

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN BIJI-BIJIAN DI TK KARTIKA
BUKITTINGGI**

SKRIPSI

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



Oleh:

**IRATNA DEWI
NIM: 2007/88493**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

Iratna Dewi. 2011. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji-bijian di TK Kartika Bukittinggi". Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

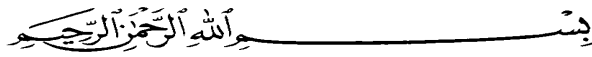
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan anak pada TK Kartika Bukittinggi dalam berhitung. Banyak faktor yang diduga sebagai penyebabnya seperti pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang tidak bervariasi, sehingga dalam belajar anak kurang bersemangat dan anak bosan. Kurangnya media/sarana penunjang yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam berhitung melalui permainan biji-bijian di TK Kartika Bukittinggi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Kartika Bukittinggi, kelompok B1 sebanyak lima belas orang anak yang terdiri dari sembilan laki-laki dan enam orang perempuan. Objek dalam penelitian ini pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini di TK Kartika Bukittinggi melalui permainan biji-bijian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan pengenalan konsep berhitung melalui permainan biji-bijian pada kondisi awal masih rendah, pada siklus pertama meningkat menjadi tinggi, dan pada siklus kedua meningkat menjadi sangat tinggi, anak sudah mengenal konsep berhitung. Artinya permainan biji-bijian terbukti dapat meningkatkan pengenalan konsep berhitung pada anak TK Kartika Bukittinggi.

Simpulan yaitu terdapatnya peningkatan perkembangan pengetahuan anak dalam mengenal konsep berhitung melalui permainan biji-bijian dari siklus ke siklus yaitu dari siklus pertama dengan tiga kali pertemuan dan siklus kedua dengan tiga kali pertemuan. Saran, media yang digunakan guru hendaknya menarik bagi anak supaya dalam proses pembelajaran anak tidak bosan dan malas melakukan kegiatan.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji-Bijian di TK Kartika Bukittinggi”.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen penguji 1, 2, dan 3 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
6. Seluruh Dosen dan karyawan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan.
7. Kedua orang tua, suami tercinta, adik, teman, sahabat yang memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.

8. Ibu Elly Syam selaku Kepala TK Kartika Bukittinggi yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Anak didik TK Kartika Bukittinggi yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2007 buat kerjasamanya baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, Desember 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR BAGAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Rancangan Pembatasan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
1. Hakekat Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	11
c. Tahap-Tahap Perkembangan Anak Usia Dini	13
2. Pengertian Kognitif	15
3. Hakikat Berhitung.....	17
a. Pengertian Berhitung	17
b. Tujuan Kegiatan Berhitung.....	18
c. Manfaat Kegiatan Berhitung.....	19
4. Konsep Bermain.....	21
a. Pengertian Bermain.....	21
b. Fungsi Bermain	24
c. Tujuan Bermain	25
d. Manfaat Bermain	26
e. Pentingnya Bermain Bagi Anak.....	27
5. Alat Permainan.....	28
a. Pengertian Alat Permainan	28
b. Fungsi Alat Permainan.....	29
c. Permainan Biji-Bijian	30
d. Cara-cara Mengaplikasikan Permainan Biji-bijian.....	32
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Konseptual.....	35
D. Hipotesis Tindakan	36

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Subjek Penelitian	38

C. Prosedur Penelitian	39
D. Instrumentasi.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	52
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	52
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	54
3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	60
B. Analisis Data.....	65
1. Analisi Siklus I.....	65
2. Analisi Siklus II	75
C. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	86
B. Implikasi	87
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini dalam Permainan Biji-bijian	50
Tabel 2. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran.....	50
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	52
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus I (Pertemuan I).....	65
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus I (Pertemuan II).....	68
Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus I (Pertemuan III)	71
Tabel 7. Hasil Wawancara Anak pada Siklus I.....	74
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus II (Pertemuan I)	75
Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus II (Pertemuan II).....	77
Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus II (Pertemuan III).....	80
Tabel 11. Hasil Wawancara pada Siklus II	82

