

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN RODA HITUNG DI TAMAN KANAK-KANAK
MODEL SUNGAI SARIAK PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



OLEH:

**VENNY GUSRI ANGRANI
NIM.1110531/2011**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung di Taman Kanak-kanak Model Sungai Sariak Padang Pariaman**

Nama : Venny Gusri Angriani

NIM/BP : 1110531/2011

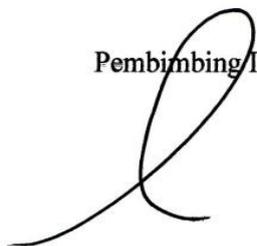
Jurusan : PG-PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Disetujui oleh,

Pembimbing I,



Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP.19580305 198003 2 003

Pembimbing II,



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

Ketua Jurusan,



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

PENGESAHAN PENGUJI

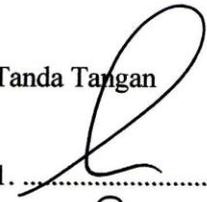
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Di Taman Kanak-kanak Model Sungai Sariak Padang Pariaman

Nama : Venny Gusri Angriani
NIM/BP : 1110531/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji,

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|-------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Rismareni Pransiska, M.Pd | 2.  |
| 3. Anggota | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd | 3.  |
| 4. Anggota | : Indra Yeni, M.Pd | 4.  |
| 5. Anggota | : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd | 5.  |

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang
Segala puji bagi Allah...Tuhan seru sekalian alam...
Shalawat dan salam sejahtera kepada Nabi termulia dan Rasul pilihan Muhammad SAW
Dan seluruh keluarga serta sahabatnya semua...*

*Maha suci Engkau, Ya Allah...
Ya Allah ya Tuhan yang maha pemurah
Limpahkanlah murah-Mu...*

*Ya Allah ya Tuhan yang Maha Penyayang
Curahkanlah sayang-Mu...dengarkanlah seruanKu...terimalah permohonanKu...
Hanya Engkaulah tempatKu memohon segala do'a, tempatKu menyampaikan cita-cita*

*Ya Allah yang Maha Pembuka...
Berikanlah aku hikmah dan ilmu yang luas
Tunjukkanlah apa-apa yang bermanfaat untukKu
Selamatkanlah aku dalam beragama
Sehatkanlah jasmaniku, rohaniku...
Jadikanlah buah tutur yang baik dan jadikanlah
Aku termasuk orang-orang yang mempusakai Syurga kenikmatan*

*Ya Allah yang mempunyai kerajaan...
Engkaulah yang memberi kerajaan kepada siapa yang Engkau kehendaki
Ditangan-Mu terletak segala takdir
Engkau Maha Kuasa dari segala-galanya*

*Ya Allah ya TuhanKu...
Tolonglah aku supaya aku mensyukuri rahmat dan nikmat yang engkau berikan
KepadaKu...kepada suamiku...kepada anakKu tersayang
Kepada ibu dan almarhum bapakKu...kepada saudara-saudaraku
Masukkanlah kami kedalam sayang-Mu.....Pemeliharaan-Mu
Masukkanlah kami kedalam pergaulan dan kumpulan orang-orang yang baik*

*Ya Allah yang menjawab
Terimalah do'aku dan permohonanKu...
Engkau Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui
Segala puji bagi Allah...yang telah menunjuki aku sampai kesini
Yang telah menuntun setiap langkah perjalanan hidupKu...
Hingga aku berhasil melewati semuanya*

*Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati
Kupersembahkan karyaku ini
Untuk orang-orang yang berarti dalam perjalanan hidupKu*

*Untuk suamiku tercinta (Firman Fauzan) yang selalu ku rindu dan ku sayangi
Yang menjadi pemimpin keluargaku
Yang memberi motivasi dan memberi kebahagiaan dalam hidupku
Dalam segi lahir dan batin*

*Untuk anakku tersayang (Fayra Ghalia Fauzani), Mama sayang sama Fayra
Maafkan Mama yang selama ini Mama kurang memperhatikanmu...
Itu bukan karna mama tidak peduli dengan Fayra...
Tapi demi meraih masa depan kita yang indah
Dan Mama berharap Fayra
Kelak menjadi orang yang berbakti dan sukses menempuh hidup ini*

*Untuk Ibuku tercinta (Nurani) yang telah melahirkan dan membesarkanku
Kesabaranmu...kasih sayangmu...penat letihmu...pengorbananmu
Yang sangat setia membantu dalam hidupku*

*Untuk Almarhum ayahku (Almarzani)...
Terimakasih untuk kasih sayang dan perjuanganmu dalam membesarkanku
Walaupun engkau tiada lagi didunia ini
Namun engkau tetap hidup dalam hatiku
Doaku semoga engkau bahagia disana
Ditemapt yang paling indah disisi Yang Maha Kuasa*

*Untuk kakakku (Kasmayeti, Marjunis, Desi Susialawati)
Terimakasih atas dukungan dan doanya*

*Dan terimakasih untuk rekan-rekanku di Tk Model Sungai Sariak
yang telah melewati kebersamaan dalam suka dan duka
Dan teman-teman yang tak tersebutkan satu-persatu
Semoga kita lebih bisa memaknai arti dari sebuah persahabatan*

