

**PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP ANGKA  
ANAK MELALUI PERMAINAN DORE ANGKA  
DI TK AISYIYAH LUBUK SIKAPING**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**JUSMIATI  
NIM : 2009 / 52791**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**HALAMAN PERSETUJUAN****SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping**  
Nama : Jusmiati  
NIM : 2009/25791  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Indra Jaya, M.Pd  
NIP.195805051982031005

Dr. Dadan Suryana  
NIP. 1975053 200912 1 001

Ketua Jurusan,

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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

### Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping

Nama : Jusmiati  
NIM : 2009 / 52791  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2012

#### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. ....
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. ....
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3. ....
4. Anggota	: Indrayeni, S.Pd	4. ....
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd	5. ....

## ABSTRAK

**Jusmiati. 2012. Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan anak dalam Konsep Angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping masih rendah dan di bawah Kriteria Pencapaian Indikator yang ditetapkan. Dari kenyataan yang peneliti lihat di TK tersebut anak-anak pada umumnya sudah bisa menghitung namun masih banyak anak yang tidak mengerti dengan Konsep Angka. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, pengenalan Konsep Angka bagi anak masih sangat kurang, karena selama ini dalam pembelajaran Konsep Angka guru hanya menggunakan jari tangan sebagai media pembelajaran berhitung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu melalui media permainan dore angka. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk peningkatan Konsep Angka anak di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subyek penelitian anak kelompok BI sebanyak 17 orang yang terdiri dari 6 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping pada tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan permainan dore angka sebagai objek penelitiannya. Instrumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari tiga pertemuan pada siklus I dan tiga pertemuan pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I tingkat pencapaian Konsep Angka anak masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu tujuh puluh lima persen, sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, Konsep Angka anak sudah meningkat dan mencapai Kriteria Pencapaian Indikator. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan dore angka Konsep Angka anak di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping Kecamatan Lubuk Sikaping mengalami peningkatan. Oleh karena itu, permainan dore angka hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendidik dan menambah pengetahuan dalam pendidikan di TK, khususnya untuk peningkatan Konsep Angka anak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan judul "Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping".

Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis dengan hati yang tulus mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan saran-saran dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan saran-saran dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu dosen beserta Staf TU Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.

6. Ibu Kepala TK Aisyiyah Lubuk Sikaping yang membantu dan memberikan kesempatan serta waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak-anak TK Aisyiyah Lubuk Sikaping, khususnya kelompok BI yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti menerima saran dan kritikan yang bermanfaat dan membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	4
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional.....	6
 <b>BAB II   KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
2. Hakikat Pengembangan Kognitif .....	11
3. Hakikat Pengembangan Matematika .....	13
4. Hakikat Berhitung .....	15
a. Pengerian Berhitung.....	15
b. Karakteristik Berhitung.....	17
c. Tujuan Berhitung .....	18
5. Hakikat Bermain .....	20
a. Pengertian Bermain.....	20
b. Karakteristik Bermain .....	22
c. Tujuan Bermain .....	23
d. Manfaat Bermain.....	25
6. Hakikat Permainan Dore Angka .....	27
a. Pengertian Permainan Dore .....	27
b. Syarat Alat Permainan Dore .....	28
B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual .....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32

<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Instrumentasi Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	40
G. Tolak Ukur Keberhasilan penelitian .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	43
1. Kondisi Awal .....	43
2. Deskripsi Siklus I.....	46
3. Deskripsi Siklus II.....	77
B. Analisis Data .....	82
1. Analisis Siklus I .....	82
2. Analisis Siklus II.....	93
C. Pembahasan.....	104
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	111
B. Implikasi .....	112
C. Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>
<b>FOTO .....</b>	<b>132</b>

### DAFTAR TABEL

1.	Tabel 4.1	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	44
2.	Tabel 4.2	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan I (Siklus I) .....	50
3.	Tabel 4.3	Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan II (Siklus I).....	52
4.	Tabel 4.4	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan III (Siklus I) .....	55
5.	Tabel 4.5	Hasil Wawancara Anak Siklus I .....	57
6.	Tabel 4.6	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan I (Siklus II).....	62
7.	Tabel 4.7	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan II (Siklus II) .....	65
8.	Tabel 4.8	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan III (Siklus II) .....	69
9.	Tabel 4.9	Hasil Wawancara Anak Siklus II .....	101

