

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN CONGKAK DI TAMAN KANAK-KANAK
ISLAM ADZKIA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :
WENITA
NIM : 2011/117872**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Congklak di TK Islam Adzkia Bukittinggi**

Nama : Wenita

Nim/BP : 2011/1107872

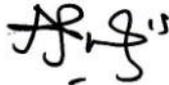
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2013

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I



Nurhafizah, M. Pd

Nip. 1977092620060420001

Dosen Pembimbing II



Dra. Rivda Yetti

Nip. 1963041419870320001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M. Pd

Nip. 196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI TK ISLAM ADZKIA BUKITTINGGI

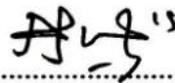
Nama : Wenita
NIM/BP : 2011 /1107872
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2013

Tim Penguji

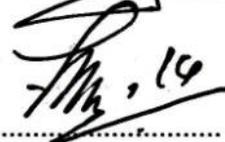
Tanda tangan

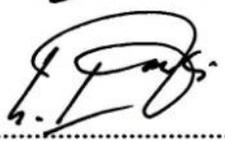
1. Ketua : Nurhafizah, M. Pd
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti
3. Anggota : Elise Muryanti, M. Pd
4. Anggota : Dra. Hj. Izzati, M. Pd
5. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 



HALAMAN PERSEMBAHAN

Berdo'alah dengan menyebut nama Tuhan Mu yang menciptakan, Dia sudah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhan mulah yang mengajar manusia dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Qs : Al Alaq 1-5).

Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan Mu lah engkau berharap". (Qs. Al-Nasyrah : 6,7 dan 8)

Langkah ini ku mulai dengan keikhlasan berbekal kesabaran dan keteguhan hati berbingkai kepastahan dan ketulusan mewarnai hari-hari penuh hikmah.

Perjalanan ini memang tidak mudah. Berlaku, terjal dan penuh duri. Mengikis kesabaran dan meluluhlantakkan segenap ketegaran, meski tersandung, jatuh dan terpuruk, aku harus bangkit dan wujudkan cita-cita ini.

Dengan penuh keyakinan, kugapai cita-cita dengan penuh suku duka, kubulatkan tekad dengan penuh ketabahanmu, ku hadapi cobaan yang ada dengan penuh kerelaan hati, kujalani semua dengan penuh semangat.

Sekelumit impian yang telah kugapai, demi mendapatkan keridhoan Mu. Perjuangan panjang hampir saja usai. Menghadapi berhuyam keperihan dan kedukaan, namun ku tak kan berhenti demi mengapai bahtera impian. Ya Allah.....berikan petunjuk Mu agar layar impian ini tetap berlayar sesuai jalur yang Engkau titipkan

Ya Allah

Terimalah sembah sujudku dihadapan Mu sebagai rasa syukur Ku. Telah engkau limpahkan nikmat dan karunia Mu kepadaku. Dan aku bersimpuh dihadapan kedua orang tuaku, Serta buat suami dan anak-anakku yang ikut mengiringi aku dengan beribu doa agar aku selalu dilindungi Allah SWT selama perjuangan menggapai kesuksesan

Ku persembahkan karya ini sebagai ungkapan terima kasihku kepada semua pihak, semoga Allah SWT meridhoiNya. Dan memberikan kebahagiaan kepada semua di dunia dan akhirat. Amin!!

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau pandangan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Oktober 2013

Yang Menyatakan,



WENITA

ABSTRAK

WENITA. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Congklak di TK Islam Adzkia Bukittinggi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini karena rendahnya kemampuan berhitung anak dalam pengenalan lambang bilangan dan pemahaman konsep angka. Hal ini disebabkan karena tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak di kelompok B1 TK Islam Adzkia Bukittinggi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian kelompok BI tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 13 orang anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 orang perempuan. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, dan siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kemampuan anak dalam berhitung menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang meningkat sangat baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan congklak di TK Islam Adzkia Bukittinggi”**.

Dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, peneliti menyadari dalam penulisan ini banyak melibatkan pihak dan mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izin kan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Elise Muryanti, M. Pd selaku penguji I yang telah memberikan saran dan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Izzati, M. Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj, Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG- PAUD fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
7. Seluruh Dosen di Jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
8. Ibu Lilawati Margolang selaku kepala TK Islam Adzkia Bukittinggi yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Anak didik TK Islam Adzkia Bukittinggi yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
10. Terutama buat suamiku (Jutafri), anak-anakku tersayang (Annisa, Nur Azizah), yang telah memberikan dukungan dan doa, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman- teman sejawat yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi, semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya peneliti mendo'akan semoga amal kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT hendaknya. Amin. Dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.

Padang, Oktober 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	
KATA PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GRAFIK	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
2. Pengertian Anak Usia Dini	15
3. Konsep Pengembangan Kemampuan Kognitif	20
4. Konsep Pengembangan Kemampuan Matematika	25
5. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	26
6. Bermain	33
7. Permainan Congklak	44
B. Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berfikir	50
D. Hipotesis Tindakan	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	52
B. Subjek Penelitian	52
C. Prosedur Penelitian	53
D. Definisi Operasional	58
E. Instrumentasi	59
F. Teknik Pengumpulan Data	60
G. Teknik Analisis Data	61

H. Indikator Keberhasilan	62
---------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	63
1. Kondisi Awal	63
2. Deskripsi Siklus I	64
3. Deskripsi Siklus II	84
B. Analisis Data	103
1. Analisis Data Siklus I	103
2. Analisis Siklus II	104
C. Pembahasan	105

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan	110
B. Implikasi	111
C. Saran	111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Congklak	40
Tabel 2	Klasifikasi Penelitian	42
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	43
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 1	49
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 2	54
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 3	59
Tabel 7	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Congklak pada Siklus I Pertemuan I, II, dan III	62
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 1	67
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 2	72
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 3	77
Tabel 7	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Congklak pada Siklus II Pertemuan I, II, dan III	81

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	45
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 1	50
Grafik 3	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 2	55
Grafik 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I Pertemuan 3	60
Grafik 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 1	69
Grafik 6	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 2	73
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II Pertemuan 3	78

DAFTAR BAGAN

Bagan I	Kerangka berpikir.....	31
Bagan II	Prosedur penelitian.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan melalui tiga jalur yaitu : PAUD Informal (Keluarga), PAUD Non formal (Kelompok bermain, TPA, SPS) dan PAUD Formal (TK dan RA). Pendidikan prasekolah menurut peraturan pemerintah No. 27 tahun 1990 tentang pendidikan pra sekolah mempunyai tujuan untuk meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan, dan daya cipta anak didik dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya. Dalam hal ini yang perlu di garis bawahi adalah pendidikan prasekolah tidak merupakan persyaratan untuk memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan TK merupakan salah satu Pendidikan Anak Usia Dini dari 4 – 6 tahun, selain membantu meletakkan dasar kearah pengembangan sikap moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. TK juga bertujuan membantu peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya dalam masyarakat (Depdikbud, 2005 : 3).