*Terimakasih Suamiku
Terimakasih Anakku
Terimakasih kedua Orangtuaku
Terimakasih Saudara-saudaraku
Terimakasih rekan-rekanku*

By : Venny

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang ditulis orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Juni 2013
Yang menyatakan

Venny Gusri Angriani

ABSTRAK

Venny Gusri Angriani: 2013, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Roda Hitung di TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman”. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang permasalahan penelitian ini adalah belum mampunya anak mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Anak hanya sebatas hafal bilangan namun tidak tahu dengan konsep bilangan itu sendiri. Faktor penyebab timbulnya masalah tersebut adalah pembelajaran guru kurang menarik, media dan alat permainan kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan roda hitung.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelompok B3 TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman yang berjumlah 19 orang anak pada tahun ajaran 2012-2013. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi yang diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan anak dalam berhitung pada kondisi awal sangat rendah, pada siklus I kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, berdasarkan hasil penelitian siklus II kemampuan berhitung anak sangat tinggi, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan roda hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Roda Hitung Di TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman”**. Tujuan Penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dari sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril ataupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkan peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rismareni Pransiska, 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 beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman M,S kons selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu dan Bapak dosen PG-PAUD yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Orang tua, suami dan anak tercinta yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu Marlinda, M.Pd selaku kepala TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman yang telah memberikan kesempatan, waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Terima kasih juga buat Ibu Dwi Kurniati selaku kolaborator yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Anak-anak TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman khususnya kelompok B3 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman angkatan 2011 buat kebersamaannya baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan. Semoga dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, untuk itu peneliti menerima kritikan dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PERSETUJUAN | |
| HALAMAN PENGESAHAN | |
| SURAT PERNYATAAN | |
| ABSTRAK..... | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GRAFIK | viii |
| DAFTAR BAGAN | ix |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 4 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| D. Perumusan Masalah | 5 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah..... | 5 |
| F. Tujuan Penelitian | 6 |
| G. Manfaat Penelitian | 6 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| A. Landasan teori..... | 7 |
| 1. Konsep Anak Usia Dini | 7 |
| a. Pengertian Anak Usia Dini | 7 |
| b. Karakteristik Anak Usia Dini | 8 |
| c. Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini..... | 9 |
| 2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini..... | 12 |
| a. Pengertian kognitif..... | 12 |
| b. Ciri-ciri kognitif Anak Usia Dini..... | 12 |
| c. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini | 13 |
| d. Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini | 13 |
| e. Media dalam pengembangan kognitif | 14 |
| f. Hubungan perkembangan kognitif dengan berhitung..... | 15 |
| 3. Hakekat Berhitung..... | 15 |
| a. Pengertian berhitung..... | 15 |
| b. Tujuan Berhitung | 16 |
| c. Prinsip-prinsip permainan berhitung | 17 |
| d. Tahapan berhitung | 18 |
| e. Perkembangan Berhitung Anak Usia Din..... | 19 |
| 4. Hakikat Bermain | 21 |
| a. Pengertian Bermain | 21 |
| b. Tujuan Bermain | 22 |
| c. Manfaat Bermain | 24 |

| | |
|---|-----------|
| d. Karakteristik Bermain..... | 25 |
| 5. Hakikat Permainan..... | 26 |
| a. Pengertian Permainan | 26 |
| b. Fungsi Alat Permainan | 27 |
| c. Persyaratan Alat Permainan..... | 27 |
| 6. Permainan Roda Hitung | 28 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 30 |
| C. Kerangka Berpikir | 31 |
| D. Hipotesis tindakan..... | 32 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 33 |
| A. Jenis penelitian..... | 33 |
| B. Subjek Penelitian | 34 |
| C. Prosedur Penelitian | 34 |
| D. Defenisi Operasional..... | 56 |
| E. Instrumentasi..... | 56 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 57 |
| G. Teknik Analisis Data | 57 |
| H. Idikator Keberhasilan..... | 59 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN..... | 60 |
| A. Hasil Observasi Penelitian | 60 |
| 1. Kondisi awal | 60 |
| 2. Siklus I..... | 62 |
| 3. Siklus II..... | 75 |
| B. Analisis Data | 87 |
| C. Pembahasan | 93 |
| BAB V PENUTUP..... | 97 |
| A. Simpulan..... | 97 |
| B. Implikasi..... | 98 |
| C. Saran..... | 98 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|----------|--|
| Tabel 1 | Format Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan roda hitung..... 56 |
| Tabel 2 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui permainan roda hitung pada Kondisi Awal (SebelumTindakan)..... 61 |
| Tabel 3 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda hitung Pada Siklus I Pertemuan I..... 63 |
| Tabel 4 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung pada Siklus I Pertemuan II 66 |
| Tabel 5 | PeningkatanKemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung pada Siklus I Pertemuan III 68 |
| Tabel 6 | Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus I pertemuan I, II dan III..... 71 |
| Tabel 7 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan I..... 76 |
| Tabel 8 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan II..... 78 |
| Tabel 9 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan III 81 |
| Tabel 10 | Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III..... 83 |
| Tabel 11 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung (Kategori Sangat Tinggi)..... 88 |
| Tabel 12 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung (Kategori Tinggi)..... 90 |
| Tabel 13 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung (Kategori Rendah) 92 |

