

PENGESAHAN TIM PENGUJI

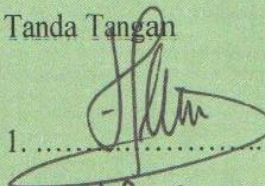
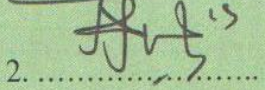
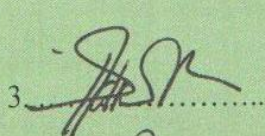
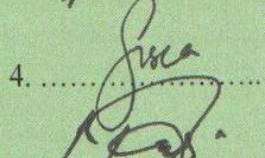
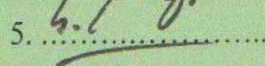
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Ananda Pariaman

Nama : Wildayenti
Nim : 2008/07775
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Juli 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd	3. 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	5. 

ABSTRAK

WILDAYENTI.2012. PeningkatanKemampuan Berhitung AnakMelalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-kanakAnanda Pariaman.Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak di TK Ananda Pariaman masih sangat rendah, hal ini masih terlihat masih banyak anak-anak yang kurang memahami konsep angka dan lambang bilangan, seperti anak belum bisa menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, anak belum bisa menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda, anak belum bisa membuat urutan bilangan dari 1-10, anak belum bisa memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda. Tujuan penelitian adalah melakukan perbaikan terhadap pembelajaran berhitung melalui metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, pada siklus I kemampuan berhitung anak masih banyak yang rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, dapat di nyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka dari siklus I. Setelah tindakan terjadi peningkatan pada siklus II sesuai dengan yang di harapkan. Peneliti menyarankan kepada pembaca agar skripsi ini dapat di gunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT dan atas izinya skripsi ini dapat di selesaikan. Salawat beriringan salam di sampaikan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa dapat menjadikan aspirasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka di TK Ananda Pariaman” untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai ketua jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Ibu dan Bapak Seluruh Dosen-dosen PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Buat ayahanda Syafri yang telah sabar membantu dan mendampingi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Buat ibunda Marnis yang telah sabar membantu dan mendampingi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terimakasih buat suami Irfan Putra atas kesabarannya dalam membantu dan mendampingi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Terimakasih buat ananda Nevia Dwi Amanda yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini
10. Ibu Yusmiati Nengsih, S.Pd selaku kepala TK Ananda kota Pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
11. Murid-murid TK Ananda kelompok B yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Semoga bimbingan dan bantuan serta dorongan yang telah di berikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti memohon ampunan kepada Allah SWT dan maaf yang sedalam dalamnya atas segala kekhilafan yang telah peneliti perbuat. Semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan dan memberkahi semua amal baik yang telah kita perbuat. Amin ya Rabbal alamin.

Padang, Juni 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Defenisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 7
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini.....	8
c. Karakteristik Anak Usia Dini	9
d. Metode pengajaran anak usia dini.....	11
2. Perkembangan Kognitif.....	15
a. Pengertian Kognitif.....	15
b. Konsep dan Lambang Bilangan.....	17
c. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung	17
d. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung Pemulaan.....	21
e. Metode Permainan Berhitung.....	27
3. Permainan Kartu Angka	29
a. Permainan	29
b. Konsep Angka	31
c. Pengertian Kartu Angka	34
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Konseptual	36
D. Hipotesis Tindakan	38

BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Subjek Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian	39
1. Kondisi Awal	39
2. Siklus I	40
3. Siklus II.....	43
D. Instrumentasi	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data	46
G. Indikator Keberhasilan	47
 BAB IV HASIL PENELITIAN.....	 48
A. Deskripsi Data.....	48
1. Deskripsi Kondisi Awal	48
2. Deskripsi Siklus I	51
3. Deskripsi Siklus II.....	70
B. Analisis Data	86
C. Pembahasan.....	87
 BAB V PENUTUP	 95
A. Simpulan.....	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
Bagan 1	Kerangka konseptual permainan kartu angka untuk Meningkatkan kemampuan berhitung anak.....	31
Bagan 2	Prosedur penelitian tindakan kelas	35

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Rancangan kegiatan Penelitian	44
Tabel 2	Observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	49
Tabel 3	Lembaran wawancara anak pada siklus I (setelah tindakan) pertemuan III.....	57
Tabel 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan I (sesudah tindakan).....	58
Tabel 5	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan II (sesudah tindakan).....	60
Tabel 6	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan III (sesudah tindakan).....	63
Tabel 7	Rangkuman hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan I, II dan III (sesudah tindakan).....	66
Tabel 8	Lembaran wawancara anak pada siklus II (setelah tindakan) pertemuan III.....	76
Tabel 9	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan I (sesudah tindakan).....	77
Tabel 10	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan II (sesudah tindakan	79
Tabel 11	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan III (sesudah tindakan).....	81
Tabel 12	Rangkuman hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan I, II dan III (sesudah tindakan).....	84
Tabel 13	Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka (kategori anak sangat tinggi)	89
Tabel 14	Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka (kategori anak tinggi)	91
Tabel 15	Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka (kategori anak rendah).....	93