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) menjadi sarana efektif untuk menggali dan mengembangkan kemampuan berhitung yang di miliki anak. Tentu, dengan cara yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan anak. Misalnya, menghitung jumlah buku, jumlah pensil, menghitung kancing baju,

menghitung banyaknya keramik, dan lain – lain. Dengan menggali dan mengembangkan kemampuan berhitung anak sejak dini, di harapkan ketika masuk jenjang pendidikan selanjutnya, anak tidak lagi merasa kesulitan untuk menerima materi pelajaran berhitung.

Konsep berhitung yang diterapkan pada anak, banyak membuat kesulitan memahaminya, faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu; banyak sekolah-sekolah yang kurang memperhatikan tahap berhitung pada anak, dan hanya mengejar target agar anak mampu berhitung dan dapat masuk SD favorit, sebaiknya guru mengenalkan konsep-konsep bilangan pada anak usia dini, sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga anak paham dengan konsep-konsep bilangan, agar anak tidak merasa kesulitan untuk masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Adapun cara mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini bisa dengan mengenalkan anak pada lambang bilangan, penjumlahan, dan pengurangan secara sederhana dengan menggunakan alat permainan. Oleh karenanya seorang guru harus mampu untuk menciptakan suatu model pembelajaran berhitung yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi pada anak usia dini.

Sebagian pendidik beranggapan bahwa bermain dianggap tidak penting dan tidak mempunyai maksud yang dalam. Ini dikarenakan dengan bermain anak hanya memuaskan rasa kesenangannya. Anak tidak menggunakan pemikirannya secara dalam untuk menggali semua potensi yang dimiliki. Anak yang tidak dapat memperoleh sesuatu yang dipelajari dan

tidak dapat mengembangkan segala kemampuannya. Permainan berhitung bertujuan untuk mengenalkan dasar-dasar dari pembelajaran matematika, dimana sebagai persiapan bagi anak untuk mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Permainan juga dapat merangsang anak lebih cepat dalam berhitung maupun membilang. Permainan ini bisa kita lakukan dirumah maupun disekolah.

Untuk mengajarkan anak tentang konsep berhitung, tentu perlu diperhatikan tahap perkembangan anak, selain itu dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) juga penting diperhatikan media APE bertujuan untuk memudahkan anak didik dalam memahami suatu pembelajaran yang mungkin sulit bagi anak untuk menyederhanakan sesuatu yang kompleks.

Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik dikelas B1 TK Adzkia Bukittinggi, masih terlihat kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik, diantaranya : pada indikator permen 58 tahun 2010, sulitnya anak menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda, sulitnya anak memahami konsep bilangan 1 sampai 10, sulitnya anak mengenal banyak sedikit. Hal ini dikarenakan kurang menariknya sarana pembelajaran sehingga tidak menimbulkan minat anak dalam pembelajaran matematika.

Melihat permasalahan diatas, peneliti mencoba mencari solusi dalam permasalahan ini, bisa menimbulkan minat anak dalam pembelajaran matematika, untuk itu peneliti mencoba melakukan suatu pengembangan pembelajaran matematika melalui permainan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan congklak di TK Islam

Bukittinggi”. Melalui permainan ini diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan logika matematikanya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di kelas B1 TK Islam Adzkia Bukittinggi adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak di TK belum berkembang dengan baik
2. Sulitnya anak memahami konsep bilangan 1 sampai 10
3. Sarana yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik
4. Sulitnya anak dalam menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah: Kemampuan berhitung anak kurang berkembang, karena kurang menariknya sarana atau media pembelajaran berhitung anak dikelas B1 TK Islam Adzkia Bukittinggi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa, bagaimana cara menionggatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak dikelas B1 TK Islam Adzkia Bukittinggi.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan pemecahan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak di TK Islam Adzkie Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Anak Didik :

Untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung untuk Anak Usia Dini.

2. Bagi Pendidik :

Untuk membantu guru dalam mengoptimalkan kecerdasan anak khususnya dalam berhitung dan memperkaya jenis permainan yang bermanfaat untuk masa yang akan datang dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan pada anak usia dini.

3. Bagi Sekolah

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesional atau kinerja sekolah kearah yang lebih baik.

4. Bagi Masyarakat

Agar menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas

5. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian dan meningkatkan pemahaman anak TK tentang konsep berhitung serta sebagai sarana melahirkan ide- ide kreatif untuk mengembangkan potensi anak TK

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, menyatakan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang termasuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Sementara itu, menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa Negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun.

Anak usia dini menurut Sujiono (2009: 7) adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan sehat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, anak selalu aktif dan dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan anak usia dini merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap kepribadian, maka memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan berbagai pengalaman dengan berbagai suasana

hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kepribadian anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik peserta didik untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik, para guru dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan anak.

Menurut Musthafa dalam Rusdinal dkk (2005: 15), praktik pendidikan dan pengajaran anak usia dini selama beberapa dasawarsa belakangan ini sangat dipengaruhi oleh teori perkembangan Jean Piaget, yang mana teori tersebut mengatakan bahwa anak-anak berkembang secara kognitif melalui keterlibatan aktif dengan lingkungannya. Hal itu dapat dilihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat atau didengarnya.

Banyak teori yang berkembang yang dihasilkan oleh para ahli, suatu teori mempunyai perbedaan dan persamaan dengan teori lainnya serta terjadi perubahan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, menurut Masitoh dkk (2008: 1.12) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia prasekolah sebagai berikut:

- 1) Anak bersifat unik
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan
- 3) Anak bersifat aktif dan energik

- 4) Anak itu egosentris
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
- 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi
- 8) Anak masih mudah frustrasi
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek
- 11) Anak merupakan usia belajar yang potensial
- 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Seiring dengan pendapat di atas, Snowman dalam Rusdinal dan Elizar (2005 : 19) menyatakan anak usia prasekolah atau TK memiliki sejumlah ciri yang dapat dilihat dari aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Sementara itu, menurut Santoso dalam Rusdinal dan Elizar (2005 : 21) karakteristik anak prasekolah, yaitu suka meniru, ingin mencoba, spontan, jujur, riang, suka bermain, ingin tahu (suka bertanya), banyak bergerak, suka menunjukkan akunya dan unik.

Maka dari itu, pemahaman guru tentang karakteristik anak akan bermanfaat dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah: mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dengan apa yang dilihatnya dan ia mampu mengatasi masalah yang dihadapinya.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak terdiri atas sejumlah aspek perkembangan yang meliputi perkembangan fisik- motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial- emosional. Uraian tentang perkembangan aspek- aspek perkembangan anak secara umum dikemukakan menurut Wortham dalam Ramli (2005: 50) sebagai berikut:

a) Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (*gross muscle*) dan otot halus (*fine muscle*), yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur yaitu kekuatan, ketahanan, kecekatan dan keseimbangan.