DAFTAR GRAFIK

| | | Halaman |
|-----------|---|----------------|
| Grafik 1 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Roda hitung Pada Kondisi Awal (SebelumTindakan)..... | 62 |
| Grafik 2 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus I Pertemuan I..... | 65 |
| Grafik 3 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus I Pertemuan II..... | 67 |
| Grafik 4 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus I Pertemuan III..... | 70 |
| Grafik 5 | Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus I Pertemuan I, II dan III..... | 73 |
| Grafik 6 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan I..... | 77 |
| Grafik 7 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan II..... | 80 |
| Grafik 8 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan III..... | 82 |
| Grafik 9 | Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III..... | 85 |
| Grafik 10 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung (KategoriSangatTinggi)..... | 89 |
| Grafik 11 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung (KategoriTinggi)..... | 91 |
| Grafik 12 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Roda Hitung (KategoriRendah)..... | 93 |

DAFTAR BAGAN

| | Halaman |
|---|----------------|
| Bagan 1. Kerangka Berpikir Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak..... | 32 |
| Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak..... | 35 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak berusia 4-6 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 2 menetapkan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan anak usia dini bagi anak usia 4-6 tahun. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh pusat kurikulum, Balitbang Diknas tahun 1999 menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi dari pada anak yang tidak masuk TK di kelas 1 SD (Depdiknas 2005: 1).

Usia dini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Salah satu pengembangan yang tercantum dalam kurikulum KBK 2004 untuk pembelajaran di TK adalah pengembangan kognitif. Dalam pengembangan kognitif kompetensi dasar yang akan di capai anak adalah

anak mampu mengenal konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan salah satu hasil belajarnya adalah anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan.

Indikatornya terbagi atas beberapa indikator yaitu Membilang/menyebut urutan bilangan dari satu sampai sepuluh, Membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai sepuluh, Membuat urutan bilangan satu sampai sepuluh dengan benda-benda, Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai sepuluh, Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Semua indikator yang di sebutkan di atas merupakan kemampuan berhitung dasar bagi anak yang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran berhitung pada pendidikan selanjutnya. Untuk mencapai keberhasilan tersebut tidaklah mudah, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak tidak merasa stress, bosan, dan merasa dibebani dalam belajar. Anak diharapkan rileks dan enjoy, sehingga anak akan menyukai pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, upaya untuk menciptakan strategi pembelajaran yang menyenangkan harus tetap menjadi perhatian utama guru dalam setiap proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikasi baik dari proses maupun capaian hasil belajarnya. Dari segi proses pembelajaran dapat diamati misalnya bagaimana anak dapat menikmati pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Artinya jika suatu pembelajaran

tidak berhasil meningkatkan, membangkitkan minat dan motivasi anak untuk belajar secara menyenangkan, maka pembelajaran itu tidak dapat dikatakan efektif. Efektif yang paling mudah di lihat adalah tercapainya indikator keberhasilan proses pembelajaran dan hasil belajarnya.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran berhitung di TK Model Sungai Sarik Padang Pariaman kelompok B3, terungkap bahwa proses pembelajaran yang terjadi belum tercapai seperti yang diharapkan. Di TK Model Sungai Sarik Padang Pariaman ditemukan bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak kurang berkembang secara optimal yaitu anak belum mampu mengurutkan bilangan 1-10, anak belum mampu membilang dengan benda -benda. Hal ini disebabkan karena anak hanya sebatas hafal urutan bilangan tanpa mengetahui konsep dari bilangan itu sendiri.

Setelah diamati secara lebih mendalam ternyata, persoalan pembelajaran yang muncul disebabkan karena guru kurang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru terlalu monoton dan kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, alat permainan yang digunakan kurang menarik bagi anak. Sehingga dapat disimpulkan strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat dan tidak cocoknya alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran berhitung. Untuk itu peneliti mencoba untuk melakukan suatu penelitian. Peneliti melihat adanya permainan yang bisa menyenangkan serta dapat merangsang otak anak yang akan digunakan untuk alat bermain di TK agar dapat meningkatkan pembelajaran anak TK dengan judul “Peningkatkan kemampuan berhitung

anak melalui permainan roda hitung di TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman “.

Alasan peneliti memilih permainan roda hitung ini sebagai alat pembelajaran berhitung karena menurut peneliti permainan roda hitung ini akan memudahkan anak dalam pembelajaran berhitung karena dalam permainan roda hitung ini anak berusaha untuk mencocokkan lambang bilangan dengan benda. Permainan roda hitung ini menggunakan roda yang terbuat dari ban sepeda bekas yang didesain semenarik mungkin dan dapat berputar, yang diberi angka 1-10, dan diberi jarum penunjuk, anak memutar roda tersebut kemudian anak mencari gambar sebanyak angka yang ditunjuk oleh jarum roda tadi.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman khususnya di kelompok B3 sebagai berikut :

1. Anak belum bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari satu sampai Sepuluh.
2. Anak belum bisa membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai sepuluh.
3. Anak belum bisa menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai sepuluh

4. Guru kurang mampu merancang dan menerapkan strategi dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.
5. Kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, sehingga suasana kurang menyenangkan bagi anak.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi permasalahan yaitu anak sulit menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah permainan roda hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B3 TK Model Sungai Sarik Padang Pariaman”.