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	50
Grafik 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan I (sesudah tindakan).....	59
Grafik 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan II (sesudah tindakan).....	62
Grafik 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan III (sesudah tindakan).....	64
Grafik 5	Rangkuman hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I pertemuan I, II dan III (sesudah tindakan).....	67
Grafik 6	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan I (sesudah tindakan).....	78
Grafik 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan II (sesudah tindakan).....	80
Grafik 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan III (sesudah tindakan).....	83
Grafik 9	Rangkuman hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus II pertemuan I, II dan III (sesudah tindakan).....	85
Grafik 10	Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka (kategori anak sangat tinggi).....	90
Grafik 11	Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka (kategori anak tinggi).....	92
Grafik 12	Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka (kategori anak rendah).....	94

LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan harian (RKH)
2. Lembar Pengamatan
- 3.

Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama yang akan menentukan keberhasilan pembangunan Nasional. Karena pendidikan merupakan bimbingan dan asuhan bagi anak dalam menuju kedewasaan, dimana nanti akan menciptakan anak yang mampu menunjukkan kepribadian yang sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pada UU RI 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional bab II pasal 3, dinyatakan bahwa :“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis, dan bertanggung jawab”.

TK merupakan lembaga pendidikan anak usia dini di jalur formal, di lembaga ini anak pertama kali keluar dari lingkungan keluarga dan bertemu dengan orang-orang yang baru anak kenal, dan di lembaga ini anak beraktifitas melakukan kegiatan belajar sambil bermain, yang diawasi oleh beberapa guru di TK tersebut.

Himbauan pakar pendidikan anak kepada semua guru TK di seluruh Indonesia agar kegiatan bermain ditingkatkan karena mendukung sekali dalam membangun kualitas sumber daya manusia sedini mungkin. Dengan bermain anak mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya, namun sebagai pendidik perlu ditingkatkan bahwa didalam memberikan pengajaran dan latihan pada anak usia TK harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana kita ketahui bahwa anak pada usia dini adalah dunia bermain.

Bermain merupakan salah satu cara yang paling baik dalam mengembangkan kemampuan anak didik, sesuai dengan usia perkembangannya. Bermain adalah kegiatan secara alamiah tanpa paksaan. Dengan bermain anak bisa memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.

Permainan yang diberikan kepada anak hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan aspek kognitif anak. Anak usia dini masih dalam fase berpikir kongkrit, mereka dapat berpikir, melihat dan menyimpulkan sesuai dengan kenyataan yang mereka lihat. Oleh sebab itu didalam proses belajar mengajar hendaknya guru melakukan kegiatan dengan bentuk permainan yang dapat menarik minat anak sehingga anak tidak terpaksa untuk berpikir.

Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan logika matematika, mengenali angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan

membuat klasifikasi. Studi menunjukkan bahwa anak usia empat tahun yang terbiasa berpikir logis seperti memilih-milih, mengklasifikasikan, dan menata dalam urutan, lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti selama melakukan pengamatan di TK Ananda, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, anak kurang memahami konsep dan lambang bilangan. *Kedua*, guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran berhitung sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. *Ketiga*, metode yang di gunakan guru tidak sesuai dengan perkembangan anak, guru hanya bercerita saja dalam memberikan pembelajaran berhitung sehingga hal ini membuat anak menjadi bosan, sehingga pemahaman anak tentang konsep angka tidak terespon dengan baik.

Dari latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka di TK Ananda Pariaman”. Peneliti mengharapkan melalui permainan kartu angka dapat lebih meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Ananda Pariaman

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mendapatkan penyebab timbulnya masalah tersebut yaitu :

1. Masih kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan.

2. Masih kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan angka sesuai jumlah benda.
3. Masih kurangnya kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan.
4. Kurang tersedianya media pembelajaran.
5. Metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti mengambil batasan masalah yaitu :

1. Masih kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan.
2. Masih kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan angka sesuai jumlah benda.
3. Masih kurangnya kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan. Bagaimanakah permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bahwa anak masih kurang memahami konsep dan lambang bilangan, sehingga kurangnya kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Untuk

pemecahan masalah tersebut, maka kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung dapat di tingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Ananda Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.

G. Manfaat penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Bagi Anak

Untuk meningkatkan pemahaman anak tentang konsep dan lambang bilangan sehingga timbulnya kemampuan anak dalam berhitung.