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	54
Grafik 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus I (Pertemuan I)	67
Grafik 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus I (Pertemuan II)	70
Grafik 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan pada Siklus I (Pertemuan III)	73
Grafik 5. Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian Pada Siklus II (Pertemuan I)	77
Grafik 6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus II (Pertemuan II)	79
Grafik 7. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Biji-bijian pada Siklus II (Pertemuan III)	82

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan I. Kerangka Koseptual.....	36
Bagan II. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	40

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 PERMAINAN BIJI-BIJIAN DI TK KARTIKA BUKITTINGGI

Nama : Iratna Dewi
NIM : 2007/88493
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	1.....
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	2.....
3. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	3.....
4. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	4.....
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5.....

Surat Keterangan

No : 421-2/05/TK KARTIKA 1-57/BKT/2011

Kepala TK Kartika Bukittinggi, menerangkan bahwa:

Nama	: Iratna Dewi
NIM / BP	: 88493/2007
Jurusan	: PG-PAUD FIP UNP
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

telah melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi :

Judul skripsi	:Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji-Bijian Di TK Kartika Bukittinggi
Subjek penelitian	: Kelompok B1 TK Kartika Kota Bukittinggi
Lokasi	: Belakang Balok Kota Bukittinggi
Lama penelitian	: $\pm$ 2 bulan

Demikianlah surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 09 Desember 2011
Kepala TK Kartika

Elly Syam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan masyarakat beserta kebudayaan sekarang ini mengalami percepatan di seluruh aspek kehidupan. Salah satu ciri penting masyarakat masa depan adalah meningkatkan kebutuhan layanan profesional dalam berbagai kehidupan manusia. Masyarakat masa depan dengan ciri globalisasi, kemajuan IPTEK dan kesempatan menerima arus informasi yang padat dan cepat, tentulah memerlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mau dan mampu menghadapi segala permasalahan serta siap menyesuaikan diri dengan situasi baru tersebut. Menciptakan SDM yang berkualitas dan mewujudkan manusia seutuhnya, maka pendidikan berkewajiban mempersiapkan generasi baru yang sanggup menghadapi tantangan zaman yang akan datang.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal (PAUD Formal) yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Usia 0-6 tahun merupakan usia keemasan manusia, 50 % potensi kecerdasan ditemukan pada masa usia 0-4 tahun dan sebagian besar puncak perkembangan berlangsung pada usia ini. Upaya yang

tepat dalam perkembangan, pengasihan serta pendidikan harus dilakukan sejak anak lahir.

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini dilakukan melalui tiga jalur yaitu : PAUD Informal (Keluarga), PAUD Non Formal (Kelompok Bermain, TPA, SPS) dan PAUD Formal (TK dan RA).

Permainan merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan manusia baik anak maupun orang dewasa. Letak perbedaannya pada jenis dan bentuk permainan yang dilakukan. Melalui permainan banyak hal yang bermanfaat, selain dapat mengembangkan kemampuan emosional dengan merasakan senang, sedih, bergairah, kecewa, marah, dan perasaan emosi lainnya, permainan juga dapat mengembangkan kemampuan sosial maupun kognitif. Kemampuan sosial dapat dilihat dari cara berinteraksi, bergaul, dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan.

Perkembangan kemampuan berhitung sangat penting bagi anak usia dini. Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini dengan mengenalkan anak pada lambang bilangan, penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dengan menggunakan metode bermain dan permainan berhitung. Permainan berhitung bertujuan untuk mengenalkan dasar-dasar dari pembelajaran matematika sebagai persiapan anak untuk mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa konsep berhitung yang diterapkan pada anak membuat anak kesulitan memahaminya. Faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu banyak sekolah yang kurang memperhatikan tahapan berhitung pada anak dan hanya mengejar target agar anak mampu berhitung dan dapat masuk SD favorite. Tahapan yang umum dan banyak dilakukan di sekolah-sekolah adalah dengan memulai dari mengenalkan lambang bilangan.

