

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN HITUNG LANGKAH DI TAMAN KANAK-KANAK
PERTIWI SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

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



**OLEH
RIKA YANI SAITISA
2011/1110460**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui
Permainan Hitung Langkah di Taman Kanak-kanak Pertiwi
Sawahlunto

Nama : RIKA YANI SAITISA
NIM/TM : 1110460/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2013

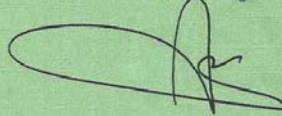
Disetujui oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN SKRIPSI

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

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan
Hitung Langkah di Taman Kanak-kanak Pertiwi
Sawahlunto

Nama : RIKA YANI SAITISA
NIM/TM : 1110460/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd

1.

2. Sekretaris : Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd

2.

3. Anggota : Yaswinda, M. Pd

3.

4. Anggota : Dra. Rivda Yetti

4.

5. Anggota : Dr. Dadan Suryana

5.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Hitung Langkah di Taman Kanak-kanak Pertiwi Sawahlunto**". Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2013

Yang Menyatakan



RIKA YANI SAITISA
NIM 1110460

ABSTRAK

Rika Yani Saitisa. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Hitung Langkah di Taman Kanak-kanak Pertiwi Sawahlunto. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi Sawahlunto. Hal ini disebabkan karena media dan metode yang kurang bervariasi, sehingga anak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan berhitung, salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan hitung langkah. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah permainan hitung langkah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi Sawahlunto.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di TK Pertiwi Sawahlunto pada kelompok B₂ dengan jumlah anak 12 orang anak yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Adapun waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni tahun pelajaran 2012/2013. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, ini terlihat pada kegiatan permainan hitung langkah anak mengikuti dengan bersemangat. Pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan yang pada kondisi awal nilai rata-rata sangat tinggi sepuluh persen naik menjadi dua puluh tujuh persen kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan peningkatan kemampuan berhitung yang rata-rata mencapai delapan puluh delapan persen, yang artinya sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu tujuh puluh lima persen. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan hitung langkah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi Sawahlunto.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karunia-NYA kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Hitung Langkah Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sawahlunto”**.

Peneliti menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti sangat banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik bantuan moril maupun bantuan materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, 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 PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak/Ibu staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi.
6. Ibu Hj. Ermi Yenti, M. Pd pengelola PPKHB Sawahlunto yang sudah banyak memeberikan dukungan kepada kami untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih dan sembah sujud ananda kepada Bapak Sairih dan alm. Ibu Nurdasmi atas segala pengorbanan maupun doa restunya dan kasih sayangnya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini
8. Teristimewa buat suami tercinta Asmeldi Rika Putra. Dengan penuh pengertian, kasih sayang dan kesabarannya memberikan dorongan bagi peneliti untuk menyelesaikan kuliah ini.
9. Kepada anakku tercinta Nada Fathiyah dan Risya Kisfi Athifah teriama kasih atas pengertiannya yang terkadang sering ditinggal selama menyelesaikan kuliah dan skripsi ini. Semoga keberhasilan mama ini menjadi cambuk untuk meraih keberhasilanmu yang tinggi Amiin.
10. Kakak dan Adik yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril maupun materi serta kasih sayang dan semangat yang tidak ternilai harganya.
11. Ibu Nurhasna, S. Pd AUD selaku kepala sekolah TK Pertiwi IV Sawahlunto .
12. Ibu Leni Jalal, S. Pd selaku guru pendamping yang telah sabar membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
13. Anak didik TK Pertiwi IV Sawahlunto yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
14. Teman-teman Angkatan 2011 PG-PAUD yang selalu memberikan bantuan, dorongan dan dukungan untuk tetap semangat.