2. Bagi Pendidik AUD

Sebagai masukan bagi pendidikan anak usia dini agar dapat memberikan kegiatan yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan anak

3. Bagi Sekolah

Merupakan suatu perbaikan bagi sekolah tersebut dalam memberikan kegiatan kepada anak.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Sebagai pedoman / acuan dalam melakukan penelitian berikutnya

H. Defenisi Operasional

1. Minat berhitung adalah suatu keinginan atau kemauan yang timbul dari diri seseorang dalam mengenal konsep dan lambang bilangan sehingga mampu menyebutkan urutan bilangan, menghitung dan menjumlahkan.
2. Permainan kartu angka adalah permainan yang memakai kertas persegi panjang yang di hiasi oleh gambar buah-buahan yang di sertai dengan angka di bawahnya dan anak dapat mengetahui jumlah gambar dengan bilangannya.
3. Indikator berhitung yang di pakai adalah
 - a. Membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1-10
 - b. Membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda sampai dengan 20)
 - c. Menunjuk lambang bilangan 1-10

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Santoso dalam Musfiroh (2005: 1) ada berbagai definisi mengenai anak usia dini. Definisi mengacu kepada pengertian bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8 tahun), berarti hal ini mencakup anak bayi hingga anak kelas III SD. Pengertian anak usia dini menurut NAEYC (*National Association For The Education Young Children*) adalah anak usia dini atau *early childhood* adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun.

Poerwati dan Widodo, dalam Musfiroh (2005: 1) yang mengatakan pembatasan perkembangan anak usia dini yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) yakni usia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) usia 1-5 tahun. Masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) yakni usia 6-12 tahun. Pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak, ini berarti anak yang berada usia TPA dan kelompok bermain hingga taman kanak-kanak termasuk dalam cakupan istilah anak usia dini.

Bredem dalam Musfiroh (2005: 2) membagi kelompok usia dini menjadi tiga : (1) kelompok bayi hingga dua tahun (2) kelompok tiga hingga lima tahun dan (3) kelompok 6 hingga 8 tahun. Pembagian kelompok tersebut dapat mempengaruhi kebijakan penerapan kurikulum dalam pengasuhan dan pendidikan anak usia tersebut. Musfiroh (2005: 3) pendidikan anak usia dini meliputi Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA). TK berada di jalur pendidikan sekolah, sedangkan KB dan TPA berada di jalur pendidikan luar sekolah.

Dapat di simpulkan dari begitu banyak definisi tentang anak usia dini oleh sebab itu di perlukan kesadaran tinggi bagi pemerintah dan pemerhati pendidikan dalam menangani pendidikan usia dini secara lebih professional dan serius. Periode ini dalam perjalanan usia manusia merupakan periode penting bagi pembentukan otak intelegensi, prilaku dan aspek perkembangan lainnya.

b. Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini

Prinsip perkembangan anak sangat penting untuk memperoleh gambaran keumuman prilaku anak. Menurut Hurlock dalam musfiroh (2005: 3) mengatakan prinsip-prinsip perkembangan anak adalah sebagai berikut :

- 1) Perubahan menyangkut perubahan.
- 2) Perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat di pengaruhi oleh proses belajar dan pengalaman.
- 3) Perkembangan merupakan hasil proses kematangan.

- 4) Pola perkembangan dapat di ramalkan karena memiliki pola tertentu.
- 5) Pola perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang dapat diramalkan.
- 6) Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan aspek-aspek tertentu karena pengaruh bawaan dan sebagian karena kondisi lingkungan.
- 7) Terdapat periode dalam pola perkembangan yang disebut periode pralahir, masa neonatus, masa bayi, masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak akhir dan masa puber.
- 8) Ada harapan sosial untuk setiap periode perkembangan.
- 9) Setiap bidang perkembangan mengandung kemungkinan resiko tertentu, baik fisik maupun psikologis yang dapat mengubah pola perkembangan.
- 10) Kebahagiaan bervariasi pada berbagai periode perkembangan.

Dapat disimpulkan dari berbagai prinsip anak usia dini di atas bahwa setiap prinsip perkembangan anak usia dini dibutuhkan bimbingan dan rangsangan agar anak dapat mencapai kemampuan sepenuhnya.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati dalam Aisyah (2008: 1.4-1.12) Beberapa karakteristik untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia sekitarnya, anak ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Anak akan mulai bertanya tentang apa saja yang ingin di ketahuinya serta mulai membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya.

2) Merupakan pribadi yang unik

Perkembangan anak selalu sama namun setiap anak memiliki keunikan masing-masing seperti gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Dengan keunikan yang ada pada setiap anak maka di perlukan pendekatan individual dan pendekatan kelompok.

3) Suka berfantasi dan Berimajinasi

Anak usia dini memiliki daya khayal yang tinggi dimana anak sudah mampu membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Dengan fantasi dan imajinasi maka anak akan berkembang aspek bahasa dan kreativitas anak.

4) Masa paling potensial untuk belajar

Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di seluruh aspek sehingga anak masa usia dini sangat potensial untuk belajar.

5) Menunjukkan sikap egosentris

Anak usia dini masih bersifat egosentris yang mana anak hanya memahami sesuatu menurut pendapatnya sendiri bukan dari pendapat orang lain sehingga anak selalu ingin memiliki sendiri segala sesuatu.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang pendek sehingga anak selalu mudah bosan dan cepat berpindah kegiatan dari suatu kegiatan ke kegiatan lain.

7) Sebagai bagian dari makhluk social

Anak usia dini sudah mampu bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Anak sudah mulai belajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran dalam bermain dengan teman-temannya, anak belajar bersosialisasi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya.

8) Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak

Bermain merupakan proses bagi anak untuk mempersiapkan diri untuk masuk dalam kehidupan orang dewasa dengan cara mengeksplorasi dan berinteraksi dengan orang dewasa untuk memperoleh pengetahuan. Bermain bagi anak merupakan belajar yang menyenangkan.

Dapat disimpulkan dari berbagai karakteristik anak usia dini di atas bahwa untuk menghasilkan karakteristik anak usia dini yang sesuai dengan perkembangannya maka pendidik harus mampu menjadi contoh dan teladan yang baik serta memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak.

d. Metode Pengajaran Anak Usia Dini

Metode menurut Moeslichatoen (2004: 9) merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di taman kanak-kanak guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut.

Setiap guru menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang harus diingat taman kanak-kanak mempunyai cara yang khas. Oleh karena itu ada metode-metode yang lebih bagi anak Tk dibandingkan dengan metode-metode lain. Dalam kaitan pembentukan tingkah laku melalui pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan anak sehari-hari dimaksudkan untuk mempersiapkan anak-anak sedini mungkin untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari nilai Pancasila dan agama, tentu tidak cocok menggunakan metode ceramah. Ceramah dapat digantikan dengan menggunakan informasi singkat yang dapat ditampilkan dalam bentuk uraian singkat atau cerita singkat.

Moeslichatoen (2004: 24) mengatakan ada beberapa metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini:

1) Karya wisata

Bagi anak karya wisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi atau mengkaji segala sesuatu secara langsung. Karya wisata mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena dapat membangkitkan minat anak kepada sesuatu hal memperluas informasi.

2) Bercakap-cakap

Bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran secara verbal atau mewujudkan kemampuan berbahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bercakap-cakap bisa digunakan sebagai dialog atau

sebagai perwujudan bahasa dalam situasi. Metode bercakap-cakap dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain juga meningkatkan keterampilan menyatakan perasaan serta menyatukan gagasan atau pendapat secara tepat.

3) Bercerita

Bercerita merupakan cara atau meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Seorang guru akan menjadikan cerita sebagai sesuatu yang menarik dan hidup.

4) Demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan. Berarti dalam hal ini guru menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Melalui demonstrasi diharapkan anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan.

5) Proyek

Metode proyek merupakan salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini juga dapat menggerakkan anak untuk melakukan kerja sama sepenuh hati, kerja sama dilaksanakan secara berpadu untuk mencapai tujuan bersama.

6) Pemberian tugas

Pemberian tugas merupakan pekerjaan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas. Di Tk tugas diberikan dalam bentuk kesempatan melaksanakan kegiatan sesuai dengan petunjuk langsung guru. Dengan pemberian tugas anak dapat melaksanakan kegiatan secara nyata dan menyelesaikannya secara tuntas.

7) Tanya jawab

Tanya jawab merupakan salah satu metode yang dilakukan guru dalam mengukur sejauh mana pengetahuan anak dalam memahami pembelajaran di sekolah. Tanya jawab dapat meningkatkan gagasan, ide, imajinasi anak dalam menyampaikan pemahamannya terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

8) Praktek langsung

Praktek langsung dilakukan untuk meningkatkan keaktifan anak dalam melakukan kegiatan. Praktek langsung juga nilai sebagai metode yang bisa membuat anak lebih memahami kegiatan yang telah diberikan guru. Juga akan lebih meningkatkan rasa percaya diri anak dalam mempraktekkan berbagai kegiatan yang telah dilakukan di sekolah.

Penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa cara untuk mencapai tujuan kegiatan dalam sekian banyak metode pengajaran di sekolah, maka guru harus pandai memilih metode yang

tepat dalam meningkatkan keaktifan anak dalam belajar sehingga mereka tidak bosan. Dalam kegiatan mendongeng ini guru menggunakan beberapa metode dalam menyampaikan cerita. Metode yang digunakan adalah metode bercerita dalam menyampaikan dongeng, metode tanya jawab dalam mengukur pemahaman anak tentang isi cerita dan metode praktek langsung untuk memberikan kesempatan pada anak untuk bercerita menurut bahasa mereka dan menambah pemahaman anak terhadap peristiwa dan perbuatan dalam cerita. Metode-metode pengajaran tersebut akan dapat meningkatkan gairah anak dalam belajar dan pemahamannya dalam mengenal perbuatan baik dan buruk serta akibat dari perbuatan yang kita lakukan.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, nilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Piaget (dalam Hildayani dkk 2005:38) menyatakan:

“Perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari empat tahapan yaitu: Tahapan sensorimotor (sensorimotor period) dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun. Tahap Praoperasional (preoperationalperiod) dimulai sejak umur 2 tahun hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun. Tahap operasi konkret (Concrete operation period) dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun. Tahap operasi formal (formal operations perod) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa”.