Selain itu, guru jarang menggunakan permainan dan alat permainan edukatif dalam kegiatan pengembangan berhitung pada anak. Pembelajaran yang abstrak membuat anak kesulitan memahaminya, contohnya : pada pengenalan konsep angka, pembelajaran yang dilakukan hanya mengajarkan lambang 1, 2, 3, 4, 5 namun makna dari lambang tersebut tidak diajarkan. Target pembelajaran salah satu alasan sehingga hal tersebut dilakukan, pencapaian pembelajaran yang diutamakan tanpa memperhatikan yang dibutuhkan anak. Hal ini sudah sering penulis lihat saat pembelajaran di PAUD, salah satunya adalah TK Kartika yang berlokasi di Belakang Balok Bukittinggi.

Persepsi bermainpun sering dianggap tidak penting dan tidak mempunyai makna yang dalam. Ini dikarenakan dengan bermain anak hanya memuaskan rasa kesenangannya. Anak tidak menggunakan pemikirannya secara dalam untuk menggali semua potensi yang mereka miliki. Anak juga tidak dapat memperoleh sesuatu untuk dipelajari dan tidak dapat mengembangkan segala kemampuannya.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya, dimana guru yang profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal. Dengan menggunakan metode dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan sesuai prinsip belajar di taman kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain merupakan sarana yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pada anak usia TK sering kali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung, seperti anak yang kesulitan menghitung, sehingga anak hanya mengenal angka saja. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anak pun sangat kurang dalam pembelajaran ini serta pembelajaran berhitungpun kurang meningkat. Bertitik tolak dari uraian ini guru TK dituntut untuk kreatif dalam merancang atau membuat sendiri alat permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Berdasarkan kenyataan di TK penulis menemui kurangnya bahan dan alat peraga TK untuk proses pembelajaran, masih sulit berhitung urutan bilangan 1-10 atau belum paham urutan berhitung. Selain itu, penulis juga menemukan masalah yaitu media yang digunakan guru dalam berhitung kepada anak hanya melalui kartu-kartu angka dan melalui papan tulis, sehingga anak

kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode- metode yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran berhitung sangat kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak.

Penulis mencermati bahwa kenyataan tersebut perlu diminimalisir dengan permainan biji-bijian di TK Kartika Bukittinggi. Adapun alasan penulis tertarik melakukan penelitian tersebut karena penulis ingin meningkatkan kemampuan berhitung dengan adanya penggunaan angka, tulisan, dan biji-bijian akan bisa membantu peningkatan berhitung pada anak. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain yaitu “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji-bijian di TK Kartika Bukittinggi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam berhitung
2. Kurangnya metode guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran
3. Kurangnya pemanfaatan media dan sumber belajar
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terkadang kurang menarik.

C. Pembatasan masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki, maka tidak semua masalah yang teridentifikasi dapat dipecahkan. Masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah “belum optimalnya kemampuan anak dalam berhitung”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan dari masalah ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan biji-bijian di kelompok B1 TK Kartika Bukittinggi.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan permainan biji-bijian sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam mengenalkan konsep berhitung.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam berhitung dengan media biji-bijian pada anak di kelas B1 di TK Kartika Bukittinggi sehingga pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas berkualitas.

G. Manfaat Penelitian

Laporan penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi anak

Sebagai sarana untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung untuk anak usia dini.

2. Bagi guru-guru PAUD

Membantu guru dalam mengoptimalkan kecerdasan anak khususnya dalam berhitung.

3. Bagi orang tua

Untuk meningkatkan perhatian orang tua terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putra-putrinya dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

4. Bagi jurusan PG-PAUD

Dapat memperkaya jenis permainan yang bermanfaat untuk masa yang akan datang dalam rangka membantu sebagai model proses pembelajaran di bangku perkuliahan.

5. Bagi masyarakat

Dapat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pengajaran yang baik.

H. Definisi Operasional

Kemampuan berhitung pada Anak Usia Dini merupakan kemampuan seorang anak dalam menggunakan konsep penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dengan benda-benda sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki anak melalui permainan biji-bijian.