## DAFTAR GRAFIK

1.	Grafik 4.1	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	46
2.	Grafik 4.2	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan I (Siklus I) .....	50
3.	Grafik 4.3	Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan II (Siklus I).....	52
4.	Grafik 4.4	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan III (Siklus I).....	55
5.	Grafik 4.6	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan I (Siklus II) .....	62
6.	Grafik 4.7	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan II (Siklus II) .....	66
7.	Grafik 4.8	Hasil Observasi Meningkatkan Konsep Angka Anak Melalui Permainan Dore Angka Pertemuan III (Siklus II) .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Satuan Kegiatan Harian (SKH) Siklus I dan Siklus II .....	117
2. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Angka Melalui Permainan Dore Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	123
3. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Angka Melalui Permainan Dore Angka Pada Pertemuan I (Siklus I).....	124
4. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Angka Melalui Permainan Dore Angka Pada Pertemuan II (Siklus I).....	125
5. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Angka Melalui Permainan Dore Angka Pada Pertemuan III (Siklus I) .....	126
6. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Angka Melalui Permainan Dore Angka Pada Pertemuan I (Siklus II) .....	127
7. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Angka Melalui Permainan Dore Angka Pada Pertemuan II (Siklus II) .....	128
8. Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Proses Pembelajaran Konsep Angka Melalui Permainan Dore Angka Pada Pertemuan III (Siklus II) .....	129
9. Lembar Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I .....	130
10. Lembar Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I .....	131
11. Foto-Foto Kegiatan Anak.....	132

## BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya dan strategi yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua usia (*Education for all*), mulai dari usia dini sebagai *the golden age* sampai jenjang pendidikan tinggi. Menurut Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang meliputi moral dan nilai-nilai agama agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Untuk mencapai tujuan kegiatan belajar di TK, guru mempunyai peranan penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar karena guru merupakan salah satu unsur dalam sistem pendidikan. Sebagaimana diketahui bahwa betapapun baiknya metode pembelajaran, sarana yang mencukupi untuk proses pembelajaran, dan kurikulum yang bagus, tidaklah menjamin keberhasilan pelaksanaan pendidikan tersebut. Sebab kunci keberhasilan sangat ditentukan oleh guru sebagai pelaksana pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Upaya untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak harus dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain juga membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan kegiatan-kegiatan bermain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

Masa usia dini merupakan masa keemasan seseorang anak manusia atau disebut juga masa peka yaitu saat anak untuk menerima rangsangan yang cukup baik, terarah, dan didorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, mencakup masa peletakan pondasi kecerdasan manusia, masa pengembangan dan pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, dan sosial emosional anak. Jadi masa usia dini sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana menurut Ramli (2005:67) mengatakan bahwa: Dalam masa usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Pembelajaran berhitung merupakan bagian dari matematika yang tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Dengan memberikan pembelajaran berhitung sejak dini kepada anak diharapkan akan menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan matematika untuk kesiapan anak mengikuti pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping selama jadi guru, anak-anak pada umumnya sudah bisa menghitung, namun masih banyak anak yang tidak mengerti dengan konsep angka. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, pengenalan konsep angka bagi anak masih sangat kurang. Melihat keadaan tersebut, maka perlu dilaksanakan suatu perubahan dalam proses pembelajaran agar anak benar-benar paham dengan konsep angka tersebut yaitu salah satu caranya adalah dengan menciptakan permainan-permainan yang lebih menarik dan menyenangkan, karena selama ini dalam pembelajaran konsep angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping guru hanya menggunakan jari tangan sebagai media pembelajaran berhitung.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan Pengenalan Konsep angka Anak Melalui Permainan Dore Angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas tentang penyelenggaraan pembelajaran berhitung di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak pada umumnya sudah bisa menghitung, namun masih banyak anak yang tidak mengerti dengan konsep angka.
2. Media dan metode yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep angka tidak dilakukan
3. Strategi Guru hanya menggunakan jari tangan sebagai media pembelajaran berhitung

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terlihat bahwa pembelajaran konsep angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping pembatasan masalahnya adalah pada pengenalan konsep angka bagi anak masih sangat kurang.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu “Bagaimana permainan Dore dalam meningkatkan pengenalan konsep angka anak di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping?”.

## **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti melihat peningkatan konsep angka anak masih sangat kurang. Untuk pemecahan masalah tersebut peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu melalui

permainan Dore Angka, sehingga dengan permainan ini akan dapat meningkatkan konsep angka anak di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk peningkatan konsep angka anak melalui permainan Dore Angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Bagi Anak**

Dapat meningkatkan konsep angka anak dengan optimal dan meningkatkan kemampuan-kemampuannya yang lain seperti, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni anak yaitu melalui permainan Dore Angka.

##### **2. Bagi Guru**

Dapat menambah pengetahuan baru dan kreativitas guru dalam merancang permainan untuk meningkatkan konsep angka anak.

##### **3. Bagi Sekolah**

Dapat menambah jenis media permainan berhitung yang ada di sekolah dan meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

## H. Definisi Operasional

1. Berhitung merupakan bagian dari matematika yang berada pada lingkup perkembangan kognitif. Adapun tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan kognitif untuk meningkatkan konsep angka anak TK, menurut Permen nomor 58 dalam Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tahun 2010 yaitu:
  - a. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
  - b. Mengenal konsep bilangan
  - c. Mengenal lambang bilangan
  - d. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
  - e. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
2. Permainan Dore Angka merupakan salah satu permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi bentuk permainan modern yang terbuat dari karpet dengan menggunakan media kartu angka dan kartu gambar. Adapun cara permainannya yaitu melompati petak dore satu persatu, sebagaimana menurut Yunus (1981:29). Permainan Dore adalah permainan yang dilakukan dengan cara berjingkat-jingkat (engklek) dengan sebelah kaki dalam setiap langkahnya dan dilakukan secara berulang-ulang sampai permainan selesai. Mediana digunakan menggunakan karpet karet yang memiliki angka.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan usia yang cukup menentukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, hal ini dapat terlihat setelah kelahiran sampai dengan usia 8 tahun di mana banyak terjadi perubahan yang luar biasa pada anak. Menurut Ramli (2005:12) mengatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai usia 8 tahun. Meskipun demikian, dalam kerangka pendidikan anak usia dini di Indonesia, pelaksanaannya ditekankan pada pelayanan pendidikan terhadap anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai usia 6 tahun”.

Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa anak usia dini adalah dimulai dari setelah kelahiran sampai dengan 6 tahun.

Sebagaimana Menurut Mutiah (2010:181) mengatakan bahwa:

“Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentangan waktu sejak anak lahir hingga usia 6 tahun, di mana dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Usia dini merupakan usia di mana seorang anak memiliki kesempatan yang sangat efektif untuk membangun seluruh aspek perkembangan dasarnya, karena pada usia tersebut anak mengalami lompatan pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dibanding usia

sesudahnya. Sebagaimana Menurut Soetopo (2009:6). Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami lompatan kemajuan yang luar biasa secara fisik, emosional, dan sosial.

Anak usia dini merupakan usia yang paling penting dalam perkembangan manusia, sehingga sering disebut sebagai *golden age* atau usia emas yang paling berharga dibanding usia-usia selanjutnya, dan yang tidak akan pernah terulang lagi. Menurut Aisyah (2009:2.1).

Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun, yang mana anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik berbeda dengan anak usia di atasnya yang sering disebut sebagai *golden age* atau usia emas yang paling berharga dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan masa-masa dalam kehidupan anak yang memiliki peran penting bagi peningkatan kualitas perkembangan anak di masa selanjutnya. Hal ini terjadi karena pada masa usia inilah semua aspek perkembangan yang penting dalam diri anak terjadi secara pesat melebihi perkembangan pada masa lainnya. Secara umum masa usia TK

ditandai dengan beberapa karakteristik pokok. Menurut Hartati (dalam Aisyah, 2009:1.4-1.12) anak memiliki karakteristik yang khas,yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Anak merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa paling potensial untuk belajar
5. Menunjukkan sikap egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Setiap anak memiliki perkembangan kemampuan yang berbeda-beda serta memiliki sikap dan cara yang berbeda juga dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Untuk mengembangkan kemampuan anak harus sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya dalam belajar. Menurut Eliyawati (2005:2-8) mengatakan bahwa:

“Karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/ khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman”.

Perkembangan anak yang optimal dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, karena anak bersifat unik dan berbeda satu sama lainnya. Oleh karena itu, kebutuhan perkembangan anak juga akan pasti berbeda.

Adapun karakteristik usia dini atau masa usia TK Menurut Ramli (2005:185-187) yaitu:

1. Masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah
2. Masa usia TK adalah masa prakelompok
3. Masa usia TK adalah masa meniru
4. Masa usia TK adalah masa bermain
5. Anak masa usia TK memiliki keragaman

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Dengan perkembangan kemampuan yang dimiliki anak akan bermanfaat untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya, karena untuk perkembangan yang optimal dorongan tidak hanya berasal dari dalam diri anak saja tapi juga lingkungannya baik itu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

### **c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Program pendidikan yang terencana dengan optimal akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat bagaimana keberhasilan anak di masa mendatang. Menurut Suyanto (2005:5). PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini yang optimal, dapat dilaksanakan melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, sehingga anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang

dimilikinya baik dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian, dan lain-lain. Menurut Hasan (2009:17), mengatakan ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
2. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini menurut Rahman (2005:6) mengatakan bahwa:

“Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian, dan lain-lain”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia, oleh karena itu anak perlu dibimbing agar bisa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya ke jalan yang benar sesuai dengan minat dan bakatnya sehingga berguna di masa depannya.

## **2. Hakikat Pengembangan Kognitif**

Kognitif berhubungan dengan intelegensi, apabila kemampuan kognitif anak tinggi, maka intelegensinya juga akan tinggi. Menurut Hariwijaya (2007:10). Intelegensi adalah kemampuan untuk bertindak secara

terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif. Sedangkan menurut Sujiono (2005:1.12).

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga anak dapat berpikir dan dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia seutuhnya. Perkembangan kognitif terbagi ke dalam 4 tahapan, sebagaimana menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005:53) yaitu:

- a. Tahap sensori motor (lahir s/d 2 tahun)
- b. Tahap praoperasional (2 s/d 7 tahun)
- c. Tahap operasi konkrit (7 s/d 11 tahun)
- d. Tahap operasi formal (11 tahun ke atas)

Untuk meningkatkan kualitas perkembangan kognitif anak, dapat dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik perkembangan dari setiap anak. Untuk melihat kebutuhan perkembangan kognitif anak tersebut dapat dilihat berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Sujiono (2005:1.18-1.19) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu:

- a. Faktor hereditas/ keturunan
- b. Faktor lingkungan

- c. Kematangan
- d. Pembentukan
- e. Minat dan bakat
- f. Kebebasan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir kreatif untuk mengembangkan berbagai pengetahuan yang dimiliki anak sesuai dengan karakteristiknya perkembangannya, sehingga anak mampu memecahkan masalah untuk setiap permasalahan yang dihadapinya.