Pada ulang tahun yang pertama berat badan anak akan meningkat dan memperoleh keterampilan mobilitas yang meliputi merangkak, berdiri, dan berjalan. Selama tahun kedua, mereka berlatih dan menghaluskan keterampilan mobilitas. Perkembangan motorik berlangsung melalui perkembangan *proximodistal* (perkembangan dari pusat badan ke arah jari- jemari tangan) dan melalui perkembangan *cephalocaudal* (perkembangan dari bagian atas badan turun ke kaki). Perkembangan motorik kasar dan halus dikendalikan oleh kematangan dan stimulasi biologis serta kesempatan aktivitas fisik.

Anak- anak prasekolah memperoleh kendali motorik halus yang lebih baik terhadap tangan dan jari- jemarinya dan menggunakan kendali untuk mengembangkan keterampilan menggambar, memotong, mewarnai, dan melipat. Mereka dapat memakai dan melepas baju, dan menggunakan perkembangan motorik halusnya untuk menjadi lebih mandiri.

b) Pengembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Ramli (2005 : 52) mendeskripsikan tahap pertama perkembangan kognitif sebagai tahap sensomotorik karena bayi mengetahui dan memahami dunianya dengan menggunakan indera dan tindakan refleksi. Bayi membentuk pemahaman melalui penggunaan skema sensomotorik yang dilakukan dengan menggunakan tindakan refleksi bawaan seperti menghisap, menghirup, dan menggenggam.

Pada usia 2- 6 tahun, anak mencapai tahap praoperasional yang merupakan periode baru dalam perkembangan berpikir anak. Pada tahap ini anak memperoleh dan mempresentasikan penjelasan melalui tindakan simbolis seperti penggunaan kata- kata.

Pada usia 6- 8 tahun, anak pindah dari tahap praoperasional ke tahap konkret operasional. Ia tidak lagi menilai sesuatu berdasarkan persepsinya, sebaliknya ia mulai menggunakan operasi mental dan logis untuk memahami pengalaman- pengalamannya. Kemampuan anak berpikir secara logis dengan menggunakan keterampilan

berpikir spesifik menyebabkan anak mampu memikirkan dan memecahkan masalah secara mental. Namun demikian terbatas pada hal- hal yang telah dikenal dan dapat diamati. Pada tahap ini anak belum mampu memecahkan masalah sebagaimana orang dewasa.

c) Perkembangan Bahasa

Pada dua tahun pertama dalam kehidupan, bayi pindah dari ucapan prabahasa ke penggunaan bahasa primitif. Menangis dan tenang pada selama beberapa bulan pertama dalam kehidupan bayi berkembang menjadi meraban pada usia 5 atau 6 bulan. Penggunaan kalimat satu kata atau ujaran *holofrasis* untuk berbagai jenis komunikasi yang bermakna secara bertahap berkembang pada usia 18 bulan sampai kombinasi dua atau tiga kata.

Pada usia 2 tahun anak mampu menggunakan kalimat yang lebih panjang dan lebih sempurna. Pada usia 3 tahun, anak mulai memahami dan menggunakan aturan percakapan. Mereka dapat menggunakan bahasa saat bersandiwara. Perkembangan *literasi* (baca tulis) juga merupakan bidang penting pada masa usia 2- 5 tahun. Proses perkembangan bahasa pada usia 6- 8 tahun mirip dengan perkembangan motorik anak. Pada usia ini anak menghaluskan dan mengembangkan bahasa yang dipelajari pada tahun- tahun prasekolah. Anak telah belajar bagaimana kalimat

dibentuk dan kata- kata digunakan untuk mengkomunikasikan makna. Namun demikian, mereka masih bingung dengan makna dan penggunaan beberapa kata.

Perkembangan bahasa tulis pada anak- anak kelas awal sekolah dasar penting sebagaimana perkembangan kedua jenis kemampuan tersebut melalui upaya coba- coba dan salah.

d) Perkembangan Sosial- Emosional

Pada masa bayi, ikatan emosional antara bayi dan orang tua/ pengasuh disebut kelekatan (*attachment*). Prilaku orang tua yang tidak layak dapat menyebabkan pola- pola kelekatan yang tidak mendukung perkembangan positif perilaku anak.

Perkembangan sosial selama 2 tahun pertama meliputi perkembangan tanda- tanda sosial di antara teman sebaya. Perkembangan perilaku sosial/ empati anak sudah mulai sejak usia 12 bulan, saat bayi merespon kesedihan orang lain. Pada usia 12 bulan itu pula bayi dapat menunjukkan kesedihan dirinya dan pada usia 18 bulan bayi tersebut dapat mencoba menghibur teman sebayanya yang sedih.

Pada usia 2 dan 5 tahun, anak- anak secara bertahap belajar bagaimana menjadi anggota suatu kelompok sosial. Tugas utama selama masa ini ialah sosialisasi. Proses sosialisasi dipengaruhi pola asuh orang tua, hubungan mereka dengan saudara kandung dan teman sebaya, kondisi tempat tinggal dan lingkungan tempat

tinggal anak. Pada masa ini anak terpajan dengan pengaruh sosial yang negatif dan positif. Anak dapat belajar tingkah laku agresif sekaligus perilaku prososial.

Pada usia 6 sampai 8 tahun, anak mengalami transisi dari TK ke kelas-kelas awal Sekolah Dasar. Pada masa ini anak menghadapi peran-peran baru yang sangat penting baik dari segi sosial maupun perkembangan emosionalnya.

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh kemampuan pengambilan peran sosial yang muncul. Mereka menyadari pikiran, perasaan, dan sikap orang lain. Demikian pula mereka menjadi lebih sadar dan perhatian terhadap pandangan orang tentang dirinya. Citra diri positif atau negatif anak dipengaruhi oleh apakah ia berhasil atau tidak dalam pergaulan sosial.

Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin, yang meliputi aspek fisik, psikis, dan sosial secara menyeluruh yang merupakan hak anak, dengan perkembangan demikian, maka anak diharapkan lebih siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Menurut Musfiroh (2005:62) perkembangan anak usia dini meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu:

1. Perkembangan logika matematika
2. Perkembangan bahasa
3. Perkembangan visual – spasial

4. Perkembangan kinestik
5. Perkembangan musikal
6. Perkembangan interpersonal
7. Perkembangan intrapersonal
8. Perkembangan natural

Dari uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa seluruh potensi anak harus kita kembangkan secara optimal, agar anak menjadi manusia seutuhnya, dengan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kecerdasannya.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Maimunah (2009:15) Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan

(daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Jadi Pendidikan Anak Usia Dini adalah penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia lahir sampai dengan enam tahun guna untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada diri anak sebelum anak menempuh pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan melalui 3 jalur yaitu jalur formal, nonformal, dan informal.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. Upaya pendidikan dilakukan secara terpadu dan menyeluruh yang berhubungan dengan pembentukan pribadi anak.

Menurut Noorlaila (2010:16) tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini ada dua yaitu untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap tugas perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, dan untuk membantu menyiapkan anak

mencapai kesiapan fisik dan psikologis dalam belajar akademik disekolah.