Permainan biji-bijian adalah suatu alat/media bagi anak untuk bereksplorasi dan mencari informasi tentang sesuatu yang belum diketahuinya dengan menggunakan biji-bijian yang dalam permainan tersebut terdapat beberapa macam biji dan dapat mengenal konsep hitungan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

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

Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak Usia Dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Ranggiasanka (2011: 57) mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak anak lahir sampai dengan usia 6 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. Anak adalah subjek didik dalam Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan. Mengenal angka dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik, demikian pula bagi para ahli memiliki pandangan tentang anak yang berubah dari waktu ke waktu. Hal yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap anak biasanya karena latar belakang pendidikan, sosial, budaya, dan kepentingan.

Menurut UU NO. 20 Tahun 2003, tentang Sisdiknas pertumbuhan dan perkembangannya Anak Usia Dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut :

- 1) Kelompok bayi ; 0 – 12 bulan
- 2) Kelompok bermain ; 1 – 3 tahun

- 3) Kelompok pra sekolah ; 4 – 5 tahun
- 4) Kelompok usia sekolah ; 6 – 8 tahun

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan Pendidikan Anak Usia Dini dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak ditahap kehidupan selanjutnya, maka penanganan Pendidikan Anak Usia Dini harus dilakukan secara cermat, terencana dan menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik perkembangan, potensi yang dimiliki anak, serta kondisi dan nilai lingkungan dimana anak berkembang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Richard D. Kellough dalam Emawulan (2008: 9) ada beberapa karakteristik Anak Usia Dini yang khas, antara lain:

- 1) *Egosentris* yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya Anak Usia Dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

- 2) *Curiosity* yang tinggi yaitu rasa ingin tahu anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak Usia Dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.
- 3) Makhluk sosial yaitu Anak Usia Dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.
- 4) *The Unique Person* yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai karakteristik Anak Usia Dini tersebut merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan karakteristik Anak Usia Dini maka stimulus kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

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

Menurut Hartati (2005: 9) menyatakan bahwa keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingin tahuan anak adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa. Kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidak cocokan kognitif, sehingga dapat memancing keingin tahuan anak untuk memecahkan permasalahan atau ketidak cocokan tersebut. Meskipun terkadang sulit dikenali hubungan diantara ketidak sesuaian tersebut. Namun hal ini dapat membantu mengembangkan motivasi anak untuk belajar, untuk menyatu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memahami dunianya sendiri, guru perlu membantu untuk menemukan masalahnya.

Merujuk pada pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat Anak Usia Dini itu unik antara anak yang satu dengan anak yang lain berbeda. Sebagai guru TK kita harus memahami bahwa anak memiliki imajinasi atau berfantasi yang sangat tinggi, anak sering mengekspresikan pendapat atau gagasannya sesuai dengan persepsi dirinya masing-masing. Maka dengan arahan dan bimbingan guru kemampuan imajinasi yang dimiliki anak akan berkembang maksimal kearah yang lebih baik.

c. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Eric Homburger Erikson dalam Sumantri (2005: 13-14) membagi tahap perkembangan anak sebagai berikut:

1) Percaya vs Curiga, usia 0-2 tahun.

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

2) Mandiri vs Ragu, usia 2-3 tahun.

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

3) Berinisiatif vs Bersalah, usia 4-5 tahun.

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

4) Percaya diri vs Rasa rendah diri, usia 6 tahun.

Anak telah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri untuk memasuki masa dewasa. Perlu memiliki suatu keterampilan tertentu, bila anak mampu

menguasai suatu keterampilan tertentu dapat menimbulkan rasa berhasil, sebaliknya bila tidak menguasai, menimbulkan rasa rendah diri.

Berdasarkan pendapat di atas anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Dengan adanya rangsangan dan pengalaman akan membuat anak tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga anak mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki untuk persiapan kehidupan di masa dewasa.

2. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar kemampuan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif atau cara memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Membentuk anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan tentang kemampuan anak memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan teliti.

Dalam Depdiknas (2000: 12) menyatakan bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti, dan mencoba.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternative pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir matematika, dan pengetahuan tentang matematika dan pengetahuannya.

Berbicara kognitif dalam Sujiono (2008: 1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*).

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif. Tarman dalam Sujiono (2008: 1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak. Selanjutnya Colvin dalam Sujiono (2008: 1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, karena lingkungannya mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau

peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berfikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar.