Yusuf (dalam Masitoh dkk 2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra-sekolah adalah: 1. Mampu berfikir dengan menggunakan symbol. 2. Berfikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama. Cara berfikir mereka bersifat memusat. 3. Berfikir masih kaku. Cara berfikirnya fokus kepada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri. 4. Anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Berdasarkan uraian di atas nampak bahwa pada masa pra-sekolah anak sudah mampu berfikir menggunakan simbol, meskipun cara berfikir mereka masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan suatu berdasarkan pemahaman mereka yang masih sederhana.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat statis pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kognitif adalah proses berfikir anak untuk menggali dan memahami dari sesuatu hal. Kognitif adalah suatu proses berpikir

berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang di amati dari dunia sekitar.

b. Konsep dan Lambang Bilangan

Menurut Piaget (dalam Sugianto 1995:56) Anak TK berada pada fase perkembangan pra-operasional menuju konkret. Anak pada fase tersebut belajar dari benda nyata. Pada umumnya anak yang baru masuk TK sudah mempunyai pengertian tentang bilangan, yang di maksud bukan konsep-konsep tentang bilangan namun baru mengenal bilangan saja.

Padmonodewo (2000:40) Mengungkapkan bahwa konsep bilangan adalah pengenalan, pemecahan. Pengenalan lambang bilangan kepada anak usia dini di mulai dari yang mudah di mengerti oleh anak, penerapan konsep-konsep dasar bilangan adalah melalui pengamatan secara langsung sesuai dengan benda-benda yang nyata.

Berdasarkan uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa menanamkan konsep bilangan kepada anak sesuai dengan tingkat perkembangan dan menggunakan benda yang nyata dengan itu anak dapat paham tentang konsep bilangan dan angka.

c. Pengenalan Dini Kemampuan berhitung

Kecerdasan logika–matematika berkaitan dengan kemampuan mengelola angka dan atau kemahiran menggunakan logika. Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika-matematik

tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung menerapkan strategi coba-ralat. Mereka suka menduga-duga sesuatu. Anak-anak yang memiliki kecerdasan ini terus menerus bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang peristiwa disekitarnya. Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematik menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis, seperti dam-daman, mencari jejak (*maze*), menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi.

Istilah kecerdasan logika-matematik (*math-logical intelligence*) merujuk pada pemahaman paling populer dalam soal logika. Hal tersebut menunjukan sebuah proses mental berkaitan dengan kemampuan untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan logika. Orang dengan logika matematis tinggi, akan menunjukan proses menjawab beragam pertanyaan atau bahkan bertanya dalam kecepatan luar biasa. Albert Einsten, Sherlock Holmes dan Bill Gates (2005:2.11) adalah ciri-ciri dari orang yang masuk dalam kriteria tersebut

2. Memiliki kemampuan untuk memahami angka dan konsep logika yang sangat bagus.
3. Memiliki kemampuan sangat tinggi untuk mengemukakan sesuatu dengan alasan yang kuat.
4. Bisa menjelaskan ide secara konseptual dengan sangat baik.
5. Selalu tertantang menjalani tugas dari awal hingga akhir.

6. Membuka diri terhadap upaya untuk menjalani eksperimen tentang sebuah perubahan.

Menurut Gardner (dalam Musfiroh 2005:96) kecerdasan logika, matematika bersemayam di otak depan sebelah kiri dan parietal kanan. Kecerdasan ini dikembangkan dengan terutama angka-angka dan lambang matematika lain. Kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan masa awal dewasa. Beberapa kemampuan matematika tingkat tinggi akan menurun setelah usia 40 tahun.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar, dan mencari jejak).

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain:

- a. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung.
- b. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- c. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.
- d. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
- e. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Menurut Berk dalam Musfiroh (2005:68)

Anak usia dini masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandang sendiri mereka masih memfokuskan perhatian pada satu elemen dari sebuah situasi dan mengabaikan yang lain, meskipun telah memiliki perbendaharaan konsep, mereka masih mengalami kesulitan menggunakan konsep abstrak, seperti menghitung, mengukur dan membandingkan.

Hurlock (dalam Depdiknas 2000:6) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Bloom (dalam Depdiknas 2000:7) bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri, melatih kedisiplinan, kebermitaan, spontanitas, inisiatif dan opresiatif.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak mulai belajar dengan alat permainan yang ada di sekitarnya yang dapat di mulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak). Tanpa anak sadari anak telah belajar berhitung dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar anak.

d. Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung Pemulaan

Prinsip-prinsip permainan berhitung pemulaan menurut Depdiknas (2000:8) adalah:

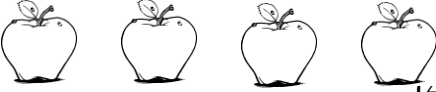
1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan berhitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Penghitung keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya. Misalnya dari kongkrit ke abstrak, dari mudah ke sukar, dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan lebih berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diberikan alat peraga atau media yang sesuai dengan ganda yang sebenarnya, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seharusnya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Matematika merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang kongkrit kearah yang abstrak. Tahapan tersebut meliputi:

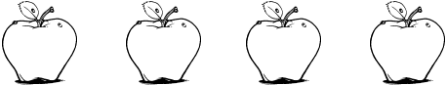
a. Kongkrit:

Berikan anak material yang nyata untuk disentuh, dilihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak.