Sujiono (2009:42) mengungkapkan bahwa “tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini”. Dalam pendidikan anak usia dini, pendidikan ditekankan pada pemberian materi berdasarkan sesuatu yang nyata dan pemsisian yang layak diberikan kepada anak.

Pendidikan pada masa usia dini harus mengembangkan kemampuan agar bertindak secara kreatif. Salah satu pengembangan kemampuan anak usia dini adalah pengembangan kognitif. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indera yang dimilikinya. Di TK dan lembaga pendidikan sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir.

Kesimpulan dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas yaitu pendidikan anak dini bertujuan untuk menciptakan perkembangan anak yang sehat dan optimal terutama mengoptimalkan perkembangan sosial anak supaya nantinya anak mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan

pemahaman orang tua dan guru serta pihak terkait terhadap pendidikan anak usia dini. Mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005:14) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: 1) Anak berada satu sama lain, 2) Aku senang melakukan berbagai aktivitas, 3) Dengan rasa ingin tahu yang kuat, 4) Anak lebih cenderung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, 5) Anak memiliki daya perhatian yang pendek.

Menurut Bredekamp dalam Ramli (2005:68) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) ranah perkembangan anak yaitu fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan, 2) perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan berikutnya, yang mana dibangun berdasarkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang dicapai sebelumnya, 3) perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak lain pada setiap bidang perkembangannya, 4) pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual, 5) perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi ke arah kompleksitas, organisasi dan internalisasi

yang semakin besar, 6) perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya, 7) anak-anak adalah pembelajar yang aktif, dimana mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial langsung dan pengetahuan yang terbesar melalui budaya untuk membentuk pemahamannya tentang dunia di sekitar mereka, 8) perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup, 9) bermain merupakan alat penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif, dan bahasa anak, demikian pula refleksi perkembangannya, 10) perkembangan maju saat anak memiliki kesempatan mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh, demikian pula saat mereka mengalami tantangan di atas tingkat penguasaannya sekarang, 11) anak menunjukkan cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda, demikian pula cara yang berbeda dalam mewujudkan pengetahuan mereka, 12) anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas, dimana mereka merasa aman dan berharga, kebutuhan fisiknya terpenuhi dan mereka merasa aman secara psikologis.

Beberapa teori di atas disimpulkan karakteristik pendidikan anak usia dini adalah anak merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, maupun motorik dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Sujiono (2009:46) manfaat Pendidikan Anak Usia dini adalah 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) Mengembangkan sosialisasi anak, 4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, 6) Memberikan stimulus kultural pada anak.

Menurut Isjoni (2009:40) “PAUD bermanfaat menjadi cikal bakal pembentukan karakter anak di negeri kita, sebagai titik awal pembentukan SDM yang memiliki wawasan, intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovatif, kreatif, proaktif, dan partisipasi serta semangat mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas PAUD memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, dan bermanfaat bagi Negara dalam membentuk SDM yang berkarakter.

3. Konsep Pengembangan Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada manusia sedang berpikir (Gagne, 1976:71). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap , sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan

syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Menurut Piaget dalam Santrock (2004:44) menyatakan bahwa anak membangun dunia kognitifnya dengan aktif. Informasi tidak sekedar dituangkan kedalam pikiran mereka. Anak belajar megkonstruksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya, sehingga anak dapat menggunakan inderanya dengan cara menyentuh, melihat, mencium, mendengar dari suatu objek.

Dalam teori perkembangan kognitif yang disampaikan ahli (Bruner 1972, Piaget 1962) bahwa penting bagi anak untuk bermain karena bermain merupakan bagian dari perkembangannya. Suyanto (2005:124).

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefenisikan kognitif dengan berbagai istilah yaitu:

1. Menurut Terman kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.
2. Menurut Colvin kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
3. Menurut Henman kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
4. Menurut Hunt kognitif adalah tehnik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini memerlukan rangsangan yang bersifat mendidik, agar perkembangan dapat dicapai secara maksimal. Pentingnya kegiatan pengembangan kognitif ini dilakukan dengan bermain agar dapat menjadi dasar yang menyenangkan bagi pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya.

b. Fase Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu:

1. Fase sensorimotor (0-2 tahun)

Pada masa ini anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui aktifitas sensorisnya seperti melihat, meraba, merasa, mencium dan mendengar.

2. Fase praoperasional (2-7 tahun)

Pada masa ini anak mulai mengenal tentang benda-benda disekitarnya dan mulai melakukan kegiatan yang bersifat simbolis. Dalam fase ini cara berfikir anak belum stabil dan belum terorganisasi dengan baik karena mereka berfikir baru secara simbolis, egosentris dan intuitif.

3. Fase operasi konkret (7-12 tahun)

Pada masa ini kemampuan anak untuk berfikir secara logis sudah berkembang dengan benda yang dilihat secara konkret. Kemampuan berfikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berfikir secara deduktif.

4. Fase operasi formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai perpindahan cara berfikir konkret ke cara berfikir abstrak. Kemampuan berfikir abstrak dilihat dari kemampuan mengemukakan ide, memprediksi kejadian dan melakukan proses ilmiah.

Bertitik tolak dari fase perkembangan kognitif diatas dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia TK berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek :

1. Berfikir simbolis
2. Berfikir egosentris
3. Berfikir intuitif

c. Tujuan Pengembangan Kognitif

Sesuai dengan kurikulum TK dalam Masyitoh dkk, (2004:5) disebutkan bahwa: “pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam

alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti, anak usia TK sudah mampu berhitung mulai dari mengenal angka, mengukur, mengelompokkan dan menghitung benda.

Menurut Depdiknas (2007:4) pengembangan kognitif bertujuan untuk kecerdasan pemikiran anak, anak mampu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu serta mampu memecahkan masalah.

Jadi pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan segala kemampuan anak terutama kemampuan berfikir anak agar anak dapat menjadi individu yang terampil, matang dan mandiri serta dapat memecahkan masalah.

d. Manfaat perkembangan kognitif

Ronald Lally mengemukakan bahwa manfaat perkembangan kognitif adalah agar anak memperoleh kesempatan mengembangkan semua potensi yang ada, menemukan dirinya sendiri yaitu kekuatan, kelemahan, kemampuan dan minatnya bahkan minatnya sendiri.

Sedangkan piaget menguraikan manfaat kognitif adalah supaya anak mampu:

1. Mengembangkan daya persepsinya sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

2. Melatih ingatannya terhadap semua peristiwa.
3. Mengembangkan pemikiran dalam rangka menghubungkan dengan peristiwa lain.
4. Memahami symbol- symbol disekitarnya.
5. Melakukan penalaran secara alami (spontan) maupun percobaan.
6. Memecahkan persoalan hidup yang dialaminya.