Menurut Gagne dalam Jamaris (2003: 17) menyatakan bahwa ”Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir”. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas-aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan.

3. Hakikat Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Ketangkasan berhitung sangat mempengaruhi keterampilan berfikir, karena berhitung merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menstimulasi kecerdasan seseorang. Kegiatan berhitung memang harus kita tanamkan sejak dini karena pada usia ini ketertarikan anak dalam mengembangkan kemampuan

matematikanya sudah muncul. Sebagaimana kita meningkatkan kemampuan berhitung ini selain dari mengembangkan kemampuan kognitif, sekaligus bisa memupuk pengembangan kemampuan lain seperti: pengembangan bahasa dan pengembangan seni.

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

Selanjutnya Gardner dalam Kurnia (2009:118) menjelaskan, “ketertarikan dalam berhitung bersemayam di otak depan sebelah kiri dari pariental anak, kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka, kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan awal dewasa”.

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

b. Tujuan Kegiatan Berhitung

Menurut Yuliani (2008 : 11.5 kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung.

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

c. Manfaat Kegiatan Berhitung

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

Menurut Yuliani (2008 : 11.7) menyatakan :

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

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

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

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

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

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini guru berperan membangun rasa keingintahuan anak secara alami tentang proses kegiatan berhitung. Kepedulian guru dengan menanggapi apa yang dikatakan anak akan mendorong untuk menentukan pengalaman dan penemuan mereka. Penerimaan guru terhadap kesalahan anak dalam

menyimpulkan walaupun terkesan salah hal ini akan memberi kepercayaan diri kepada anak untuk tetap berfikir, bertanya dan berbagi pengalaman.

Selain dari yang dikemukakan diatas pembelajaran ini dapat merangsang anak untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah dan bereksplorasi. Hal ini sangat berkaitan erat dengan perkembangan kognitif (*intelektual*) seseorang.

Kalau kita perhatikan selama ini, banyak anak-anak yang merasa tidak mampu karena dalam berhitung atau konsep matematika itu sulit, mungkin hal ini disebabkan oleh kesalahan orang dewasa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang rumit dan ditakuti. Setelah pembelajaran ini benar-benar dialami, serta dicocokkan dengan metode yang ada dan penata ruangan yang kondusif melalui permainan hitung biji-bijian, pada intinya mereka sudah terlibat dalam kegiatan atau pembelajaran matematika. Siapapun akan merasa lebih senang apabila pembelajaran ini menggunakan pendekatan terhadap masalah sehari-hari, sehingga pembelajaran ini bisa tumbuh dan berkembang dalam kehidupan anak.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

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

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

Menurut Montessori dalam Sudono (1995: 2), menyebutkan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan. Dari pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat atau tanpa alat yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah”.

Menurut Vigotsky dalam Mayke (1995: 8), mengemukakan bahwa: “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan berfikir anak”. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Menurut Vygotsky dalam Montolalu, dkk (2005: 1.13), membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Dapat disimpulkan bahwa bermain

merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berfikir anak. Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan disamping itu juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berfikir sendiri dan berbuat sendiri dalam menyelesaikan/ memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut Hurlock (1978:320) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan pihak luar.

Menurut Anggani (1995 : 2) menyatakan bahwa, “ Dalam bermain anak memiliki kemampuan memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa dipaksa untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, berekspresi, mempraktekan dan memperoleh berbagai macam pengertian yang tidak terkira banyaknya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bermain bagi anak berkaitan dengan sebuah peristiwa, situasi, kondisi, keikutsertaan dalam kegiatan. Selanjutnya anak berpendapat bahwa bermain mana suka, sedangkan bekerja tidak demikian karena dilakukan karena harus dan bermain dilakukan karena ingin. Bermain tidak memerlukan konsentrasi dan pemikiran yang rumit, tidak memiliki target,

sedangkan bekerja menuntut konsentrasi penuh, harus belajar, mencurahkan pemikiran, memiliki target dan harus diselesaikan. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh potensinya dan meningkatkan daya pikirnya. Serta dapat memberikan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada, salah satunya perkembangan kognitif seperti kemampuan berhitung.

b. Fungsi Bermain

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari yang konkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melalui bergaul dan bermain bersama teman sebaya, kecakapan berbahasa anak berkembang.