Semoga bimbingan, petunjuk dan saran serta bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan kepada peneliti akan menjadi amal soleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	9
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Kognitif	10
b. Tujuan Kognitif	10
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif ..	11
d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif.....	14
4. Hubungan Kognitif Dengan Berhitung	16
5. Konsep Berhitung Anak usia Dini	17
a. Pengertian Berhitung.....	17
b. Tujuan Berhitung	18
c. Prinsip-prinsip Berhitung	19
6. Konsep Bermain Anak Usia Dini	20
a. Pengertian Bermain	20
b. Tujuan Bermain.....	21

c. Manfaat Bermain.....	21
d. Karakteristik Bermain	22
7. Permainan Hitung Langkah.....	24
a. Pengertian Permainan Hitung Langkah.....	24
b. Tujuan Permainan Hitung Langkah	24
c. Langkah-langkah Permainan Hitung Lngkah	25
B. Penelitian Yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berfikir	26
D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Definisi Operasional	47
G. Instrumen Penelitan	47
H. Teknik Analisis Data.....	48
I. Indikator Keberhasilan.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Deskripsi Data.....	51
B. Pengamatan	80
C. Analisis Data	81
D. Pembahasan.....	90
BAB V PENUTUP	93
A. Simpulan	93
B. Implikasi	93
C. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	27
Bagan 2. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	31

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah.....	48
Tabel 2. Hasil Observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (Sebelum Tindakan).....	51
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan I siklus I (setelah tindakan).....	55
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan II siklus I (setelah tindakan).....	58
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan III siklus I (setelah tindakan).....	61
Tabel 6. Rekapitulasi hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	64
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan I siklus II (setelah tindakan).....	68
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan II siklus II (setelah tindakan).....	71
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan III siklus II (setelah tindakan).....	74
Tabel 10. Rekapitulasi hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah siklus II pertemuan III (setelah tindakan).....	78
Tabel 11. Hasil analisis data peningkatan kemampuan berhitung anak melalui hitung langkah pada kondisi awal, siklus I pertemuan III, dan siklus II pertemuan III.....	82
Tabel 12. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah (kategori sangat tinggi).....	84
Tabel 13. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah (kategori tinggi).....	86
Tabel 14. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah (kategori rendah).....	88

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (Sebelum Tindakan).....	53
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan I siklus I (setelah tindakan).....	56
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan II siklus I (setelah tindakan).....	60
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan III siklus I (setelah tindakan).....	63
Grafik 5. Rekapitulasi hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	65
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan I siklus II (setelah tindakan).....	70
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan II siklus II (setelah tindakan).....	73
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah pada pertemuan III siklus II (setelah tindakan).....	76
Grafik 9. Rekapitulasi hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan).....	79
Grafik 10. Rekapitulasi hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui permainan hitung langkah Pada kondisi awal, siklus I pertemuan III, Siklus II Pertemuan III....	83
Grafik 11. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah (kategori sangat tinggi).....	85
Grafik 12. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah (kategori tinggi).....	87
Grafik 13. Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah (kategori rendah).....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Permainan Hitung Langkah.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian	97
Lampiran 2. Lembar Penilaian	104
Lampiran 3. Dokumentasi	111
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari UNP, UPTD, dan Sekolah	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) adalah suatu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak yang berumur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis meliputi nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan pertumbuhan serta perkembangan anak.

Salah satu tujuan program kegiatan belajar di Tk adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan kognitif. lambang bilangan merupakan salah satu komponen dalam pengembangan kognitif. Pengembangan pembelajaran lambang bilangan pada anak, termasuk pengembangan lainnya memiliki peranan penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan.

Menurut Kemendiknas (2010:3) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan TK adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Untuk itu guru TK hendaknya memahami

karakter dan kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini. Pada kenyataan sekarang dimana di TK masih kurang dalam menyediakan media pengajaran yang menarik bagi anak. Hal ini dibuktikan kurangnya guru dalam menggunakan media yang ada pada anak didik kurang dapat berkembang dengan baik.

Banyak upaya yang dilakukan untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan yang dimiliki anak yaitu dengan mengaplikasikan metode dan memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung secara tepat dan sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain merupakan sarana yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Pengembangan lambang bilangan untuk anak sangat penting dilaksanakan mengingat anak berada pada masa yang disebut dengan masa emas (*Golden Age*). Diharapkan dengan adanya pengenalan lambang bilangan untuk anak pada akhirnya dapat membantu pemahaman anak tentang lambang bilangan dan keterkaitan dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan kreativitas dan minat anak terhadap lambang bilangan sehingga anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari serta memfasilitasi dan mengembangkan rasa ingin tau anak, bertanggung jawab anak, bekerja sama dan mandiri dalam kehidupannya.