Jadi pengembangan kognitif sangat bermanfaat bagi anak agar anak mampu menjadi pribadi yang matang dan berkembang sesuai potensi dirinya dan dapat memahami berbagai hal serta memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari- hari.

e. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor- faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Bayley (1979) adalah:

- 1) Faktor keturunan
- 2) Faktor lingkungan
- 3) Faktor kematangan
- 4) Faktor pembentukan
- 5) Faktor minat dan bakat
- 6) Faktor kebebasan.

4. Konsep Pengembangan Kemampuan Matematika

Matematika adalah sebuah sistem abstrak untuk pengalaman dalam mengorganisasikan serta menurutkan. Program “tahap demi tahap” mendefinisikan matematika anak usia dini sebagai : korespondensi satu-

satu, pengurutan, menghitung, kalkulasi, klasifikasi, pengukuran, perbandingan, geometri dan pola.

Tujuan permainan matematika anak usia dini adalah :

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.
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

Prinsip-prinsip permainan matematika pada anak usia dini adalah :

1. Permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya.
3. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.
5. Bahasa yang digunakan harus sederhana.

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

5. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Children's *resources International*, Ine (2007:266), berhitung anak usia dini termasuk kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenai angka dan jumlah, termasuk kemampuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, misalnya "ini angka berapa ?" dan setelah ini angka berapa ?" dan seterusnya.

Menurut Gardner dalam Kurnia (2009:118), berhitung adalah ketertarikan dalam berhitung bersemayam di otak depan sebelah kiri dari pariental anak, kecerdasan ini dilambangkan dengan angka, kecerdasan ini memuncak pada masa remaja.

Menurut Yuliani dkk (2008:11), "Berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkannya.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah kemampuan anak untuk mengenal, memahami, menjawab, memperagakan angka, dan jumlah suatu benda, dimana

kegiatan berhitung anak tersimpan di otak depan sebelah kiri dari pariental anak dan kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan awal dewasa.

b. Tujuan Kegiatan Berhitung

Proses pembelajaran berhitung pada anak usia dini, pada umumnya dimulai dengan mengucapkan angka-angka seperti, satu, dua, tiga, dan seterusnya, anak-anak akan cepat menyadari akan bilangan dan dengan mudah menghafalkan angka tanpa kesulitan. Hal ini tidak sama dengan kemampuan berhitung, namun dengan berangsur-angsur mereka juga akan belajar menghitung.

Menurut Suyanto (2005:29) tujuan berhitung pada anak usia dini adalah sebagai Logrea Mathematical Learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Menurut Yuliani (2008:11) menyatakan: kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan dalam kehidupan masyarakat yang dalam keserasiannya memerlukan ketrampilan dalam berhitung.

Depdiknas (2000:2) kegiatan berhitung memiliki tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya yaitu :

1. Dapat berpikir logis dan sistimatis sejak dini.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Memiliki ketelitian, kosentrasi,dan daya aspirasi yang tinggi.
4. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat kita simpulkan: Bahwa berhitung pada anak usia dini dari tingkat kesukarannya hingga ia mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dengan suasana yang menyenangkan, dan memberi rasa aman serta kebebasan dari awal hingga masalah ini sampai selesai.

c. Prinsip Berhitung

Menurut Flavell dalam Hildayani, dkk (2005:9.23) ada 5 prinsip dalam berhitung dalam masa ini yaitu :

1) The one-one Pinciple

Menurut prinsip ini , pada dasarnya berhitung harus diajarkan secara berurutan dan satu persatu.”satu,dua,tiga,dan seterusnya”. Setiap angka harus disebutkan tidak boleh ada yang dilewatkan dan tidak boleh berulang, cara ini terbukti efektif untuk mengajarkan anak, bahkan yang berusia 2-5 tahun.

2) *The staple onder principle.*

Prinsip ini menekankan akan keteraturan. Misalnya kita akan menghitung 3 buah benda ,maka mulailah selalu dengan “ satu, dua, tiga” bukan “ tiga, dua, dan satu”. Bahkan pada penelitian ini Gelman menemukan bahwa biasanya patuh pada prinsip ini. Saat di tanya jumlah , mereka akan berhitung dari satu, dan urut keangka selanjutnya, walaupun kadang mereka melompat, seperti “satu, dua, enam”. Hal ini terjadi karena anak belum hapal urutan angka yang benar.

3) *The Cardinal Principle.*

Masih dalam mengajarkan jumlah, prinsip ini menekankan kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan. Misalnya menghitung 3 mangga. Gelman menemukan bahwa anak tidak menemukan kesalahan seperti, ”satu, dua, tiga, empat mangga” .

4) *The Abctraction Priciple*

Bila tiga prinsip sebelumnya mengajarkan bagaimana cara menghitung maka prinsip ini menekankan apa yang dapat di hitung. Umumnya anak usia 4 tahun dengan amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya. Mereka bahkan tidak memperhatikan penggolongan seperti bentuk, warna, atau apapun. Mereka menggabungkan saja kursi, papan tulis,, bentuk mainan, dan hal-hal lain yang ada di dekat anak. Karena usia anak

usia dini sudah mempunyai ketertarikan untuk menghitung segala sesuatu maka mereka mulai dapat di ajarkan hal-hal yang dapat di hitung. Misalnya kelompok kejadian, hewan, benda, dan segala hal yang ada di sekitar mereka.

5) *The Ouder-Irrivance Principle*

Anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu, angka satu ini dapat di persentasikan dengan berbagai objek. Inilah yang dimaksudkan dengan menghitung jumlah kotak yang ada di ruangan kelas (ada 3 kotak, satu warna biru, satu merah dan biru) maka angka satu dapat jatuh pada kotak biru, atau merah dan biru. Jadi, yang penting adalah mulai dengan satu benda yang kita sebut “satu” dan lanjut ke benda lainnya. Benda mana yang berada pada urutan pertama atau terakhir tidak jadi masalah.

Depdiknas (2007 : 14) prinsip dari kegiatan berhitung adalah :

1. Berhitung di berikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda.
2. Pengetahuan dan keterampilan berhitung pada permainan berhitung di berikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya.
3. Berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.
5. Bahasa yang di gunakan di dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana dan jika kemungkinan mengambil contoh di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaannya yaitu tahap pengelompokan benda, mengenal dan menyebutkan bilangan.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus mulai dari awal sampai akhir.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa prinsip berhitung pada anak usia dini hendaklah secara berurutan/ bertahap mulai dari mengidentifikasi jumlah benda dan menjumlahkan benda tersebut hingga ia dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dengan akal pikirannya dengan suasana yang menyenangkan dan memberikan suasana aman serta kebebasan dari awal hingga masalah berhitung itu selesai.

f. Manfaat Berhitung

Berhitung adalah sesuatu hal yang sering sekali kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Contoh ketika kita membeli suatu barang, mengukur waktu kita dalam beraktivitas, dan lain-lain, tanpa kita sadari kita waktu itu sedang berhitung, menghitung uang, menghitung waktu, dan lain-lain. Menurut Ammar (2011:8.7) manfaat berhitung

adalah sebagai berikut : 1) Mengoptimalkan fungsi otak kanan dan otak kiri, 2) Melatih daya imajinasi dan kreatifitas, 3) Respon daya ingat menjadi lebih kuat, 4) Mahir menghitung di luar kepala, 5) Menyenangi pelajaran matematika.