E. Rancangan pemecahan masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas pemecahan masalah pada penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan roda hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Telah mampunya anak mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, anak akan mampu mencapai ketiga Indikator yang telah diuraikan diatas. Alasan peneliti mengharapkan hal di atas karena peneliti menggunakan, merancang dan menerapkan strategi dalam menggunakan media yang bervariasi sehingga anak mengikuti pembelajaran merasa senang dan tidak membosankan.

F. Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan roda hitung di kelompok B3 TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman.

G. Manfaat penelitian

1. Bagi anak

Meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan

2. Bagi guru

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan tidak monoton dalam pemilihan media pembelajaran

3. Bagi sekolah TK Model Sungai Sarik Padang Pariaman

Untuk meningkatkan kinerja pembelajaran dan profesionalisme tenaga pendidik untuk berupaya meningkatkan mutu sekolah

4. Bagi peneliti

Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

NAEYC (Nasional Assosiation Education For Young Children) dalam Sofia (2007:10-11), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun dan merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan secara terus-menerus dan merupakan individu yang unik. Dirjen PLPS Depdiknas (2004:1), anak usia dini adalah usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar, merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Dirjen PAUD (2008 : 1), anak usia dini merupakan masa emas perkembangan. Pada masa ini terjadi lonjakan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan anak baik fisik, bahasa, kognitif, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal karena masa ini hanya sekali datangnya pada anak dan tidak terjadi pada perkembangan anak untuk periode selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

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

Menurut pandangan psikolog, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut adalah sebagai berikut:

Richard D. dalam Sofia (2007:12-16) karakteristik anak usia dini terdiri dari tujuh bagian yaitu egosentris, memiliki *curriosity* yang tinggi, makhluk sosial, *the unique person* (unik), kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang pendek, masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial

Snowman dalam Soemiarti (2003:32-33) karakteristik anak usia dini meliputi aspek sosial, emosional, dan kognitif. Dari segi sosial dalam bersahabat anak dapat cepat menyesuaikan diri tetapi cepat pula berganti-ganti sahabat, segi fisik anak usia dini sangat aktif terutama berlari, melompat dan memanjat. Dipandang dari segi emosinya anak usia dini cenderung mengekspresikan emosi dengan bebas dan terbuka, rasa iri hati pada teman sering terjadi. Aspek kognitif rasa ingin tahu anak sangat tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah masa yang sangat baik untuk menanamkan berbagai konsep baik dari segi sosial, emosional, dan kognitif. Pada masa ini dapat menentukan keberhasilan anak dalam menghadapi masa depan tergantung orang dewasa dalam menanamkan konsep tersebut pada anak. Disamping itu, sebagai orang dewasa tidak boleh menyamaratakan anak dalam memberikan pembelajaran, karena masing-masing anak itu unik tidak ada yang sama.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Beberapa prinsip perkembangan dapat diterapkan pada anak-anak didik kita ini tak lain bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif. Beberapa prinsip-prinsip perkembangan menurut *Brodekamp* dalam Sofia (2007: 17-23), yaitu :

- 1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial, emosional, dan kognitif, satu sama lain saling terkait secara erat. Ini artinya perkembangan kecerdasan satu dengan perkembangan yang lain saling berpengaruh.
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan dibangun berdasarkan pada apa yang telah diperoleh terdahulu.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.

- 4) Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertanda terhadap perkembangan anak. Pengalaman-pengalaman pertama anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal, dan balikan semakin bertambah.
- 5) Perkembangan berlangsung kearah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik.
- 6) Perkembangan dan belajar terjadi dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang majemuk. Menurut Model Ekologis, perkembangan anak sangat baik dipahami dalam konteks sosiokultural keluarga, setting pendidikan, dan masyarakat yang lebih luas.
- 7) Anak adalah pembelajar yang aktif. Mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial. Pengetahuan yang diterimanya secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka.
- 8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal.
- 9) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak.

- 10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan di atas level penguasaannya saat ini. Anak akan cenderung malas dan tidak termotivasi bila dihadapkan pada kegiatan yang terlalu sulit dan membuat anak selalu gagal akan mendorongnya mengalami frustrasi.
- 11) Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda-beda serta cara yang berbeda pula dalam merepresentasikan apa yang mereka tahu.
- 12) Anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan dirasa aman secara psikologis.

Menurut Neni (2003: 9) prinsip perkembangan anak usia dini adalah “Perkembangan anak usia dini secara umum berkembang sesuai urutan sebagaimana tahap-tahap pada lazimnya namun secara khusus terdapat perbedaan antar individu mengenai rentang dan lama waktu”.

Menurut Zulkifli (2005: 147) prinsipnya perkembangan anak usia dini adalah “Perkembangan anak berlangsung menurut tempo (kecepatan) masing-masing anak atau anak mempunyai sendiri tempo perkembangannya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus mengetahui prinsip-prinsip perkembangan anak agar dapat membantu

atau memudahkan seorang guru mengembangkan berbagai potensi yang ada pada anak.