Contoh:  (4 buah apel)

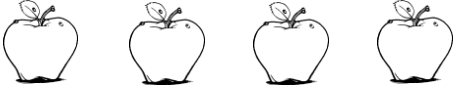
b. Visual:

Perlihatkan anak pada gambar-gambar yang mewakili konsep

Contoh:  (kartu bergambar apel berjumlah 4)

c. Simbol:

Perkenalkan simbol-simbol yang mewakili konsep

Contoh:  = 4

d. Abstrak:

Anak memahami betul konsep 4.

Urutan-urutan proses belajar tersebut sangat penting untuk dilakukan karena anak memerlukan berbagai pengalaman yang nyata dengan benda yang nyata pula sebelum berlanjut ke visual maupun abstrak.

Berikan dorongan dengan berbagai aktivitas pelatihan, waktu untuk bereksplorasi, material untuk dimanipulatif, penghargaan dan penguatan.

Sejalan dengan beberapa teori telah dikemukakan di atas, menurut Depdiknas (2000:7) permainan berhitung anak usia dini seharusnya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu :

1. Penguasaan Konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan

2. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai di kenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus di lakukan guru secara bertahap sesuai laju dan kecepatan kemampuan anak

yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama serta mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7, merah untuk melambangkan atau menggambarkan konsep warna besar untuk menggambarkan konsep bentuk.

Pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali di temui. Dimana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue ultah. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan berhitung seyongyanya mulai dini perkenalkan pada anak.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika di perlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk

mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar. Seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dalam kegiatan bermain yang menyenangkan menurut Sujiono (2005:11.3) menyatakan bahwa secara khusus permainan berhitung di TK bertujuan agar anak :

- 1 Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongrit, gambar-gambar, atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2 Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3 Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya opresiasi yang tinggi.
- 4 Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5 Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai

sejauh mana kegiatan permainan di lakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung dapat di mulai dari diri sendiri ataupun akibat rangsangan di luar seperti permainan dan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak dan lain-lain) dan dapat dilihat dari ciri-cirinya bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung menurut Depdiknas (2000:11) antara lain :

1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
2. Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman.
3. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
4. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
5. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Anak usia 5-6 tahun, menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama penjumlahan, Brewer (dalam Musfiroh 2005:80) mereka menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti angka dan waktu. Meskipun pemahaman tersebut

belum benar, mereka memahami bahwa kue 5 ditambah 3 kue sama dengan 6 kue ditambah 2 kue.

Dalam hal klasifikasi dan pengertian (menata benda secara urut dan berseri), anak usia 5-6 tahun mampu melakukan dengan menggunakan inklusi kelas, yakni kapasitas objek untuk menjadi anggota lebih dari satu kelompok.

Menurut Sujiono (2005: 11.7) menyatakan:

Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara, yaitu sering menyebut “empat”, belajar lambang (4) dan belajar menulis kata “empat”. Anak memerlukan belajar lambang angka, tetapi dapat untuk menulis atau mengenali 4 dimana tidak sepenting memahami angka empat yang sesungguhnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang perkembangan kognitifnya baik bisa melakukan hal-hal mengurutkan benda, mengenal angka-angka dan menyelesaikan masalah dengan baik.

e. Metode Permainan Berhitung

Untuk lebih meningkatkan minat berhitung anak, seharusnya guru melakukan metode permainan berhitung, metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak.

Dalam memberikan pembelajaran berhitung kepada anak, guru menggunakan beberapa indikator yang terangkum dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), dengan indikatornya sebagai berikut:

- a. Membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1-10

- b. Membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda sampai dengan 20)
- c. Menunjuk lambang bilangan 1-10

Pemilihan metode yang akan digunakan baru relevan dengan tujuan penguasaan konsep, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Adapun metode yang dapat digunakan antara lain :

1. Metode Bercerita

Adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan. Jenisnya antara lain, bercerita dengan alat peraga atau tanpa alat peraga.

2. Metode Bercakap-Cakap

Adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk Tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. Jenisnya antara lain : bercakap-cakap bebas, berdasarkan gambar seri, atau berdasarkan tema.

3. Metode Tanya Jawab

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

4. Metode Pemberian Tugas

Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah di siapkan oleh guru.

5. Metode Demonstrasi

Adalah suatu cara untuk mempertunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.

6. Metode Eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut.

Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung. Hal ini di sesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreativitas guru.

3. Permainan Kartu Angka

a. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak sehingga menimbulkan suatu kesenangan dan kepuasan bagi anak. Anak usia dini selalu melakukan kegiatan bermain dengan kemampuan untuk memahami konsep secara alamiah tanpa ada keterpaksaan. Dengan demikian permainan dapat membentuk dunia anak menjadi nyata dari kehidupan yang sebenarnya dilihat dari cara berfikir maupun daya simaknya dan dapat mengungkapkannya kembali.