Menurut Depdiknas (2007:7) manfaat berhitung adalah sebagai berikut: a) anak berpikir dari yang konkrit ke arah yang abstrak, b) berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung adalah anak bisa berpikir dari yang konkrit ke arah yang abstrak, dan anak dapat mengetahui, membedakan dan menghitung jumlah suatu benda.

6. Bermain

a. Pengertian Bermain

Dworetzky, 1990 Dalam Moeslichatoen (2004 : 31-32) ada 5 kriteria dalam bermain :

1) Memotivasi instrinsik, yaitu tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak. 2) Pengaruh positif. yaitu tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan. 3) Bukan kerja sambil lalu. yaitu tingkah laku itu dilakukan. 4) Cara/ tujuan, yaitu cara bermain lebih diutamakan daripada tujuan. 5) Kelenturan, yaitu bermain itu perilaku yang lentur.

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

Partini (2010 : 50) bermain adalah belajar sambil bermain, bermain seraya belajar, melalui bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis dan imajinatif.

Sesuai dengan pernyataan para ahli di atas bermain memang penting dalam kehidupan anak karena melalui bermain seraya belajar, mereka memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif, dan mampu bersosialisasi dengan teman sebaya.

b. Tujuan Bermain

Adapun tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) adalah:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan motorik halus anak
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan dasar dalam berolah tubuh yang bagus untuk pertumbuhan kesehatan.

- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial seperti memberi hubungan dengan anak lain. Dengan tingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat dan dapat menyesuaikan diri dengan teman.

Mengingat pentingnya tujuan bermain untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, maka sebaiknya guru dan orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain

c. Karakteristik Bermain

Caron, dkk dalam Musfiroh(2005:1) mengungkapkan bahwa:

“Karakteristik bermain dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. ketika anak bermain, memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu”

Adapun Sudono (2000:1) menyatakan bahwa:

“Karakteristik bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain, anak dapat mengembangkan imajinasi dan menimbulkan rasa senang pada diri anak.

Musfiroh (2005:6) mengungkapkan bahwa:

- 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau mengembirakan (*enjoyable*) bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangannya, bermain tetaplah positif bagi para pemainnya
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti anak bermain karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan orang lain, tetapi semata-mata anak memang ingin melakukannya
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela, kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai dengan peran dan giliran masing-masing
- 5) Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak nyata. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkan dari kehidupan nyata (realitas sehari-hari)
- 6) Bermain tidak memiliki keindahan ekstrinsik. Artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya

- 7) Bermain bersifat aktif, semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak dalam bermain
- 8) Bermain bersifat fleksibel, artinya anak dapat dengan bebas memilih dan beralih kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan

Semua anak bermain karena bermain itu menyenangkan dan memiliki fungsi positifnya bagi anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005:9) bahwa anak bermain karena mempunyai energi yang berlebih, dimana energi itu yang dapat mendorong mereka beraktifitas sehingga sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.

Dengan demikian, anak memiliki bermain yang besar karena selain adanya ketertarikan terhadap permainan tersebut, anak juga memiliki yang berlebih, sehingga ingin disalurkan untuk bermain.

Menurut Montolalu (2009: 2.4-2.5), 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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak usia dini yang paling utama adalah bermain sambil belajar. Kegiatan bermain harus memperhatikan kondisi anak dan harus dilaksanakan secara sukarela. Dalam bermain guru harus memperhatikan kondisi dan keadaan anak.

g. Fungsi Bermain

Hartley dkk dalam Moeslichatoen (2004 : 33-34) ada

8 fungsi bermain bagi anak :

1. Menirukan apa yang di lakukan oleh orang dewasa.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat di terima.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang bisa di lakukan.
7. Mencerminkan pertumbuhan.
8. Untuk memecahkan masalah.

Suryadi (2006:7) menyatakan bahwa beberapa fungsi dari bermain di antaranya yaitu :

1. Latihan pengambilan keputusan
2. Memilih
3. Mandiri
4. Kreatifitas
5. Pengembangan intelektual
6. Pengembangan bahasa

Santock dalam Kamtini (2005:53) fungsi bermain yaitu :
Anak terus menerus menerima pengalaman dan bermain anak dapat

meningkatkan afiliasi, kognitif anak dan mampu meningkatkan eksplorasi anak yang berguna untuk kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa fungsi dari kegiatan bermain adalah : Meningkatkan afiliasi, kognitif anak dan mampu mengembangkan fantasi anak, perkembangan anak kesenangan dan kepuasan serta mampu memahami dirinya sendiri.

h. Manfaat Bermain

Frank dalam Soefandi (2009:16) pentingnya bermain karena sebagai suatu cara yang baik untuk mempelajari diri sendiri, selanjutnya Zulkifli (2001:92) beberapa manfaat bermain yaitu :

Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat.

Mampu mengenal kekuatan sendiri.

Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecendrungan bawaannya.

Berlatih menempa perasaan.

Memperoleh kebahagiaan, kesenangan, dan kepuasan.

Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Soemiati (2003:110) bahwa manfaat bermain dapat membantu perkembangan anak, apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi, dan kegiatan bagi murid-muridnya.

Dari pendapat di atas dapat di pahami bahwa manfaat bermain anak mampu mengembangkan fantasinya dengan memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan bagi anak serta mampu memahami dirinya sendiri, dan guru pun cukup memberikan ruang, waktu, materi, untuk anak didiknya.

i. APE (Alat Permainan Edukatif)

Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak, dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktifitas anak. Alat Permainan Edukatif di kenal sebagai alat manipulative yang dapat di lakukan anak secara kehendak hatinya dan anak mampu menguasai permainan itu.

Bermain dengan menggunakan APE akan memberi masukan pengetahuan pada ingatan anak. Alat Permainan Edukatif merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya menyangkut seluruh aspek perkembangan anak.

Tedjasaputra (2001:61) APE adalah alat permainan yang di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan ditujukan kepada anak usia pra sekolah, alat tersebut aman bagi anak, anak terlibat secara aktif, sifatnya konstruktif.

Kamtini (2005:61) APE adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan potensi anak dalam berbagai aktifitas. Alat permainan ini tidak hanya permainan produksi pabrik saja, bisa apa saja asal memenuhi kriteria alat bermain anak.

j. Pengertian Alat Permainan

1) Alat permainan

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam alat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, dan menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya. Alat permainan adalah sebagai materi yang dapat dibentuk seperti tanah liat, balok, pasir, batuan, dan daun-daunan.