### **3. Hakikat Pengembangan Matematika**

Matematika merupakan satu cabang dari kognitif yang sangat penting untuk peluang sukses seseorang. Belajar matematika dilakukan dengan menggunakan prinsip pengalaman langsung, berinteraksi dengan sesama, penggunaan bahasa, dan refleksi. Menurut Yus (2011:83).

Belajar matematika (*mathematics learning*) yaitu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan angka dan perhitungan (*number sense and numeration*), geometri (*geometry*), pengukuran (*measuring*) yang meliputi membandingkan (*comparing*), *ordering*, dan seri (*seriation*), serta peluang, dan grafik (*probability and graphing*).

Anak yang cerdas dalam matematika merupakan aset untuk mengembangkan banyak hal dalam kehidupannya terutama yang membutuhkan keterampilan matematika untuk pemecahan masalahnya. Adapun syarat anak bisa dikatakan mahir matematika apabila memiliki beberapa potensi, sebagaimana menurut Hariwijaya (2007:20) yaitu:

- a. Menguasai konsep matematika. Maksudnya mengetahui dan memahami soal mana yang memerlukan penambahan, pembagian, pengalihan atau pengurangan.
- b. Penalaran yang logis. Menyangkut kemampuan menjelaskan secara logika, sebab- akibatnya serta sistematis.
- c. *Positive disposition*. Sikap bahwa matematika bermanfaat dalam penerapan kehidupannya.

Dalam kehidupan manusia tak lepas dari matematika, karena tanpa disadari matematika menjadi bagian yang sangat penting dan dibutuhkan kapan dan dimana saja. Pada umumnya anak menyukai matematika karena faktor pola pengajaran guru atau orang tua yang menyenangkan dan kreatif. Pembelajaran matematika dapat diberikan dengan 3 cara, sebagaimana menurut Wahyudi dan Damayanti (2005:105-106).

- a. Melalui pengalaman pembelajaran naturalistis yang diberikan dalam lingkungan yang terencana dengan baik di rumah dan sekolah.
- b. Melalui pengalaman pembelajaran informal yang diprakarsai oleh orang dewasa, tetapi bukan suatu hal yang terencana.
- c. Melalui pengalaman pembelajaran struktural, yaitu aktivitas pembelajaran yang lebih terencana.

Laju perkembangan serta kemampuan matematika setiap anak berbeda-beda, karena itu yang perlu dilakukan adalah mendorong anak menyukai matematika dan membuat mereka mengembangkan sikap positif terhadap matematika, sehingga tujuan dari pembelajaran matematika untuk anak usia dini bisa tercapai. Adapun tujuan pembelajaran matematika untuk perkembangan anak, menurut Siswanto (2008:45) yaitu:

- a. Melalui berbagai pengamatan terhadap benda di sekelilingnya dapat berpikir secara sistematis dan logis.
- b. Dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kemampuan berhitung.
- c. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi.
- d. Mengetahui konsep ruang dan waktu.
- e. Mampu memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu.
- f. Terlatih menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan bagian dari kognitif yang sangat penting untuk perkembangan intelegensi anak. Matematika tidak hanya kegiatan menghitung, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, tapi matematika adalah bagian dari kebutuhan hidup sehari-hari.

#### **4. Hakikat Berhitung**

##### **a. Pengertian Berhitung**

Belajar berhitung sebenarnya telah dimulai ketika anak masih kecil. Misalnya, saat orang tua mengajarkan lagu balon ku, anak sudah belajar berhitung. Yang perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua adalah menyiapkan anak untuk menyukai pelajaran berhitung. Oleh karena itu, dalam pelajaran berhitung harus disertai dengan media yang menarik, karena dalam belajar berhitung anak tidak hanya belajar menghitung saja, tapi juga belajar menambah, mengurangi dan lain-lainnya. Sebagaimana menurut Ahmad dan Hikmah (2005:274). Belajar berhitung yaitu Mengkenalkan konsep-konsep dalam berhitung, seperti pengenalan tanda +

(tambah), - (kurang), atau = (sama dengan), pengenalan arti penjumlahan atau pengurangan dan menjelaskan bahwa  $2-1=1$ .

Sebelum anak diajarkan untuk berhitung, terlebih dahulu anak harus bisa menghitung dan mengetahui angka-angka dalam menghitung tersebut baik itu urutannya maupun arti dari setiap angka tersebut.

Menurut Einon (2005:46) menyatakan bahwa:

Belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti angka. Saat anak-anak mulai menghitung mereka menganggap itu rima. Mungkin mereka mengerti 1-2-3, tapi tidak dapat membayangkan 6-7-8. bila si anak sudah tahu urutan 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10, dia bisa mulai mengerti apa arti angka-angka tersebut.