Sudono (1995:56) menyatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Berdasarkan pendapat ahli diatas permainan ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya dan lain-lain. Pengelompokan alat permainan ini tergantung dari sudut pandang dan cara kita melihatnya. Apakah dari kegunaannya, tempat asal, segi perkembangan yang akan dipantau maupun dampak aspek sosial yang terkandung dalam pemakaian alat permainan tersebut. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat permainan.

Selanjutnya menurut Tanaka (dalam Sudono 1995:8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut. Alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan

tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu untuk perkembangan kognitif anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapa pun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Konsep Angka

Konsep angka adalah proses yang berjalan secara perlahan-lahan. Anak mengenali prinsip dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pemikiran mereka.

Konsep angka melibatkan tentang pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyak “termasuk menghitung, menjumlahkan misalnya satu ditambah satu, yang terpenting adalah mengerti tentang konsep angka”.

Menurut Paimin (dalam Sujiono 2005:11.3 menyatakan:

“Konsep matematika modern sekarang ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan”.

Berhubungan dengan permainan matematika di TK adalah kegiatan belajar konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat alamiah.

Membedakan angka dengan menunjukkan angka atas nomor adalah dengan simbol atau lambang, misalnya “5” sebuah angka paham apa arti “5”, sesungguhnya anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara sering menyebutkan “empat” belajar lambang “4” dan belajar menulis “empat” anak memerlukan belajar lambang angka tetapi anak dapat menulis atau mengenali angka 4 dimana tidak sepenting memahami angka empat yang sesungguhnya. Berhubungan dengan penelitian untuk itu peneliti harus menanamkan terlebih dahulu tentang konsep angka kepada anak tersebut.

Bermain adalah dunia anak karena bermain sangat penting bagi pertumbuhan anak. Sama halnya dengan makan dan minum sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan . selain itu, bermain juga merupakan tuntutan dari kebutuhan esensial bagi anak.

Melalui kegiatan bermain, anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.

Menurut Paten (dalam Montolalu 2005: 2.15) mengatakan bahwa: kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak, terdapat 6 tahapan perkembangan bermain yang dapat dilihat dan diamati ketika anak-

anak melakukan kegiatan bermain. Ia juga mengungkapkan adanya perkembangan kegiatan bermain dari tingkat sederhana sampai dengan tingkat yang tinggi.

Hurlock (1998:328) menyatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari pengekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar bebas dari tekanan. Maka dikatakan bahwa bermain mempunyai nilai penyembuhan. Secara ilmiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan bahasanya, dengan bermain anak mendapatkan kesempatan bereksperimen dan faktor menemukan diri sendiri sangat membantu memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan anak.

Selain itu bermain juga dapat bermakna sebagai kegiatan anak yang menyenangkan dan dinikmati. Suasana berpandangan bahwa kegiatan bermain perlu dilihat sebagai salah satu perilaku yang menyeluruh pada manusia dan dibutuhkan penelitian yang sistematis. Menurut Moeslichatoen (2004:32) bermain juga merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntunan dan kebutuhan mencapai perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Berdasarkan teori di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan kepada anak untuk bereksplorasi menemukan dan bereksplorasi bereaksi dan belajar secara menyenangkan.

c. Pengertian Kartu Angka

Berdasarkan kamus umum bahasa Indonesia dalam Poerwadarminta (1961:393) pengertian kartu angka adalah kartu yaitu kertas besar yang tak seberapa besar, biasanya persegi panjang untuk berbagai keperluan, angka yaitu simbol dari suatu bilangan. Jadi, penulis menyimpulkan permainan kartu angka adalah permainan yang memakai kertas persegi panjang yang dihiasi oleh gambar buah-buahan yang disertai dengan angka dibawahnya dan anak dapat mengetahui jumlah gambar dengan bilangannya

Diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengeskpresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu melalui permainan ini anak mengenal tentang diri sendiri dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat anak hidup.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak melalui bermain anak akan memperoleh manfaat yang positif bagi anak yaitu:

1. Bagi perkembangan aspek fisik : anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
2. Bagi perkembangan motorik halus dan kasar : dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).
3. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian : dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
4. Bagi perkembangan aspek kognisi : dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
5. Bagi perkembangan alat pengindraan : aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tangap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
6. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