Kemampuan yang diharapkan dicapai anak usia 5-6 tahun pada aspek pengembangan kognitif menurut Montolalu (2005:6.5) adalah: menyebutkan urutan bilangan 1-20, menguasai konsep bilangan, mengenal lambang

bilangan. Salah satu aspek perkembangan kognitif adalah lambang dengan konsep bilangan. Hal ini dapat dikembangkan melalui kegiatan antara lain: mengenal konsep bilangan 1-20, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, menghitung jumlah benda, mengurutkan lambang bilangan 1-20.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan dilapangan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, artinya perkembangan kognitif mengalami hambatan dan belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif. Anak belum bisa berhitung secara berurutan dari 1-20, anak bisa menyebutkan lambang bilangan, tetapi tidak bisa memebedakan, mengurutkan, serta menghubungkan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mendukung dalam proses belajar mengajar anak dengan menggunakan papan tulis saja, sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan kurang berkembang secara optimal. Selain itu kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar dan penggunaan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran dengan menggunakan cerita saja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencermati bahwa fenomena tersebut perlu diminimilasi dengan cara peningkatan pengenalan lambang bilangan salah satunya adalah dengan permainan hitung langkah, anak dapat memahami lambang bilangan. Melalui permainan hitung langkah inilah pengenalan lambang bilangan anak dapat ditingkatkan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, penelitian yang peneliti

lakukan berjudul :Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Hitung Langkah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sawahlunto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah.
2. Anak belum bisa membedakan urutan lambang bilangan 1-20.
3. Media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis saja.
4. Metode yang digunakan hanya bercerita saja.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian dibatasi permasalahannya yaitu: kemampuan berhitung anak masih rendah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalahnya adalah : “Bagaimana Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Hitung Langkah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sawahlunto”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk : “Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitung langkah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sawahlunto.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat untuk :

1. Bagi Anak; hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatnya kemampuan berhitung pada anak, dan dapat menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan berikutnya.
2. Bagi guru, permainan hitung langkah dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
3. Bagi TK, dapat mengaplikasikan permainan hitung langkah dalam proses belajar mengajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan inspirasi serta informasi untuk peneliti yang tertarik melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009: 7) Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Usia ini merupakan usia emas (*golden age*) dimana pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat. Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sedangkan menurut Masitoh (2009:1.16) anak usia dini adalah “Sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial-emosional serta bahasa”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini, anak yang berusia 0-6 tahun, yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau intelektual.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyarti (2005: 18) karakteristik Anak Usia Dini adalah : (a) Anak bersifat unik, (b) Anak bersifat egosentris, (c) Menurut Eliyarwati (2005:18) karakteristik Anak Usia Dini adalah: (a) Anak bersifat unik, (b) Anak bersifat egosentris, (c) Anak bersifat aktif dan energik, (d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (e) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, (f) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, (g) Anak senang dan kaya dengan fantasi / daya khayal, (h) Anak masih mudah frustrasi, (i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, (j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, (k) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, (l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Sedangkan menurut Mustafa (dalam Nugraha 2008:50) karakteristik Anak Usia Dini : (a) Menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda, belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi sosial. (b) Rentang perhatiannya masih pendek, mudah bosan dan mungkin palingkan muka jika ada respon baru. (c) Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan berbahasa, bermain-main dengan bunyi, mempelajari kosa kata dasar dengan konsep-konsepnya mulai mempelajari aturan yang bersifat implisit yang mengatur ekspresinya. (d) Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat. (e) Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang

atensi yang pendek. (f) Menempatkan diri sebagai pusat dunianya sendiri, minat perilaku dan fikiran yang terfokus pada diri (*egocentric*). (g) Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak. (h) Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, bersifat aktif dan energik, eksploratif dan berjiwa petualang, daya khayal, mudah prustasi, kurang pertimbangan, belajar dari pengalaman, minat terhadap teman, kegiatan motorik dan partisipasi sosial, dasar keterampilan berbahasa, tertarik dengan mekanisme kerja.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Masitoh (2006:1.6) Pendidikan anak usia dini adalah “Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional dan komunikasi. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan pada anak semenjak lahir sampai umur 8 tahun baik di rumah, sekolah maupun lingkungannya dengan memberikan rangsangan serta binaan yang dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak berguna untuk pendidikan selanjutnya.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:7) menyatakan Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini adalah “Pemberian Upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak”.

Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional dan komunikasi serta menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini menurut Masitoh (2006 : 1.8) adalah : “1. Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. 2. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadiannya”.