Santrock dalam Kamtini (2005: 53), fungsi bermain yaitu: Pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya. Peneliti menyimpulkan bahwa fungsi bermain dapat meningkatkan kognitif anak, eksplorasi akan perilaku tertentu yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

c. Tujuan Bermain

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

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan dengan pengetahuan yang sudah ada anak mampu menghubungkan dengan

pengetahuan yang baru diperoleh, sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta, mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dalam masyarakat.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak keseluruhan dengan bermain anak-anak menemukan keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya lewat bermain fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi akan berkembang

Menurut Mantolalu (2005 :1.19) manfaat bermain adalah :

“a) bermain dapat memacu kreatifitas, b) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, c) bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik, d) bermain bermanfaat untuk melatih empati, e) bermain bermanfaat mengasah panca indra, f) bermain sebagai media terapi , g) bermain itu melakukan penemuan”.

Sesuai dengan pernyataan di atas bermain adalah anak dapat berimajinasi dan mengenal ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru.

Merujuk pada pendapat ahli di atas, bermain sangat bermanfaat sekali bagi anak usia dini, karena dalam bermain ini dapat membantu semua perkembangan baik fisik maupun psikis anak. Dengan bermain

anak dapat bereksplorasi dalam dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultur, serta membantu anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan pikirkan.

e. Pentingnya bermain bagi anak

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

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

Kurnia (2009 : 62) bermain memiliki arti penting diantaranya :

- 1) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi menyelesaikan masalah.
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir
- 3) Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif
- 4) Bermain membantu mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- 5) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial

- 6) Bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri untuk membentuk design kehidupan yang lebih baik
- 7) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik baik kasar maupun motorik halus.
- 8) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

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

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya: model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Sudono (1995: 7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Brata dalam Sudono (1995: 23) bahwa:

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

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi Anak Usia Dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Selanjutnya, menurut Tanaka dalam Sudono (1995: 8), menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Fungsi Alat Permainan

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

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

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

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

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak.

c. Permainan biji-bijian.

Permainan biji-bijian merupakan permainan yang dapat kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, karena melalui aktivitas menghitung dalam bentuk mengurangi atau menambah dapat menstimulasi kecerdasan seseorang.

Menurut Kurnia (2009:121), “permainan dapat dimainkan dimanapun, dan kapanpun, dengan memperhatikan benda-benda di sekeliling anak, ajaklah anak menghitungnya karena kemampuan berhitung merupakan salah satu kecerdasan logika matematika”.

Berdasarkan pendapat di atas alat yang dapat digunakan dalam permainan ini adalah biji salak, biji rambutan, biji kakau, biji lengkeng, biji sirsak, biji sawo, biji karet. Cara seperti ini dapat membantu anak lebih termotivasi karena mereka melaksanakan kegiatan berhitung menggunakan bahan-bahan sisa benda alami yang di sekeliling mereka, sesuatu yang mungkin mereka anggap tidak bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran, tetapi benda tersebut bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alat untuk mengasah kecerdasan mereka.

Kegiatan berhitung dengan biji-bijian ini dilakukan dengan kegiatan membilang dan menyebutkan urutan bilangan. Anak langsung membilang menggunakan biji-bijian yang dibantu dengan kartu angka. Selanjutnya anak membuat berbagai tumpukan benda yang jumlahnya sama, jumlahnya benda, menyebutkan yang paling sedikit, kemudian menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan angka 1 sampai angka 20.

Pelaksanaan permainan ini dapat dilakukan secara perorangan dan kelompok, anak bisa secara bergantian untuk mencoba kegiatan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan masing-masing dalam memahami konsep hitungan.