Bermain dengan menggunakan alat permainan akan memberi masukan pengetahuan pada ingatan anak. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan. Menurut Mayke Sugianto (dalam Sudono 1995: 62) mengatakan bahwa alat permainan adalah alat bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Menurut Montessori (dalam Sudono 1995: 7), alat permainan bagi anak dimulai dari tahap yang paling mudah, anak diminta untuk mengenal konsep warna, konsep bilangan, mengelompokkan warna, serta membentuk dan membongkar kembali.

Pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan suatu wahana untuk membantu anak dalam kegiatan bermain. Alat tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar yang berlangsung secara teratur, lancar, efektif, dan efisien sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya alat permainan kalender anak akan termotivasi dalam menemukannya serta dapat mengembangkan dimensi-dimensi yang dimiliki oleh anak terkait dengan kemampuan mengenal angka.

2) Tujuan Alat Permainan

Menurut Sudono (2006:8) alat permainan bertujuan membantu anak mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Lestari (2009) mengemukakan tujuan alat permainan bagi anak adalah:

- a. Mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak
- b. Memenuhi kebutuhan emosi anak.
- c. Mengembangkan kreatifitas dan bahasa anak.
- d. Membantu proses sosialisasi anak

Jadi tujuan alat permainan bagi anai usia dini untuk merangsang anak untuk mempelajari sesuatu serta mengembangkan dirinya dan memenuhi kebutuhannya serta membantu dia untuk bersosialisasi dan mengoptimalkan perkembangannya.

3) Karakteristik Alat Permainan

Menurut Montolalu dkk, (2005:9.4) menyatakan bahwa karakteristik alat permainan untuk anak adalah:

- a) Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak

- b) Mencerminkan desain yang bermutu
- c) Tahan lama
- d) Aman bagi anak
- e) Bentuk dan warna menarik

Sedangkan karakteristik alat permainan bagi anak dalam Moeslichatoen 2004 adalah:

- a) Desain mudah dan sederhana
- b) Multifungsi
- c) Menarik
- d) Berukuran besar
- e) Awet dan sesuai dengan kebutuhan
- f) Mendorong anak untuk bermain bersama
- g) Mengembangkan daya fantasi

Jadi alat permainan bagi anak usia dini merupakan alat yang dapat mengembangkan semua potensinya dan dapat mengasah kemampuan berfikir, bahasa, motorik, serta sosialnya. Alat permainan tersebut harus menarik dan menyenangkan bagi anak.

4) Fungsi Alat Permainan

Menurut Sachuyo Tanaka (dalam Sudono 1995: 25), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

- a) Mengembangkan kemampuan berpikir anak
- b) Pemahaman tentang lingkungan sekitar
- c) Memberi rangsangan pada anak

- d) Memberi kesenangan pada anak
- e) Mengembangkan sosialisasi anak
- f) Mengembangkan kreativitas dan motorik anak

Sedangkan menurut Sudono (1995: 19), fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan serta mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, meningkatkan aktivitas sel otak anak yang akan mempelancar proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan pada seluruh panca indera anak untuk aktif melakukan kegiatan permainan.

Dari dua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain berfungsi melatih panca indera anak agar peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

5) Syarat Alat Permainan

Alat permainan yang diberikan kepada anak harus bersifat praktis, sebab semua anak akan dapat menggunakan alat permainan secara bebas sehingga anak senang bermain, berimajinasi, dan bekerjasama. Untuk itu, alat permainan yang dibuat hendaklah memperhatikan tingkat perkembangan anak dan memperhatikan beberapa persyaratan dalam memilih alat permainan, sesuai dengan yang dikemukakan Theima Harms (dalam Moeslichatoen 1999 57-58) dalam memilih bahan dan peralatan bermain ada beberapa persyaratan, diantaranya: a) Bahan

multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, b) Mudah diperoleh dan digunakan, c) Menarik serta dapat memuaskan kebutuhan anak dan menyentuh perasaan mereka, d) Sesuai dengan filsafat dan kurikulum yang dipakai, e) Tidak mudah rusak atau tahan lama, f) Memilih bahan tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru, g) Tidak berbahaya, h) Mencerminkan kualitas rancangan dan keterampilan kerja, i) Mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak, j) Mudah dirawat dan diperbaiki

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dibuat hendaklah memperhatikan tingkat perkembangan anak dan alat permainan yang penulis rancang sesuai dengan syarat-syarat di atas.

6) Jenis Alat Permainan

Alat permainan di TK berdasarkan penempatannya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

- a) Alat permainan didalam ruangan adalah suatu alat permainan yang berada di dalam ruangan kelas dan dapat dipergunakan anak dalam pembelajaran sehari-hari seperti balok-balok, menyusun puzzle, majalah, bentuk-bentuk geometri, buku cerita, krayon, atau perlengkapan sholat, iqra, kertas lipat, alat musik seperti piano, gitar, papan pasak, boneka, plastisin, dan sebagainya.

b) Alat permainan yang berada di luar ruangan adalah suatu alat permainan yang berada di luar ruangan atau di halaman sekolah yang sifatnya menetap (permanen), dapat dipergunakan saat anak datang pagi ke sekolah dan saat istirahat, dan sesudah atau selesai kegiatan pembelajaran. Jenis-jenis alat permainan di luar ruangan seperti ayunan, jungkitan, papan seluncur, bola bumi, dan lain-lain.

Dilihat dari keterangan di atas, maka alat permainan yang penulis rancang bisa dimainkan di dalam dan di luar ruangan dan dapat dipergunakan dalam beberapa area yaitu area matematika, bahasa, seni, atau drama, serta dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah : alat permainan yang di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (untuk anak pra sekolah) dimana berguna untuk merangsang, mengembangkan potensi anak dalam berbagai aktifitas, asal alat-alat permainan itu memenuhi kriteria alat bermain misalnya : aman bagi anak, tidak berbahaya bagi anak dan lain sebagainya.

7. Permainan Congkak

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung ke asyikan dan di lakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa ada paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut Soemantri (2003:108) warna adalah : Bahwa anak TK menyukai

warna yang menyolok, konsep anak tentang warna dinyatakan bahwa kuning sebagai warna cerah, warna merah menggembirakan, putih suci, hijau warna kedamaian.

Hurlock (1978:56) mengartikan bahwa anak semua usia menyukai warna cerah dan mencolok, serta menganggap bahwa warna pastel itu jelek.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa warna adalah warna yang cerah dan mencolok dan anak menganggap bahwa warna merah menggembirakan, putih suci, hijau kedamaian dan warna pastel itu jelek.

Permainan congkak adalah suatu permainan menggunakan kerang laut yang berukuran kecil atau disebut dengan kucing-kucingan. Digunakan anak untuk mengisi lobang-lobang congkak. Disamping itu kerang ini menimbulkan bunyi yang khas apabila bergesekan sesama kerang. Sehingga menjadikan suatu permainan yang mengasyikkan bagi anak-anak. Dimana kucing-kucingan itu digunakan untuk berhitung.