Selanjutnya tujuan pendidikan anak usia dini menurut Santoso (2006:2.18) adalah “untuk memfasilitasi perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak, memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadiannya, dan dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.

3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Menurut Gardner (dalam Susanto 2011: 47) kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Menurut *Witherington* dalam Sujiono (2004:1.16) bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran), melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan atau pikiran untuk menciptakan karya dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

b. Tujuan Kognitif

Pengembangan kemampuan kognitif dalam kurikulum TK (Depdiknas, 2010) bertujuan: Untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternatif, pemecahan masalah.

membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti anak usia taman kanak-kanak.

Sedangkan menurut Sujiono (2004:2.14) mengemukakan bahwa “tujuan pengembangan kognitif di arahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak, mengembangkan logika matematika, pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometrid an sains.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif :

Menurut Susanto (2011:59) Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut : (1) Faktor Hereditas/Keturunan, Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak

dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey dan Spuheir berpendapat bahwa taraf inteligensi 75 - 80 % merupakan warisan atau faktor keturunan.(2) Faktor Lingkungan, Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Jhon Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *TabulaRasa*.

Menurut Jhon Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.(3) Faktor Kematangan, Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing - masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

Pada bagian lain dinyatakan juga (4) Faktor Pembentukan, Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukkan sengaja (sekolah formal) dan manusia tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup atau pun dalam bentuk penyesuaian diri.(5) Faktor minat dan bakat, Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan

sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya. (6) Faktor Kebebasan, Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode - metode tertentu dalam memecahkan masalah - masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Sedangkan menurut Sujiono,dkk (2006:1.25) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah: (1) Faktor Hereditas/Keturunan, teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak factor lingkungan tak berarti pengaruhnya. (2) Faktor Lingkungan, teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Jonh Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensinya sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. (3) Kematangan, tiap

organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender). (4) Pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. (5) Minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. (6) Kebebasan, kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat dan kebebasan.

d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Sujiono dkk. 2004:3.6) Tahap-tahap perkembangan kognitif adalah : (1) Tahap sensori motor (0-2 tahun) Pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia. Berawal dari reflex dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor, (2) Tahap praoperasional (2-7 tahun) Penggunaan symbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan,

(3) Tahap konkret operasional (usia 7-11 tahun) (a) Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal - hal atau objek-objek yang konkret, (b) Mencapai kemampuan mengkonservasikan, (4) Tahap formal operasional (usia 11 tahun sampai dewasa), Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal - hal yang abstrak dan hipotesis.

Sedangkan menurut Jean Piaget dalam Asrori (2008:49) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan, yaitu: Tahapan sensori-motoris (0-2 tahun) pada tahap ini anak berada dalam suatu masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecenderungan-kecenderungan sensori motoris yang amat jelas, (2) Tahapan praoperasional (2-7 tahun) tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif, (3) Tahapan Operasional Konkrit (7-11 tahun) pada tahap ini anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan sudah mulai berkembang ingan tahunya, (4) Tahap Operasional Formal (11 tahun keatas) pada masa ini anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir logis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif itu di mulai dari lahir sampai dewasa dan memiliki tahap yang berbeda-beda.

4. Hubungan Kognitif Dengan Berhitung

Hubungan antara kemampuan kognitif dengan berhitung sangatlah erat kaitannya. Karena kognitif merupakan daya pikir yang mampu mengembangkan konsep seperti konsep angka, konsep bilangan, sehingga dapat mengasah kemampuan berhitung anak melalui permainan berbasis mengurutkan angka. Menurut Alexander dalam Siswanto (2008:48) yaitu “ Konsep Angka Merupakan Cara Pengenalan Dari Yang Konkrit Dan Menyenangkan Bagi Anak, Melalui Segala Sesuatu Yang Ada Dalam Lingkungan Anak Dan Memanfaatkan Serta Menghitung Jumlah Mainan Yang Paling Disukai ”.

Menurut Broson dalam Kurnia (2009:126) bahwa anak mempelajari konsep Matematika melalui kegiatan menghitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambangnya dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi setelah itu pada AUD 4 tahun ketertarikan pada aktifitas menambah dan mengurangi mulai muncul oleh karena itu, kemampuan berhitung dengan kemampuan kognitif sangat erat kaitannya.

