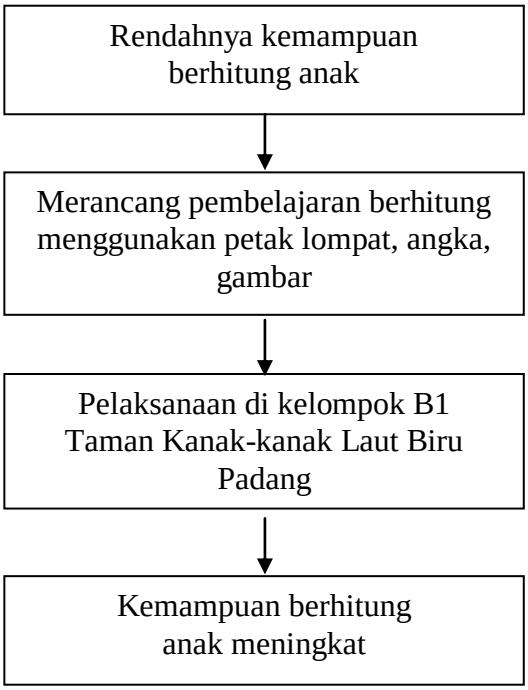
B. Penelitian yang Relevan

1. Hartinah (2012), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Golf Buah Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman. Hasil penelitian yang dilakukan mengungkapkan kemampuan berhitung anak meningkat dengan Permainan Golf Buah.
2. Mista (2012) yang berjudul " Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Bunda Tamparungu Kecamatan Sumpur Kudus". Hasil penelitian yang dilakukan mengungkapkan kemampuan berhitung anak meningkat dengan permainan Ular Tangga.

Kedua penelitian tersebut persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak walaupun caranya berbeda. Sedangkan perbedaannya kalau Hartinah (2012) meneliti kemampuan berhitung anak melalui permainan Golf Buah, sedangkan Mista (2012) tentang kemampuan berhitung anak melalui permainan Ular Tangga. Penelitian yang akan peneliti lakukan juga meneliti kemampuan berhitung anak melalui permainan Petak Lompat.

C. Kerangka Berfikir

Adapun permainan yang peneliti rancang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak diimplementasikan permainan petak lompat, dimana permainan ini dari petak yang terdapat angka-angka. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan berhitung anak dapat meningkat.



Bagan 1.
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori di atas maka hipotesis penelitian adalah terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak dalam permainan petak lompat sehingga proses pembelajaran berhitung akan optimal dan diterapkan pada kehidupan anak.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melui permainan petak lompat yang telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan petak lompat terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang. Hal ini terbukti terjadinya peningkatan dan tingkat keberhasilan diakhir siklus II sebesar 84% dari anak yang berjumlah 14 orang.
2. Tingkat keberhasilan dari permainan petak lompat dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Laut Biru padang relatif sudah baik terlihat pada sikap anak yang antusias, semangat, dan terlibat aktif dalam kegiatan permainan yang disediakan.
3. Permainan petak lompat ini maka terjadi interaksi positif pada anak, sehingga suasana belajar anak menyenangkan dan kondusif.
4. Berdasarkan hasil penelitian terlihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan petak lompat, dengan persentase dari siklus I dan siklus II selalu meningkat dan mengalami perubahan yang sangat baik.
5. Peningkatan berhitung merupakan hal yang sangat penting bagi anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif.
6. Permainan petak lompat dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Laut Biru Padang, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berhitung anak dapat diterapkan melalui permainan petak lompat.
2. Permainan Petak lompat dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu pada usia 5-6 tahun yang mana angka dapat disesuaikan dengan tingkat usia.
3. Alat permainan petak lompat ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Menggunakan permainan petak lompat dapat memotivasi anak dalam belajar dan rasa ingin tahu.
5. Dengan petak lompat membuat anak jadi semangat dalam belajar berhitung.
6. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak sebaiknya guru menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta guru yang lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan yang disajikan dalam bentuk permainan. Apabila hal tersebut dilaksanakan dengan baik maka tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, ada saran-saran yang peneliti berikan yaitu sebagai berikut:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan yang ada pada diri anak, baik itu meningkatkan kogntif anak dalam peningkatan kemampuan berhitung melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Guru harus pandai dan kreatif dalam memilih dan merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan untuk meransang dan meningkatkan kemampuan berhitung dan alat permainan disesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar tercapai tujuan pembelajaran dengan optimal.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
4. Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang peningkatan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak dan mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang menarik melalui alat permainan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Betri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Pembelajaran LPTK*. Padang:UNP

Depdiknas, 2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Depdiknas.

Depdikbud . 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Depdiknas. 2007. Kamus *Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Depdiknas. 2009. Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Jakarta: Departemen pendidikan.

Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Fadhillah. 2012. *Desain Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.

Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: UNJ.

Kamtini, dkk. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Mista. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-kanak Bunda Tamparungu kecamatan Supur Kudus*. Jakarta: Tidak diterbitkan.

Moeslichatoen 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Jakarta: Indeks.

Mulyasa,H.E. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
Pica, Rae. 2011. *Permainan Permainan*. Jakarta PT. Indeks.

Rahmawati. 2001. *Mencetak Anak Cerdas Dan Kreatif*. Jakarta: Kompas.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Sudarna. 2014. *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT).

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Grasindo.

Siswanto, Igrea, dkk. 2012. *Pembelajaran Atraktif Dan 100 Permainan Kreatif*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Suhendra. 2005. *Senang Belajar Matematika*. Bandung: Erlangga

Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

_____, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT.Indeks.

Sujiono, Anas. 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alvabeta.

Sugono, Dendi. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Gramedia Utama.

Susanto, Ahmad. 2011. *Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Perkembangan Kencana Predana Media Group.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: depdiknas.

Syafril, dkk.2012. *Pengantar Pendidikan. Padang*: Sukabina Press.

Tedjasaputra. S. Mayke. 2005. *Bermain Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Grasindo.

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.* Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.

_____No.20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen*. Jakarta : Bumi Aksara.

Yamin, Martinis, dkk. 2013. *Panduan PAUD*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Group).