Pada umumnya anak hafal angka 1 sampai 10, tapi mereka mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada kegiatan berhitung yang sesungguhnya, oleh karena itu, kegiatan berhitung harus dibuat menarik dan mudah dipahami. Menurut Brewer (dalam Musfiroh 2005:85).

Anak usia 4 tahun telah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori, mereka juga mulai menunjukkan keterkaitan pada angka dan kuantitas, seperti menghitung, mengukur, dan membandingkan. Meskipun demikian, mereka seringkali menggunakan angka-angka tanpa pemahaman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, adapun tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan kognitif untuk meningkatkan konsep angka anak pada usia 4-6 tahun, menurut KEPMEN dalam Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Tahun 2010 yaitu:

1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Berdasarkan penjelasan di atas, berhitung merupakan bagian dari matematika. Kemampuan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka, bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Selain itu berhitung juga merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

#### **b. Karakteristik Berhitung**

Kecerdasan berhitung seorang anak ditandai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berpikir logis dan ilmiah serta adanya konsistensi dalam pemikiran. Anak yang cerdas belajar berhitungnya secara logika matematikanya akan tertarik dengan bilangan dan angka. Menurut Musfiroh (2005:84). Perkembangan logika matematika berkaitan dengan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi.

Kemampuan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan menghitung saja, tetapi juga bilangan, angka dan simbol-simbol yang melambangkan angka dan bilangan serta kemampuan matematika lainnya. Menurut Wahyudi dan Damayanti (2005:104).

“Matematika (berhitung) meliputi semua pemikiran dan keahlian yang membantu manusia dalam mengatur dunia. Pemikiran dan keahlian untuk anak-anak meliputi mencocokkan, mengelompokkan, mengatur, berhitung, memisahkan, mengukur, membandingkan. Anak juga belajar melalui pengalamannya dengan bentuk ukuran, ruang, angka, dan simbol-simbol angka”.

Anak dapat mempelajari berhitung melalui konsep matematika, yaitu melalui berhitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang bilangan, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Menurut Suyanto (2005:162) konsep matematika anak usia dini meliputi:

1. Menghitung, yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari satu. Jika sudah mahir anak dapat menghitung kelipatan.
2. Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka.
3. Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok, untuk matematika bisa berdasarkan ukuran atau bentuknya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ciri anak cerdas berhitung adalah anak memiliki kemampuan memahami angka dan bilangan. Selain itu anak juga bisa mengklasifikasikan benda berdasarkan simbol, ukuran, serta bentuknya.

### **c. Tujuan Berhitung**

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang secara umum di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran

berhitung pada jenjang selanjutnya, sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran matematika. Logika matematika merupakan bagian dari berhitung, melalui logika matematika juga lah kita bisa belajar berhitung, oleh karena itu antara logika matematika dan berhitung memiliki keterkaitan yang sangat erat. Sebagaimana menurut Siswanto (2008:44) mengemukakan bahwa:

“Secara umum permainan logika matematika untuk pendidikan anak usia dini bertujuan agar anak-anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya di sekolah dasar”.

Dengan pemberian pembelajaran berhitung sejak dini kepada anak diharapkan ke depannya anak lebih menguasai pembelajaran matematika sehingga nantinya anak mampu untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika. Menurut Tientje dan Yul (2004:6) mengatakan bahwa dengan pembelajaran pemecahan masalah anak diharapkan:

1. Membangun pengetahuan matematika baru melalui pemecahan masalah
2. Memecahkan masalah yang muncul dalam matematika maupun yang muncul dalam konteks berhitung
3. Memonitor dan merefleksikan proses pemecahan masalah matematika.

Untuk bisa menguasai kemampuan berhitung, anak tidak bisa diajarkan secara langsung bahwa  $2+3=5$ , karena yang paling penting dalam TK adalah memahami konsep angka terlebih dahulu, mana yang satu, dua, tiga dan seterusnya. Jadi belajar berhitung bukan bertujuan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami

bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Menurut Sujiono (2005:11.3). Kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan kecerdasan berhitung kemampuan untuk menggunakan angka dan bilangan akan bisa dikembangkan. Dengan belajar berhitung tidak hanya kemampuan berhitung anak saja yang bisa dikembangkan tetapi kemampuan-kemampuan lain juga bisa dikembangkan. Oleh karena itu, kemampuan berhitung sangat bagus untuk dibelajarkan sejak dini kepada anak, karena kemampuan berhitung dapat menunjang keberhasilan belajar anak selanjutnya dan merupakan kecerdasan akademik yang sangat diutamakan.

### **3. Hakikat Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Pada masa anak-anak yang paling mudah teringat adalah masa-masa bermain, tidak ada waktu yang paling menyenangkan kecuali sedang bermain. Oleh karena itu, dalam proses belajar anak harus diutamakan

bermain bukan belajar, karena dari bermain tersebut anak sudah belajar.