2. Perkembangan kognitif anak usia dini

a. Pengertian kognitif

Menurut Sujiono (2005:12) mengatakan kognitif berhubungan dengan kecerdasan atau intelengensi yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Psikologi Perkembangan Depdiknas yaitu suatu urutan-urutan perubahan yang bertahap dalam suatu pola yang teratur dan saling berhubungan, perubahan yang terjadi ini tetap. Kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

b. Ciri-ciri kognitif anak usia dini

Menurut Piaget dalam Moeslichatoen (1996:65) bahwa setiap individu akan mengalami empat periode perkembangan berfikir yang berlangsung mulai dari lahir sampai remaja. Masing-masing periode selalu dialami anak secara berurutan.

- a. Periode sensorimotor ± sampai umur 2 tahun.
- b. Periode pra operasional ± sampai umur 7 tahun.
- c. Periode operasional kongkrit± sampai umur 11 tahun.
- d. Periode operasional formal ± sampai umur 15 tahun.

c. Pengembangan kognitif anak usia

Montessori dalam Sujiono (2005 : 202) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitive selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima situasi-situasi dari lingkungannya. Pengembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap symbol melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Pengembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan.

d. Metode pengembangan kognitif

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan, menggunakan metode harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu dalam memilih metode guru TK perlu memiliki alasan yang kuat dan perlu memperharikan karakteristik tujuan dan karakteristik anak yang dibinanya. Sesuai dengan karakteristik tidak semua metode mengajar cocok digunakan pada program kegiatan pengembangan kognitif anak TK, metode ceramah kurang cocok digunakan dalam pengembangan kognitif anak karena menuntut anak memusatkan perhatian dalam waktu yang cukup lama, padahal tentang waktu perhatian anak relatif singkat.

Metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK dalam pengembangan kemampuan Kognitif adalah bermain, pemberian tugas, Tanya jawab, percobaan, bercerita, karyawisata, dan dramatisasi.

e. Media dalam Pengembangan kognitif

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi. Media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif harus berdasarkan asumsi bahwa kondisi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan media yang berbeda. Asumsi ini banyak diabaikan oleh guru yang berakibat pada rendahnya kualitas pemahaman yang diterima anak.

Dengan demikian bisa dipahami pula bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka. Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain dan belajar, jikapun kita akan mengajarkan belajar baca tulis dan hitung kepada anak TK tentu harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal sehingga dirasakan sebagai bagian dari kegiatan bermain. Janganlah hal itu seperti dipaksakan sebab bila hal itu terjadi maka akan membuat psikis anak terganggu. Anak TK perlu belajar secara konstruktif, terus menerus mengembangkan kemampuan melalui permainan, melalui hal yang kongkrit yang dapat dijangkau panca indera anak secara dekat. Oleh karena itulah disini penulis mencoba merancang sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Roda Hitung.

f. Hubungan perkembangan kognitif dengan berhitung

Hubungan antara perkembangan kognitif dengan berhitung sangatlah erat kaitannya. Karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang mampu mengembangkan konsep seperti konsep angka, konsep bilangan, sehingga dapat mengasah kemampuan berhitung anak melalui permainan roda hitung.

Menurut *Bronson* dalam Rita (2009:126) bahwa “ anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambangnya, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Oleh karena itu, kemampuan berhitung dengan kemampuan kognitif sangat erat kaitannya. Jadi dapat disimpulkan kemampuan berhitung merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif. Berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

3. Hakekat Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Menurut Sujiono (2006 : 11) mengatakan bahwa “ Berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda, berhitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan”. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang. Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara yaitu menyebutkan, belajar lambang, dan menuliskannya. Menurut Rita (2009:69)

“ Berhitung adalah keterlibatan secara aktif dalam kegiatan mengidentifikasi benda-benda tertentu, berfikir mengenai jumlahnya, menghitung jumlah riil dari benda-benda itu”. Kemampuan berhitung akan lebih cepat berkembang bila anak melihat dari wujud benda, memegangnya, memindahkannya, mengelompokkannya, memisahkannya, dan menyatukannya kembali dalam hitungan 1,2,3 dan seterusnya.

Menurut Rita (2009:110) “Berhitung adalah suatu ciri kecerdasan seseorang yang ditandai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berfikir logis dan ilmiah, adanya konsistensi dalam pemikiran”.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian berhitung adalah cara belajar mengenai nama angka dan mengidentifikasi pada jumlah benda atau menghitung jumlah riil benda, serta berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berfikir logis dan ilmiah.

b. Tujuan berhitung

Depdiknas (2000:2) menyatakan tujuan berhitung secara umum di Taman kanak-kanak (TK) agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Depdiknas (2000:2) menyatakan tujuan khusus antara lain:

1. Dapat berfikir logis dan sistematis.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

c. Prinsip-prinsip permainan berhitung

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

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Menghitung keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, dari mudah kesukar, dan dari yang sederhana ke yang kompleks
3. Permainan berhitung akan lebih berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.

4. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi aman serta kebebasan bagi anak.
5. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seharusnya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitarnya.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penugasannya yaitu tahap konsep masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir.

d. Tahapan Berhitung

Depdiknas (2000: 8) mengemukakan berhitung di TK dilakukan melalui 3 tahapan penguasaan berhitung :

1. Penguasaan konsep

Pemahaman/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 bilangan yang abstrak.

3. Lambang

Penguasaan ini sangat membantu anak dalam memahami matematika bahkan mencegah matematika phobi, karena setiap anak memiliki perkembangan pemahaman matematika yang berbeda.

Pendapat Sutawidjaja (1992 : 4) tahapan berhitung/matematika/langkah-langkah berhitung adalah :

1. Mengkaji konsep yang akan diajarkan.
2. Mengidentifikasi sasaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
3. Mengidentifikasi keterampilan prasarat yang akan ditinjau kembali sebelum mengenalkan konsep baru.
4. Memilih metoda dan media yang akan digunakan untuk menerangkan konsep.
5. Memikirkan macam kegiatan latihan yang akan digunakan untuk meningkatkan penguasaan.
6. Mencari cara menilai keefektifan pengajaran.

Dari teori di atas permainan berhitung di TK seyogyanya dilakukan melalui tahapan-tahapan penguasaan berhitung yang berguna untuk meningkatkan perkembangan mental anak dalam kegiatan berhitung yang lebih lanjut sehingga belajar anak yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya.

e. Perkembangan berhitung anak usia dini

Kegiatan belajar berhitung secara sederhana terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari, seperti pada saat anak menyebutkan ada berapa mata dan hidungnya serta memperlihatkan jari tangannya. Anak-anak di TK juga sering melakukan kegiatan bermain sambil berhitung seperti ketika mereka membagi mainan kepada temannya, berhitung ada berapa kelereng yang dimilikinya. Kegiatan berhitung tidak terlepas dari bilangan.

Kegiatan berhitung telah mulai digemari anak sejak anak berusia 4 tahun. Berhitung dapat meningkatkan kognitif anak. Pada anak usia dini perkembangan kognitif berada pada praoperasional atau “ *symbolic function*” yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol (kata-kata, bahasa, gerak dan benda) untuk melambangkan satu kejadian, benda yang nyata atau peristiwa. Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini salah satunya diikuti dengan perkembangan berhitung.

Adapun kemampuan yang akan dikembangkan melalui berhitung pada anak usia dini menurut Sujiono (2006:2.16) antara lain :

- a. Membilang atau membilang angka
- b. Menyebutkan urutan bilangan
- c. Menghitung benda
- d. Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda
- e. Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda
- f. Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep dari yang kongret ke yang abstrak.
- g. Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan
- h. Menciptakan bentuk benda sesuai dengan lambang bilangan
- i. Menggunakan konsep waktu misalnya hari ini
- j. Pencatatan waktu dengan jam

- k. Mengurutkan lima sampai sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar
- l. Mengenal penambahan dan pengurangan

Anak belajar melalui pengalaman, melalui pengalaman anak akan memperoleh pengetahuan. Pengalaman melibatkan aktifitas berfikir, merasakan dengan segenap indera, melakukan dan menjalani dan mengerjakan. Untuk itu, berhitung anak secara aktif terlibat dalam kegiatan mengidentifikasi benda-benda tertentu, berfikir mengenai jumlahnya, menghitung jumlah yang riil benda-benda itu. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak disajikan dengan permainan yang dapat menggunakan benda-benda disekeliling anak, sehingga dapat memberikan pengalaman aktual pada anak.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut *Hurlock* dalam Musfiroh (2005:2) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Masa kanak-kanak disebut masa bermain. Melalui bermain anak belajar tentang berbagai hal yang akan mengembangkan berbagai kemampuan.

Menurut Rita Kurnia (2009:50) bermain dan bekerja merupakan sama-sama mengandung unsur aktivitas, dapat diartikan kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan tidak mengharapkan hasil

akhirnya, sedangkan bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhirnya.

Menurut Anggani (1995: 2) menyatakan bahwa :

“ Dalam bermain anak memiliki kemampuan memahami konsep. Konsep secara alamiah dan tanpa dipaksa untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, berekspresi, mempraktekkan dan memperoleh berbagai pengalaman yang tak terduga banyaknya”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, bermain bagi anak merupakan sebuah peristiwa, situasi, kondisi, keikutsertaan dalam kegiatan. Selanjutnya bermain bersifat mana suka, sedangkan bekerja tidak demikian karena dilakukan karena harus dan bermain dilakukan karena ingin. Bermain tidak memerlukan konsentrasi dan pemikiran yang rumit, tidak memiliki target, sedangkan bekerja menurut konsentrasi penuh dan harus belajar mencurahkan pemikiran, memiliki target dan harus diselesaikan. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh potensinya dan meningkatkan daya pikirnya, serta dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada, salah satunya perkembangan kognitif seperti kemampuan berhitung.

b. Tujuan bermain

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

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

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa “Tujuan bermain mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru”

Jadi dengan pengetahuan yang sudah ada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru, sehingga dapat

mengembangkan kognitif, daya cipta anak supaya kreatif, lancer dan fleksibel.