Dengan demikian kemampuan berhitung merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami berhitung sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

5. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Brewer dalam Musfiroh (2008:80) anak usia 5-6 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama penjumlahan. Mereka menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti angka. Menurut Brewer dalam Musfiroh (2008:81) anak usia 5 tahun menunjukkan kemampuan (1) Dapat mengurutkan benda, (2) Dapat mengelompokkan benda, (3) Membedakan antara fantasi dan listis, (4) Mulai tertarik, dengan angka, (5) Tidak lagi menggunakan latihan secara spontan dalam tugas-tugas, ingatan anak melalui berminat pada penjumlahan.

Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika (Depdiknas 2000:7) yang sejalan dengan beberapa teori di atas yaitu (a) Penguasaan konsep, pemahaman/pengertian tentang suatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti ;Pengenalannya warna, bentuk, dan menghitung bilangan, (b) Masa transisi, proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenakan bentuk lambangnya, (c) lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep bilangan warna, bentuk. Untuk menggambarkan konsep bilangan warna, besar untuk

menggambar konsep ruan, dan persegi empat untuk menggambar konsep bentuk.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui berhitung anak dapat mengurutkan benda, dapat mengelompokkan benda, membedakan antara fantasi dan listis, mulai tertarik dengan angka, tidak lagi menggunakan latihan secara spontan dalam tugas-tugas, ingatan anak mulai berminat pada penjumlahan. Didalam penguasaan anak juga mengenal penguasaan konsep, masa transisi, lambang bilangan.

b. Tujuan Berhitung

Menurut Depdiknas (2000:2) secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, sedangkan secara khusus berhitung bertujuan agar anak : (1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak, (2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya melakukan keterampilan berhitung, (3) Memiliki ketelitian berhitung, konsentrasi yang tinggi., (4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi

disekitarnya, (5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung dapat menciptakan berfikir logis, sistematis dan dapat bersosialisasi dengan masyarakat.

c. Prinsip-prinsip Berhitung

Menurut Susanto (2011:102) ada beberapa prinsip mendasar dalam berhitung sebagai berikut: (1) dimulai dari menghitung benda, (2) berhitung mulai dari yang termudah ke yang lebih sulit, (3) anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalah sendiri, (4) suasana yang menyenangkan, (5) bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh, (6) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, (7) evaluasi mulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Prinsip berhitung menurut Flafell (dalam Hildayani, dkk 2007:9.23) adalah sebagai berikut: (1). *The one-one principle*, prinsip ini blajar berhitung untuk anak di ajarkan secara berurutan dan satu persatu. (2). *The stable – order principle*, prinsip ini menekankan akan peraturan berhitung dengan menggunakan benda. (3). *The cardinal principle*, prinsip ini menekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang di inginkan. (4). *The abstraction principle*, prinsip ini menekankan apa yang dapat di hit)ung oleh anak, karna anak amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di

sekitar nya. (5). *The order – irrelevance principle*, anak sudah mengerti cara berhitung yang di nilai dengan angka satu dan dapat di representasikan dengan berbagai objek.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa berhitung mulai dari yang termudah ke yang sulit, suasana yang menyenangkan, diajarkan secara berurutan, menggunakan benda yang ada disekitarnya.

6. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Hurlock, 1997 dalam Musfiroh (2005:2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Sedangkan menurut Mountolalu, dkk. (2005:1.8) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bermain merupakan kebutuhan yang perlu untuk tumbuh kembang anak secara wajar dan utuh.

b. Tujuan Bermain

Menurut Vigotsky dalam Musfiroh (2005:14) bahwa bermain bertujuan mempengaruhi perkembangan anak melalui 3 cara yaitu: (1) Bermain menciptakan *zone of proximal developmen (ZPD)* anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak. (2) Bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. (3) Bermain mengembangkan penguasaan diri anak.

Menurut Montolalu (2005:1.15) tujuan bermain adalah : (1) Bermain memicu kreatifitas. (2) mencerdaskan otak. (3) menanggulangi konflik. (4) untuk melatih empati. (5) mengasah panca indra. (6) media terapi. (7) melakukan penemuan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah anak dapat berkreaitifitas dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

c. Manfaat Bermain

Menurut Musfiroh (2005:25) bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi anak yaitu: a) bermain dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak, b) bermain membantu anak mengembangkan kemampuan, mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah, c) bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, d) bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif, e) bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, f)

bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut, g) bermain membantu anak menguasai konflik dan teroma sosial, h) bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri.