Sebagaimana menurut Mulyadi (2004:63) mengatakan bahwa:

“Bermain adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan”.

Bermain secara langsung akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain, memungkinkan anak belajar tentang diri anak sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Menurut Montolalu (2007:1.2).

“Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit jasmaniah ataupun rohaniyah”.

Masa anak-anak salah satunya dikenal sebagai masa bermain, hampir semua waktunya mereka gunakan untuk bermain. Dengan bermain itulah anak tumbuh dan mengembangkan aspek-aspek kemampuan dalam dirinya, sebagaimana menurut Yulianty (2009:8).

“Bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisi-nya. Bermain juga dapat meningkatkan laju stimulasi perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dan merupakan kebutuhan bagi anak. Dalam bermain anak tidak boleh dipaksakan, karena bermain yang sesungguhnya

adalah bermain atas kemauan dirinya sendiri dan tanpa paksaan dari siapapun. Melalui bermain anak sudah belajar dan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, karena sesuai dengan prinsip belajar di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

#### **b. Karakteristik Bermain**

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam sesuai dengan karakteristik dan minat serta bakat anak. Menurut Suryadi (2006:7) mengemukakan beberapa karakteristik bermain yaitu:

1. Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental.
2. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan. Karena itu si pelaku sangat menikmati dalam melakukan kegiatan bermain ini.
3. Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri.
4. Dalam bermain individu bertindak laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya.
5. Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku.
6. Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku.
7. Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku.

Bermain merupakan sesuatu yang sangat penting bagi anak karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Anak yang banyak bermain akan mampu meningkatkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya.. Menurut Riyanto dan Martin (2004:83). Karakteristik bermain yaitu kegiatan yang

dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, sesuai dengan gerak hati anak, dan mendatangkan kegembiraan harus terus menerus diciptakan baik di rumah maupun di sekolah secara bervariasi.

Bermain memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain. Menurut Musfiroh (2005:6-8). Kegiatan bermain pada anak, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*)
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik
3. Bermain bersifat spontan dan suka rela
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta
5. Bermain bersifat aktif
6. Bermain bersifat fleksibel

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara menyenangkan dan tanpa paksaan. Bermain tidak hanya bisa dilaksanakan di tempat-tempat tertentu saja tapi bermain bisa dilaksanakan dimana saja baik itu di dalam ruangan atau pun di luar ruangan sesuai dengan keinginan masing-masing anak.

### c. Tujuan Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik dan cara alamiah untuk menemukan lingkungan,

orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain memberikan kesenangan bagi anak yaitu bermain tanpa paksaan dan dengan keinginan anak sendiri serta lebih mementingkan proses dari pada hasil. Menurut Musbikin (2010:74).

“Tujuan bermain adalah dengan bermain secara bebas, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek”.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Semua anak-anak pasti senang bermain, bukan hanya karena bermain itu menyenangkan, tetapi karena bermain memiliki banyak sekali tujuan positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Montolalu (2007:1.3). Bermain mempunyai arti atau tujuan yaitu:

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional).
4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Setiap anak perlu bermain, karena melalui bermain itulah pertama kali anak menemukan pengetahuan di dalam dunia sosial mereka. Oleh karena itu, bermain merupakan cara dan jalan anak untuk menunjukkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya baik itu bagi dirinya sendiri

ataupun dengan lingkungannya. Menurut Musfiroh (2005:15-19). Tujuan bermain adalah:

1. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan.
2. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif.
3. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
4. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
5. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya secara menyenangkan dan tanpa ada paksaan dari luar serta sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

#### **d. Manfaat Bermain**

Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi anak usia dini. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, karena melalui bermain dapat mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognitif, bahasa, dan seni anak.

Menurut Tedjasaputra (2001:37-45) mengatakan bahwa manfaat bermain adalah:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
5. Manfaat bermain untuk perkembangan kognisi
6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
7. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari

Bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain memberi pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan diri anak, baik secara fisik maupun mental. Menurut Hurlock (2005:323), pengaruh bermain bagi anak adalah:

1. Perkembangan fisik
2. Dorongan berkomunikasi
3. Penyaluran energi emosional yang terpendam
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
5. Sumber belajar
6. Rangsangan bagi kreativitas
7. Perkembangan wawasan diri
8. Belajar bermasyarakat
9. Standar moral
10. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bermain mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan, baik itu perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni anak. Dengan bermain anak juga dapat

menyalurkan segala keinginan dan kepuasan serta imajinasinya secara menyenangkan sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

#### **4. Hakikat Permainan Dore Angka**

##### **a. Pengertian Permainan Dore**

Permainan Dore adalah salah satu permainan tradisional yang sudah jarang dilaksanakan oleh anak-anak. Hal ini terjadi karena anak-anak pada saat sekarang ini lebih mengenal playstation, komputer dan sebagainya. Memang permainan tersebut juga memiliki manfaat yang cukup besar tapi permainan yang lama tidak harus dilupakan demi permainan yang baru. Antara permainan tradisional dan modern ini sebenarnya bisa di kolaborasikan tanpa harus meninggalkan permainan tradisional tersebut. Sebagaimana menurut Saifullah dan Maulana (2005:158).