Selanjutnya untuk membantu agar anak memiliki dasar yang kuat dalam berfikir, maka guru meminta kembali agar masing-masing anak mengulangi kegiatan sampai mereka paham dengan kegiatan berhitung. Sehingga mereka benar-benar mempunyai kemampuan dalam berhitung dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Vigostky dalam Moeslichatoen (1997: 17) menyatakan bahwa manusia lahir dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yaitu kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Maka atas dasar inilah peneliti mencoba merancang permainan yang menggunakan biji-bijian. Usia Dini Anak memiliki kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat tentang suatu hal dan perlu dikembangkan melalui permainan-permainan yang dapat meningkatkan dimensi perkembangan anak.

d. Cara-cara Mengaplikasikan Permainan biji-bijian

1) Alat dan bahan yang digunakan

a) Alat

- (1) Gergaji
- (2) Meteran
- (3) Kuas cat
- (4) Palu

b) Bahan

- (1) Kayu
- (2) Triplek/karton tebal

(3) Paku dan baut

(4) Cat

(5) Biji-bijian

(6) Botol bekas

2) Proses dan Cara Pembuatan

- a) Kayu balok yang ukurannya sedikit agak besar.
- b) Balok tersebut digunakan untuk bagian atas kaki papan triplek dengan cara dipakukan dan bagian tengah papan dilobangi.
- c) Kayu balok yang berukuran 100 cm x 5 cm x 5 cm untuk tonggak rumah dan kemudian tonggak dipasang di tengah alas kaki dengan cara dipakukan.
- d) Triplek dipotong kira-kira 1m persegi.
 - (1) Triplek dibuat segi empat
 - (2) Kemudian botol bekas dibelah menjadi dua bagian.
 - (3) Botol bekas tersebut ditempel ke triplek dengan baut atau paku.
 - (4) Diatas botol bekas ditempelkan juga katong tempat untuk meletakkan kartu angka atau jenis nama biji.
 - (5) Kemudian isi botol-botol bekas yang sudah ditempelkan tersebut dengan berbagai macam-macam biji sesuai dengan jumlah yang tertera dikartu angka.

B. Penelitian Yang Relevan

Penulis akan mengaplikasikan kegiatan biji-bijian untuk mengenalkan berhitung pada Anak Usia Dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

1. Fitria 2009 melakukan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan bowling angka di TK Aisyiah I Duri”. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, dari siklus 1 yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus 1 peningkatan kemampuan berhitung anak masih kurang aktif sesuai dengan presentase tingkat keberhasilan anak mencapai 20%. Dan dilanjutkan pada siklus 2 meningkat serta menunjukkan hasil yang positif terlihat dengan tercapainya presentase tingkat keberhasilan anak meningkat menjadi 76%, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75 % kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari siklus 1 sampai siklus 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiah 1 Duri.
2. Halimah 2009 melakukan penelitian dengan judul “Pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini melalui bermain APE kain perca di TK Surya Pariaman”. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dari siklus 1 yang pada umumnya masih rendah nilai rata-rata anak yang sangat tinggi dengan

presentase 55%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan anak yang sangat tinggi dengan presentase 84, 75%.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan menggantung bola, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan menggantung bola pada pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung AUD di TK Surya Pariaman.

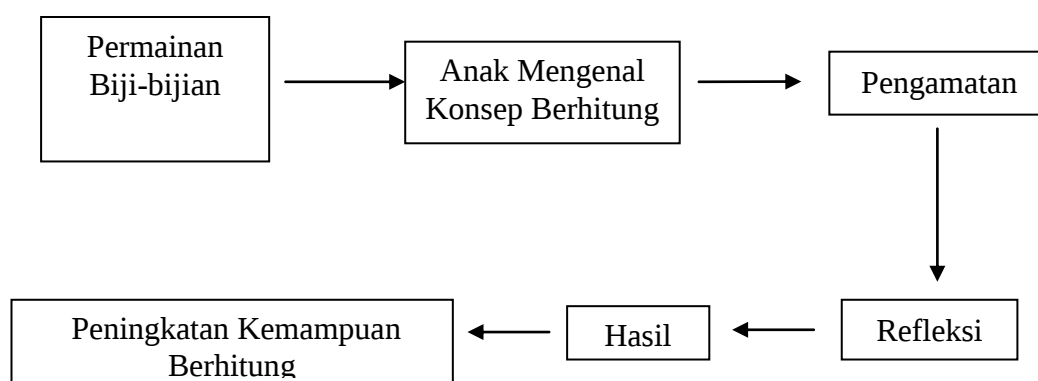
3. Syawalni 2005 melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5 tahun pada PAUD Amanah Bunda Perumnas Penggambiran Kota Padang. Hasil penelitian menunjukkan terhadap pengaruh yang signifikan penggunaan permainan kartu bergambar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5 tahun dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan permainan kartu bergambar. Dengan permainan kartu bergambar anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Saran untuk para guru dan orangtua agar memperkenalkan permainan kartu bergambar pada anak sehingga dapat memudahkan guru dan orangtua dalam mengajarkan kegiatan berhitung permulaan pada anak.