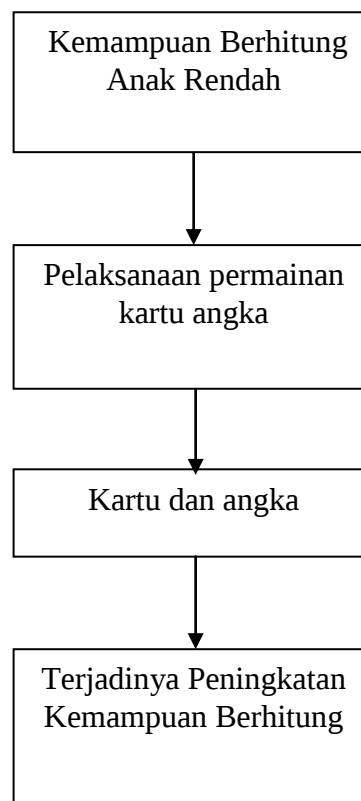
B. Penelitian yang Relevan

1. Zairusti. 2011, judulnya Peningkatan Kemampuan Matematika Melalui Kartu Angka di TK Aisyiyah Pulau Punjung Darmasraya. Adapun hasil dari penelitian matematika anak dalam permainan melalui permainan kartu angka dapat meningkat dan dapat berkembang dengan sangat baik. Terbukti data hasil penelitian pada siklus I 83,3% meningkat menjadi 91,7% pada siklus II.
2. Rosneli. 2011, judulnya Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Puzzle Jam di TK Sakato Sarang Gagak Kabupaten Padang Pariaman. Adapun hasil dari penelitian pengenalan lambang bilangan dalam permainan puzzle jam dapat meningkat dan dapat berkembang dengan sangat baik. Terbukti data hasil penelitian pada siklus I 87% meningkat menjadi 93,3% pada siklus II.

C. Kerangka Konseptual

Melihat karakter anak usia dini belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak, dari yang sederhana kepada yang kompleks maka pelaksanaan pembelajaran permainan kartu angka dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan konsep angka dan penggunaan alat permainan berupa kartu yang bergambar buah-buahan dan angka merupakan salah satu contoh konkrit dalam mengajarkan permainan berhitung pada anak usia dini khususnya anak kelompok B TK Ananda Pariaman.

Alat permainan kartu angka terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan bagi anak, dengan kartu-kartu berwarna yang menarik membuat anak merasa senang dan tertarik untuk melakukan permainan. Dengan pembelajaran yang sesuai tahapan dalam permainan kartu angka diharapkan anak kelompok B TK Ananda Pariaman akan lebih memahami dan menguasai tentang konsep berhitung permulaan bagi anak, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan anak saat itu. Maka dapat kita lihat penggunaan permainan kartu angka untuk meningkatkan kognitif anak di TK Ananda Pariaman seperti bagan berikut:



Bagan 1

Kerangka konseptual permainan kartu angka untuk meningkatkan minat berhitung anak.

D. Hipotesis Tindakan

Melalui kegiatan permainan kartu angka yang menyenangkan pada anak usia dini, dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak lebih optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan pada BAB I dan BAB IV, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. TK merupakan pendidikan anak usia dini yang berumur dari 0-6 tahun, yang mana pada masa ini sangat tepat dalam meletakkan nilai-nilai dan dasar pengembangan.
2. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Salah satu cara yang tepat dalam peningkatan minat berhitung anak adalah melalui permainan kartu angka.
4. Tujuan peningkatan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka adalah untuk memberikan kegiatan kepada anak dalam memahami konsep dan lambang bilangan sehingga anak lebih tertarik dalam pembelajaran berhitung.
5. Permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini akan dapat meningkatkan minat dalam belajar sehingga akan dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya
6. Melalui permainan kartu angka peningkatan kemampuan berhitung anak dari kondisi awal, ke siklus I, ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-

rata yang terdapat pada anak sangat tinggi pada kondisi awal, siklus I dan siklus II meningkat.

B. Implikasi

Dalam menumbuhkan kemampuan anak dalam belajar tidaklah sulit mengenali apa yang disukai anak dan ajak dia melakukan hal tersebut, sehingga kemampuan belajar pun meningkat. Pada umumnya anak usia dini sangat senang bermain dan melakukan kegiatan yang mereka sukai. Dalam menumbuhkan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung guru harus mempunyai strategi, aktif dan kreatif sehingga kemampuan berhitung anak dapat tumbuh dengan baik.

Kita dapat membimbing mereka untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, membiarkan mereka untuk mencoba dan melakukan apa yang mereka ingin. Memberikan rangsangan dan motivasi kepada anak juga merupakan kiat khusus dalam menumbuhkan kemampuan anak.

Dengan adanya penelitian kelas ini imbasnya terhadap guru adalah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam memberikan pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan serta memberikan motivasi dan rangsangan kearah yang lebih baik. Bagi kelompok B di TK Ananda Pariaman dapat meningkatkan pemahaman mengenal konsep dan lambang bilangan melalui permainan kartu angka sehingga timbulah kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung.

C. Saran

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

1. Agar pembelajaran kondusif dan menarik kemampuan anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan.
2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media pembelajaran dalam memberikan kegiatan kepada anak.
3. Hendaknya guru lebih kreatif serta memberikan rangsangan dan motivasi agar anak mau untuk melakukan kegiatan di sekolah.
4. Bagi peneliti lanjutan di harapkan dapat mealnjutkan penelitian tentang permainan kartu angka

Bagi pembaca di harapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai msumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press
- Depdiknas 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta Depdiknas.
- . 2008. *Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang: UNP.
- Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- . 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi pustaka raya.
- Kemendiknas. 2009. *Standar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendiknas
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mayke Sugianto T. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.