“Permainan tradisional yang ekonomis sangat layak untuk di angkat lagi ke permukaan sebagai wahana untuk mendidik, mengembangkan kecerdasan dan menanamkan nilai-nilai budaya dan agama pada diri anak secara terpadu. Apalagi, dewasa ini mengenai kecerdasan manusia pun telah mengalami perluasan makna yang berbeda dengan tempo dulu”.

Permainan Dore memang bukan permainan yang canggih seperti komputer atau sebagainya, permainan Dore adalah permainan tradisional yang mengajak anak berinteraksi dengan sesamanya bukan dengan mesin. Karena melalui interaksilah yang akan menjadi wahana bagi anak untuk bersosialisasi dan berempati dengan teman-temannya dan lingkungannya.

Menurut Yunus (1981:29). Permainan Dore adalah permainan yang dilakukan dengan cara berjingkat-jingkat dengan sebelah kaki dalam setiap langkahnya dan dilakukan secara berulang-ulang sampai permainan selesai. Permainan Dore adalah permainan yang sangat digemari anak-anak sebelum adanya permainan modern pada zaman sekarang ini, sehingga mereka lupa dengan permainan-permainan lama, padahal dibandingkan dengan permainan modern, permainan tradisional lebih memiliki banyak manfaat, seperti pada pelaksanaannya, permainan modern (komputer) hanya bersifat individu anak saja, sedangkan permainan tradisional lebih mengutamakan interaksi antar pemain permainan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan Dore Angka merupakan salah satu permainan tradisional yang dilaksanakan dengan cara-cara tertentu yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar anak dan khususnya adalah untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak.

#### **b. Syarat Alat Permainan Dore**

Alat permainan yang diberikan pada anak hendaklah bersifat praktis dan aman, sehingga dalam menggunakan alat permainan tersebut anak bebas dan meningkatkan keaktifannya dalam bermain serta dapat membuat anak senang. Menurut Moeslichatoen (1999:33).

”Dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerjasama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan”.

Dalam membuat sebuah alat permainan hendaklah terlebih dahulu memperhatikan karakteristik anak, sehingga permainan yang akan dilaksanakan tepat guna sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut Nugraha dan Neny (2003:72-76), beberapa hal yang harus diperhatikan saat anak memilih dan menggunakan alat bermain adalah:

1. Pilih alat atau bahan yang mengundang perhatian anak
2. Pilih bahan yang mencerminkan karakteristik tingkat usia anak
3. Memilih alat atau bahan yang memiliki unsur multiguna
4. Pilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara
5. Pilih bahan yang mencerminkan kualitas rancangan dan keterampilan kerja
6. Pilih bahan yang mudah dirawat dan diperbaiki
7. Pilih bahan yang mencerminkan peningkatan budaya kelompok
8. Pilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru
9. Pilih alat permainan yang bersifat edukatif

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan yang bagus dan menarik adalah permainan yang menyenangkan dan diminati anak sehingga dengan alat permainan

tersebut anak dapat bereksperimen dan berimajinasi sesuai dengan kemampuannya. Dengan alat permainan yang aman dan tidak membahayakan bagi anak akan membuat anak merasa nyaman dan terlindungi selama bermain.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Mailida (2008) judulnya “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dhamasraya”. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu meningkat, hal ini terlihat pada siklus I kemampuan anak baru mencapai 36,7% dan ternyata pada siklus II meningkat menjadi 80,0 %.
2. Fitria (2009) judulnya ”Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Angka di TK Aisyiyah I Duri”. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan berhitung anak melalui permainan Bowling Angka meningkat, hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I kemampuan berhitung anak memiliki nilai 20% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76 %.
3. Puspita (2008) judulnya “Upaya Meningkatkan Konsep angka Awal Melalui Permainan Seluncuran Bola Pimpong di TK Kurnia”. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan berhitung anak melalui permainan Seluncuran Bola Pimpong meningkat, hal ini dapat dilihat dari