c. Manfaat bermain

Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Dengan bermain anak-anak menemukan keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih. Kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi akan berkembang. Menurut Diknas (2001:128) manfaat bermain sebagai berikut

- 1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak
- 2) Mengaktifkan semua pancaindera anak
- 3) Memenuhi kebutuhan anak
- 4) Memberi kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah
- 5) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk beresplorasi (menjelajah) dan bereksperimen
- 6) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2007:1.19) manfaat bermain adalah

- 1) Bermain memicu kreatifitas
- 2) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 3) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera
- 6) Bermain bermanfaat sebagai media terapi
- 7) Bermain melakukan penemuan

d. Karakteristik Bermain

Menurut Montolalu dkk (2005:24) karakteristik bermain anak adalah

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

Bermain untuk memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Jadi karakteristik bermain itu adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, bebas, sukarela dan tak ada paksaan, bila sudah ada rasa kepuasan berhenti dengan sendirinya tanpa harus terikat dengan hasil akhir dari permainan tersebut.

Craft dalam Musfiroh (2008 :13) menyatakan bahwa :

“ bermain merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan fikiran yang berdaya merupakan faktor tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagi gagasan baru yang akhirnya menjadi sebuah kreatifitas. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri, mamahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memiliki kegiatan yang disukainya. Bereskperimen dengan berbagai macam bahan dan alat, berimanjinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara logis dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

5. Hakikat Permainan

a. Pengertian Permainan

Pada umumnya manusia memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segala potensi yang ada pada dirinya. Biasanya bentuk-bentuk kegiatan tersebut disalurkan melalui permainan. Menurut Eliyawati (2005:62) alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak dalam bermain untuk memenuhi naluri bermainnya.

Sujiono (2005:10.4) menyatakan permainan adalah media yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus memenuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama.

Sedangkan menurut Sugianto (1994:1) mengatakan bahwa permainan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat permainan atau tanpa alat permainan dengan menggunakan alat permainan yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi serta memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dalam bermain, baik itu dengan alat maupun tanpa alat sehingga potensi yang dimiliki anak dapat berkembang.

b. Fungsi Permainan

Menurut Montolalu (2007:7.4) menyatakan tujuh fungsi alat permainan yaitu:

- 1) Mainan untuk melatih otot besar dan kecil
- 2) Mainan untuk mengembangkan fantasi
- 3) Mainan untuk melatih keterampilan
- 4) Mainan untuk mengembangkan daya pikir
- 5) Mainan untuk mengembangkan perasaan sosial emosional
- 6) Mainan untuk mengembangkan kreatifitas
- 7) Mainan untuk rasa keindahan

c. Persyaratan alat permainan

Menurut Montolalu (2007:7.4) mengatakan bahwa ada sembilan persyaratan alat permainan yaitu:

- 1) Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan taraf perkembangan anak
- 2) Ukuran dan bentuk yang sesuai dengan usia anak
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- 4) Menarik baik warna maupun bentuknya
- 5) Awet dan tidak mudah rusak dan mudah dipelihara
- 6) Murah dan mudah diperoleh
- 7) Jumlahnya mencukupi kebutuhan anak

- 8) Kualitasnya harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian yang bisa melukai anak dan bahannya tidak membahayakan anak, tidak mengandung racun
- 9) Alat permainan harus mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan dapat melakukan berbagai eksperimen

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap permainan itu hendaknya tidak membahayakan anak, awet, mudah didapat serta menarik bagi anak dan lebih utama lagi dapat mengembangkan potensi anak.

6. Permainan Roda Hitung

Permainan roda hitung adalah sebuah media yang terbuat dari ban sepeda bekas yang didesain semenarik mungkin dan dapat berputar, yang diberi angka 1-10 dan diberi jarum penunjuk. Kegiatan bermain Roda Hitung bermaksud untuk mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak.

Dilihat dari sifat kegiatan ini sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak, karena anak dituntut untuk memasang bilangan dengan lambang bilangan sehingga anak berpikir untuk memilih bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan yang ditunjuk oleh jarum pada alat permainan roda hitung. Anak juga diminta untuk mengurutkan bilangan dari 1-10 dan membilang dengan gambar yang ada pada kartu roda hitung. Hal ini akan menimbulkan rasa percaya diri

anak karena anak menemukannya sendiri sehingga rasa ingin tahu anak akan lebih tinggi.

Alat permainan roda hitung terbuat dari ban sepeda bekas yang didesain semenarik mungkin dan dapat berputar, pada bahagian roda dipasang angka 1-10 dengan bermacam-macam warna, diberi jarum penunjuk angka, kartu bergambar sudah dipersiapkan guru dengan warna yang menarik, gambar-gambar bisa disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

Permainan roda hitung dapat dilakukan di dalam ruangan dan juga bisa di luar ruangan. Sebelum melaksanakan kegiatan, guru menyiapkan alat permainan roda hitung itu sendiri dan kartu bergambar. Anak memutar roda hitung, anak menunggu sampai roda tersebut berhenti dan menunjuk angka pada saat berhenti tersebut, anak memilih kartu bergambar sesuai dengan angka yang ditunjuk oleh roda hitung, permainan dilakukan secara bergiliran.