Agar terlaksananya pembelajaran ini maka penulis menyediakan alat-alat yang akan di gunakan nantinya. Adapun bahan dan peralatannya adalah :

1. Ruang yang memadai.
2. Media congklak dan kerang.
3. Konsep bilangan 1-10

Langkah-langkah kegiatan :

1. Menyiapkan bahan permainan.
2. Ajak anak menuju tempat bermain dan bawalah seluruh peralatan.
3. Letakkan semua media di ruangan bermain.
4. Guru meminta anak-anak mengambil kerang dan mengisi lobang congklak sesuai dengan angka yang tertulis.
5. Hitung bersama-sama, sesuaikan jumlah kucing-kucingan dengan angka yang ada di congklak.
6. Kemudian ulangi permainan ini hingga anak merasa puas.
7. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah:



Gambar 1 Congklak yang digunakan dalam permainan.



Gambar 2 : Congklak yang sudah diberi angka



Gambar 3 : Kerang/ kucing- kucingan yang digunakan dalam permainan congklak



Gambar 4 : Anak memasukkan kerang ke dalam congklak sambil menghitung ke dalam setiap lubang congklak yang sudah ditulis angka



Gambar 5 : Anak mengetahui jumlah sedikit atau banyak kerang yang dimasukkan ke dalam setiap lubang congklak.

Setelah selesai ajak anak merapikan peralatan, agar dapat di gunakan untuk permainan di lain kesempatan. Untuk melihat tingkat pencapaian perkembangan, capaian perkembangan dan indikator sesuai dengan Permen 58 Dalam Depdiknas (2010:40-41) dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1	Membilang banyak benda 1-10	Membilang banyak benda 1-10	<ul style="list-style-type: none"> • Membilang banyak benda dari 1-10 • Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10
2	Menghubungkan konsep bilangan	Mengenal konsep bilangan	Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10
3	Mengenal konsep banyak dan sedikit	Mengenal konsep banyak dan sedikit	Menyebutkan banyak dan sedikit

B. Penelitian Yang Relevan

Penulis akan mengaplikasikan kegiatan permainan kucing-kucingan berwarna untuk mengenal berhitung pada Anak Usia Dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan di definisikan sebagai berikut :

Fitria (2009) melakukan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan bowling angka di TK Aisyah I Duri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan berhitung Anak

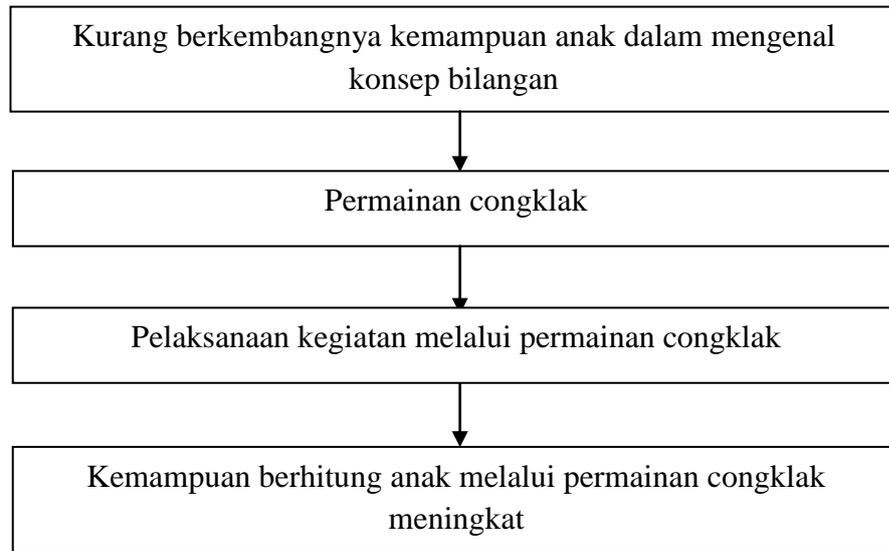
Halimah (2009) melakukan penelitian dengan judul “Pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini melalui bermain HPE kain perca di TK Surya Pariaman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode “Pengenalan

Konsep Berhitung pada Anak Usia Dini melalui bermain HPE Kain Perca anak meningkat.

Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kucing- kucing atau congkak di TK Islam Adzka Bukittinggi. Hubungan dengan kedua penelitian tersebut adalah sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak, hanya saja pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan congkak atau kucing- kucing.

C. Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pembelajaran yang di lakukan guru TK untuk meningkatkan pengenalan berhitung dibutuhkan kesabaran dan kreatifitas supaya anak mengerti dengan urutan angka. Dengan permainan kucing-kucingan berwarna ini anak akan lebih mudah berhitung. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pada TK. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa permainan kucing-kucingan berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.



Bagan 1
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah : “Kemampuan berhitung dapat di tingkatkan melalui permainan congklak anak di TK B1 Adzkie Bukittinggi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, pada bab I sampai bab IV dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *congklak* di TK Islam Adzkia Bukittinggi:

- a) Anak Usia Dini adalah anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun, masa ini disebut juga dengan masa *golden age* yang berarti masa yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan.
- b) Taman Kanak-kanak adalah jalur pendidikan formal dan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam membantu Anak Usia Dini mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.
- c) Berhitung merupakan fondasi yang merupakan benih dari tumbuh dan berkembangnya pengetahuan tentang matematika.
- d) Kegiatan berhitung bagi anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan *congklak* dan lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan kerang-kerangan
- e) Tujuan berhitung melalui permainan *congklak* adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B1 TK Islam Adzkia .
- f) Pemahaman anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, anak sangat rendah kemampuannya dalam

berhitung, pada siklus I kemampuan berhitung anak sudah mulai mengalami peningkatan dari pertemuan satu hingga pertemuan ketiga, akan tetapi belum mencapai tujuan yang diinginkan. Kemudian dilanjutkan tindakan pada siklus II dan mengalami peningkatan yang sangat berarti dari pertemuan satu hingga pertemuan ketiga. Jadi kesimpulannya adalah bahwa permainan *congklak* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Islam Adzkie.

B. Implikasi

Hasil temuan penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran pengenalan berhitung anak TK Islam Adzkie Bukittinggi, dapat diimplementasikan bahwa penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran pengenalan berhitung dengan berbagai media yang di berikan guru dan berbagai variasi cara guru menyatukan media tersebut. Maka media yang digunakan dapat membuat anak lebih bersemangat dan juga merangsang rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran pengenalan berhitung, sehingga anak dapat memahami pembelajaran pengenalan berhitung dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas dimasa yang akan datang maka diberikan saran yang membangun tentang:

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan kegiatan berhitung melalui permainan *congklak* terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan media yang lain.
2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru membuat media yang menarik bagi anak agar anak lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Untuk merangsang dan memotivasi anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk.2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi.2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- _____.2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- _____.2003. *Pedoman Pembelajaran TK* , Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- _____.2007. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Eliyawati, Cucu. 2009. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Diva Press.
- Hildayani, Rini, dkk.2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichatun. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusdinal dan Elizar. 2005. *Pengelolaan Kelas di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.