C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran pada TK membutuhkan kesabaran dan kreatif menghadapi anak dalam mengenalkan konsep berhitung kepada anak. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan

pengenalan berhitung kepada anak supaya anak mengerti dengan urutan angka. Dengan permainan biji-bijian ini anak akan lebih mudah berhitung. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan daya pikir anak, proses pembelajaran tersebut yang akan dilaksanakan pada TK. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan biji-bijian dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Untuk lebih jelas dapat dilihat kerangka konseptual dalam penelitian yang telah disusun dalam bagan berikut:



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah: “kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan biji-bijian pada anak di TK Kartika Bukitinggi”.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan perkembangan pengetahuan anak dalam mengenal konsep berhitung melalui permainan biji-bijian. Hal ini terbukti dari hasil tindakan siklus pertama yang termasuk kategori rendah dalam artian sebagian anak yang mampu melakukan permainan biji-bijian. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi, yang berarti jika dilihat dari jumlah anak keseluruhan, maka anak yang terlihat memiliki kemampuan kognitif dan sikap yang baik dalam mengikuti permainan biji-bijian dan pada proses pembelajaran sudah terlihat.
2. Terdapat peningkatan yang sangat berarti dalam perkembangan kognitif dan sikap anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus pertama dengan kategori rendah, dalam artian anak yang terlihat dibawah rata-rata. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam keategori sangat tinggi.
3. Terdapat peningkatan perkembangan kemampuan kognitif dan sikap anak yang maksimal dengan metode permainan biji-bijian. Terbukti dari hasil tindakan pada siklus pertama dengan kategori rendah, dengan arti kata tidak begitu terlihat perkembangan kognitif dan sikap anak yang mana rata-rata persentase dibawah kategori sangat tinggi. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang dicapai sangat terlihat dalam kategori sangat

tinggi, dalam artian sudah hampir semua anak yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan sikapnya.

B. Implikasi

Permainan biji-bijian telah berhasil dilakukan dalam merangsang daya pikir anak atau perkembangan kognitif anak, karena kognitif anak sangat perlu ditingkatkan untuk melihat bagaimana pemikiran anak itu berkembang.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap anak, seperti melakukan permainan biji-bijian. Agar anak menjadi aktif, kreatif, mampu melakukan sesuatu pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.
2. Bagi guru TK dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap anak dengan permainan biji-bijian dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan. Agar anak mampu berkembang secara maksimal. Agar kecerdasan kognitif anak dapat dikembangkan secara optimal.
3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan sikap anak kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Penmgembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas . 2002. *Bermain*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas . 2003. *UU RI NO 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan 2003, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04.
- Elizabeth, B. Hurlock. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Fitria. 2009. “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan bowling angka di TK Aisyiah I Duri”. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Hartati. 2005. *Perkembangan Kognitif anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Halimah. 2009. “Pengenalan Konsep Berhitung pada Anak Usia Dini melalui bermain APE kain perca DI TK Surya Pariaman”. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Program Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Kamtini, Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.

- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ranggiasanka, Aden. 2011. *Serba-Serbi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: hanggar Kreator.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Syaodih, Emawulan. 2008. *Perkembangan Kognitif Anak*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sujiono, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syawalni, Evi. 2005. “*Pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5 tahun pada PAUD Amanah Bunda Perumnas Penggambiran Kota Padang*”. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Undang-Undang RI No 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.