Gambar 1
Alat permainan roda hitung

B. Penelitian yang Relevan

1. Endriati (2011), Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Wanita Persatuan. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Perbedaannya adalah pada alat permainan yang digunakan, Endriati menggunakan kartu angka sedangkan peneliti menggunakan media roda hitung sebagai media yang digunakan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak.

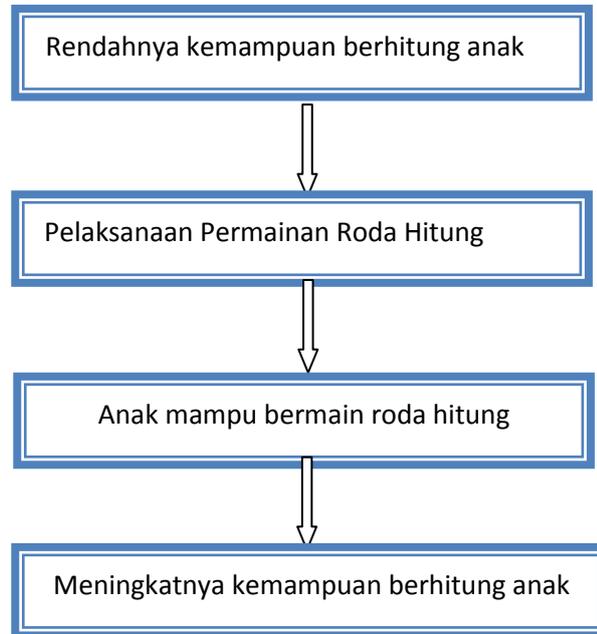
2. Yulmiatri (2012), Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan gelas angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan gelas angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Perbedaannya adalah pada alat permainan yang digunakan. Yulmiatri menggunakan permainan gelas yang bertuliskan angka 1-10, sedangkan peneliti menggunakan roda hitung sebagai media yang digunakan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berpikir

Meningkatkan aktivitas dan pemahaman anak dalam belajar, guru sangat berperan penting dalam memilih strategi, metode, materi dan media yang tepat dan menarik sehingga mudah diikuti oleh anak. Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran berhitung di TK Model Sungai Sariak terlihat bahwa kemampuan berhitung anak masih sangat rendah, dengan ini peneliti mencoba menggunakan metode bermain sambil belajar melalui permainan roda hitung untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran. Permainan Roda Hitung sangat menyenangkan bagi anak, karena sambil bermain anak dapat belajar berhitung dan mengenal konsep bilangan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan roda hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan pembelajaran lebih menyenangkan bagi

anak. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Bagan I
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam permainan ini adalah permainan roda hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B3 TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman.

BAB V PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari BAB I sampai BAB IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan roda hitung di TK Model Sungain Sariak Padang Pariaman.
2. Agar tujuan pengembangan kemampuan berhitung anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK yaitu melalui bermain, dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Permainan yang menggunakan media dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi yang ada pada diri anak.
4. Melalui permainan roda hitung dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, maka implikasinya terhadap pendidikan terutama di sekolah tempat peneliti bertugas diharapkan agar lebih meningkatkan pembelajaran ke arah yang lebih baik dengan bervariasi kegiatan, metoda, tehnik, serta media agar pembelajaran yang dilakukan menyenangkan bagi anak. Dalam hal ini perhitungan waktu juga harus diperhatikan agar pembelajaran yang dilakukan jadi efektif dan efisien.

Permainan roda hitung adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini telah berhasil diterapkan di TK Model Sungai Sariak Padang Pariaman, sehingga terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, permainan ini sangat cocok diterapkan di TK untuk peningkatan kemampuan berhitung anak.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Permainan roda hitung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan roda hitung dalam pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

3. Diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesionalisme sekolah ke arah yang lebih baik.
4. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di LPTK*. Padang. UNP
- Darmansyah. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Suka Bina Press
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta : Depdiknas
- _____. 2001. *Didakdik Metodik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- _____. 2002. *Modul Pelatiahn dan Pengelolaan Kelompok Bermain*. Jakarta
- _____. 2005. *Kurikulum 2004 Standar kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Dirjen Dikdismen
- Dirjen PAUD. 2008. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta
- Dirjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik)*. Bandung: Dipnas
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Hartati Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Kurnia, Rita. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika anak Usia Dini*. Pekanbaru : Cendikiawan Insani
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran Di TK*. Jakarta : Rineka Cipta
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta Universitas terbuka
- Moh, Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya
- Nurbiana Dhieni, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka

- Neni Ratnawati. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Suara
- Sudono Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta Depdikbud
- Sugianto, Mayke. 1994. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sujiono. 2005. *Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Sujiono, Nurani Yuliani, dkk. 2006. *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sutawidjaja,Akbar. 1992. *Pendidikan Matematika III*. Jakarta : Depdikbud
- Soemiarti Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Syailendra. 2009. *Modul Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas pada Kesenian*. Padang : UNP
- Tadkiroatun Musfirah. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- _____.2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : Depdikbud
- UU Sisdiknas.2003.UU RI No.20 Tahun 2003. Jakarta : Sinar Grafika
- Zulkifli. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rasdakarya