Sedangkan manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu, dkk (2005:1.15) adalah sebagai berikut: a) bermain memicu kreativitas, b) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, c) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, d) bermain bermanfaat untuk melatih empati, e) bermain bermanfaat mengenal panca indra, f) bermain sebagai media terapi (pengobatan), g) bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak dapat membangun konsep pengetahuan anak, mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, berpikir kreatif , menguasai konflik dan teroma sosial, mengenal diri mereka sendiri, mencerdaskan otak, melatih empati, mengenal panca indra, media terapi, melakukan penemuan.

d. Karakteristik bermain

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni, keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan. Bagi anak-anak bermain adalah aktifitas yang dilakukan karena ingin bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan yang lain. Ciri-ciri bermain dalam Montolalu (2007:26) adalah sebagai berikut : (1)Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut,

karena tampak riang dan senang.(2) Dorongan bermain muncul dari anak, bukan paksaan dari orang lain. (3) Anak melakukan karena spontan dan suka rela, anak merasa tidak diwajibkan. (4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai dengan peran masing-masing. (5) Anak berlaku pura-pura, atau memerankan sesuatu, anak pura-pura menangis dan pura-pura marah. (6) Anak berlaku aktif merasa melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak segera melihat. (7) Anak bebas memilih ingin bermain apa dan kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Menurut Musfiroh (2005:6) karakteristik bermain adalah: (1) bermain selalu menyenangkan, meningmatkan, menggembirakan. (2) bermain tidak bertujuan ekstrinsik. (3) bermain bersifat spontan dan suka rela. (4) melibatkan peran aktif semua peserta. (5) bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak senyata. (6) tidak memiliki kaidah ekstrinsik. (7) bersifat aktif. (8) bersifat fleksibel.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain, dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan dari orang lain, tidak memiliki kaidah ekstrinsik.

7. Permainan Hitung Langkah



Gambar 1. Permainan Hitung Langkah

a. Pengertian Permainan Hitung Langkah

Menurut musfiroh (2005:118) Permainan Hitung Langkah ini harus dikaitkan dengan permainan lain, seperti berhitung dalam kelompok. permainan ini seyogyanya dilakukan di lapangan terbuka agar anak-anak mengenal benda-benda di luar kelas. Selain itu, penyebutan nama-nama benda di luar kelas, seperti pohon akasia, mobil sedan, tiang bendera, pohon palem, dan bunga bougenviel serta dapat menambah kosa kata anak.

b. Tujuan Permainan Hitung Langkah

Menurut musfiroh (2005:118) adalah untuk menstimulasi kemampuan berhitung, menstimulasi kemampuan perkiraan, kecerdasan interpersonal, dan menambah kosa kata anak.

c. Langkah-langkah permainan Hitung Langkah adalah sebagai berikut :

- (1) Guru mengajak anak ke halaman depan kelas, kemudian menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
- (2) Sebelum permainan dimulai Guru akan membagi anak menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang anak.
- (3) Setiap kelompok mengutus satu orang untuk melakukan kegiatan
- (4) Posisi anak berdiri membuat setengah lingkaran sambil berpegangan tangan dan posisi tidak saling berhadapan
- (5) Guru berkata, anak-anak coba hitung langkahmu masing-masing dan anak akan melepaskan pegangan tangan dan masing-masing anak akan menuju ke bunga kamboja, sambil berjalan anak akan dapat mengurutkan lambang bilangan 1-20, anak dapat membedakan lambang bilangan 1-20, anak dapat membilang lambang bilangan 1-20, dan anak dapat menghubungkan lambang bilangan 1-20 dengan menghitung langkah sampai ke tempat bunga kamboja.
- (6) Anak yang lainnya akan memberikan semangat kepada teman yang sedang melakukan permainan menghitung langkah sambil bersorak sorai.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang mempertegas penelitian yang sejenis yang dilakukan oleh Noneng Lilis Suryani (2009) Peningkatan kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Garasi Mobil di TK Pertiwi VI Kantor Gubernur Padang.

Dan penelitian sejenis juga dilakukan oleh Rusyda Aulia (2007) Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain berbaris mengurutkan angka di TK Jannatul Ma'wa Kecamatan Koto Tangah Padang.

Persamaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak. Perbedaannya dengan Noneng Lilis Suryani melalui permainan Garasi Mobil sedangkan dengan Rusyda Aulia melalui Bermain Berbaris Mengurutkan Angka sedangkan yang peneliti lakukan melalui permainan Hitung Langkah.

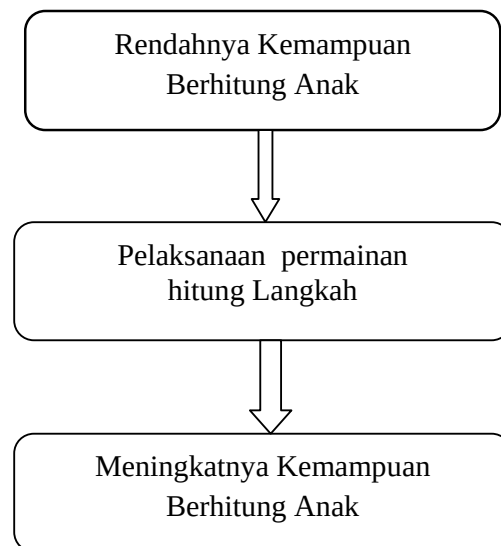
C. Kerangka Berfikir

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap anak yang normal, karena peletakkan dasar kemampuan berhitung di usia dini akan mempengaruhi perkembangan berhitung di masa depan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak usia dini adalah metode pembelajaran melalui permainan, karena akan merasa aman dan menambah motivasi pada anak untuk belajar berhitung. Permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak salah satunya adalah permainan hitung langkah.

Metode pembelajaran melalui permainan dimungkinkan anak berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya. Permainan hitung langkah dimana anak dapat berhitung dan membedakan, mengurutkan, membilang, serta menghubungkan lambang bilangan.

Di TK Pertiwi Kota Sawahlunto kelompok B2 kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik. Melalui permainan hitung langkah ini peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan menjadikan sebuah kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan bagi anak. Kerangka berpikir yang dilakukan dalam penelitian ini dapat terlihat pada bagan dibawah ini : Kondisi Awal



Bagan 1: Kerangka Berfikir

D. Hipotesis tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disusun Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan permainan Hitung Langkah dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di TK Pertiwi Sawahlunto.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan berhitung anak melalui permainan hitung langkah di TK Pertiwi Sawahlunto.

1. Permainan hitung langkah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi Sawahlunto.
2. Melalui Permainan hitung langkah anak dapat mengurutkan, dapat membedakan, dapat membilang, dan dapat menghubungkan lambang bilangan dengan hitung langkah.
3. Pemahaman anak meningkat, hal ini terlihat pada siklus I kemampuan berhitung anak belum meningkat, dan terlihat pada siklus II kemampuan berhitung anak meningkat, dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75%.

B. Implikasi

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan permainan hitung langkah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, mengembangkan aspek bahasa anak, terjalinnya kerja sama antara sesama dan dapat memperbaiki social emosional anak. Sehingga dalam hal ini metode harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, agar anak-anak tidak merasa terbebani dengan kegiatan belajar.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran menyenangkan bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Guru harus mampu menggunakan media secara kreatif
3. Metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya bervariasi agar tidak menimbulkan rasa bosan kepada anak
4. Kegiatan bermain sambil belajar hendaknya diterapkan dengan benar di TK
5. Pihak sekolah hendaknya mendukung dan menyediakan alat-alat permainan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Daryanto. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya : Apollo.
- Depdiknas. 2000. *Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pemeliharaan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hildayani, Rini, dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Kemdiknas. 2010. *Peraturan Menteri no 58 2009 Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan Manajemen Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Mulyani, Yani, dkk. 2007. *Kemampuan Berbahasa, Sains dan Matematika*. Jakarta; PT. Elex Media Komputindo.
- Noneng Lilis Suryani. 2009. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Garasi Mobil di TK Pertiwi VI Kantor Gubernur Padang*.
- PGPAUD. 2010. *Panduan Penyusunan Skripsi*. Padang : FIP UNP.
- Rusyda Aulia. 2007. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Bermain Berbaris Mengurutkan Angka di TK Jannatul Ma'wa Kecamatan Koto Tangah Padang*.