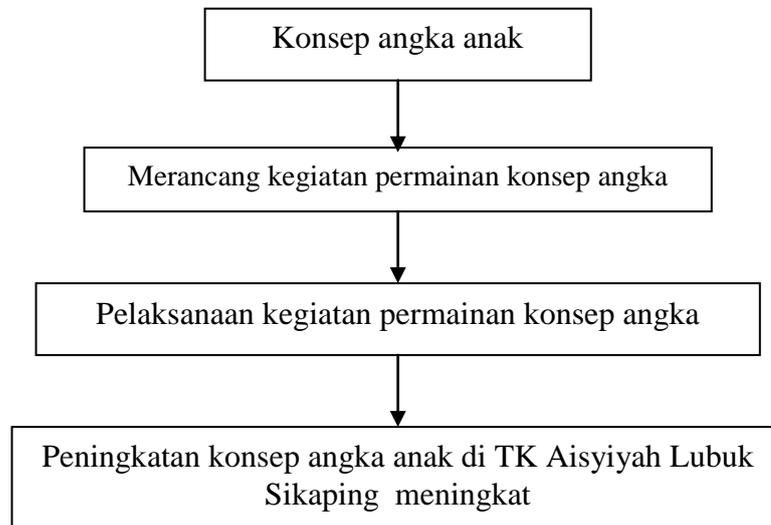
peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I kemampuan berhitung anak memiliki nilai 42% dan pada siklus ke II meningkat dengan nilai 68,3%.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan Dadu, Bowling Angka, dan Seluncuran Bola Pimpong kemampuan berhitung anak meningkat. Oleh karena itu, ketiga hasil penelitian di atas dapat dijadikan acuan dan masukan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang berjudul Peningkatkan Konsep angka Anak Melalui Permainan Dore Angka di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping sehingga memperoleh hasil yang relevan dengan ketiga penelitian sebelumnya. Adapun letak perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian tersebut terletak pada media yang digunakan.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah kerangka penelitian tentang pelaksanaan penelitian kelak, sehingga lebih memudahkan penulis dalam melaksanakan penelitian. Peningkatan konsep angka anak dapat dilakukan dengan merancang kegiatan permainan terlebih dahulu, kemudian dari perencanaan tersebut dilaksanakan kegiatan permainan untuk peningkatan konsep angka, sehingga dari kegiatan tersebut dapat terlihat peningkatan konsep angka anak di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping.

Adapun kerangka konseptual peneliti dalam penelitian ini adalah:



Bagan 1  
**Kerangka Konseptual Pendidikan**

#### **D. Hipotesis**

Dalam hal ini peneliti merumuskan hipotesis bahwa dengan dilaksanakannya permainan Dore Angka dapat meningkatkan konsep angka anak di TK Aisyiyah Lubuk Sikaping.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun, yang mana anak usia tersebut memiliki karakteristik berbeda dengan anak usia di atasnya yang sering disebut sebagai *golden age* atau usia emas yang paling berharga untuk menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya
2. Usia Dini merupakan masa usia bermain bagi anak, melalui bermain berbagai aspek perkembangan anak akan berkembang baik itu aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, kemandirian, seni dan fisik motorik anak. Oleh karena itu, prinsip pembelajaran harus dilaksanakan melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain
3. Berhitung adalah bagian dari matematika yang mempelajari tentang konsep angka dan bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya
4. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan atas kemauan sendiri tanpa ada paksaan dari siapapun, karena melalui bermain tersebut anak bisa memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang baru sesuai dengan minat dan bakatnya
5. Permainan dore angka merupakan permainan tradisional yang dikolaborasikan ke dalam permainan modern dengan menggunakan media

karpas angka, dan pelaksanaannya dilakukan dengan berjingkat-jingkat dari petak dore satu ke petak dore selanjutnya sampai permainan selesai

6. Dengan menggunakan permainan dore angka dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam konsep berhitung yaitu adanya peningkatan persentase dari kondisi awal ke siklus I dan meningkat pada siklus II

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terlihat peningkatan konsep berhitung anak melalui permainan dore angka. Oleh karena itu, permainan dore angka dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendidik dan menambah pengetahuan dalam pendidikan di TK, khususnya untuk peningkatan konsep berhitung anak.

## **C. Saran**

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan konsep berhitung anak melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak
2. Guru hendaknya harus memahami anak dan lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan baru untuk meningkatkan konsep berhitung anak, sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal

3. Anak diharapkan lebih termotivasi dan semangat dalam belajar berhitung melalui media permainan dore angka sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien
4. Kepada guru TK hendaknya dapat menggunakan permainan dore angka dalam pembelajaran sebagai salah satu media belajar untuk meningkatkan konsep berhitung anak
5. Kepada Dinas Pendidikan Kecamatan Lubuk Sikaping diharapkan memberikan perhatian yang besar untuk meningkatkan konsep berhitung anak dengan memfasilitasi sarana dan prasarana yang menunjang
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan menemukan sesuatu yang baru untuk anak dalam meningkatkan konsep berhitungnya melalui metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Kasina dan Hikmah. 2005. *Perlindungan dan Pengasuhan Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Aisyah, Siti, dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Fitria. 2009. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Angka di TK Aisyiyah I Duri*. Padang: Skripsi FIP-UNP.
- Hariwijaya dan Sutan Surya. 2007. *Adventures In Math Tes IQ Matematika*. Yogyakarta: TUGUPUBLISHER.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hurlock, Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mailida, Eza. 2008. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dhamasraya*. Padang: Skripsi FIP-UNP.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Montolalu. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jakarta: Laksana.

- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nugraha, Ali dan Neny Ratnawati. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Tahun 2010. Jakarta: KEPMEN.
- Puspita, Dewi. 2008. *Upaya Meningkatkan Konsep Berhitung Awal Melalui Permainan Seluncuran Bola Pimpong di TK Kurnia*. Padang: Skripsi FIP-UNP.
- Rahman, Hibana. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Riyanto, Theo dan Martin Handoko. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Saifullah dan Nine Adien Maulana. 2005. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Katahati.
- Siswanto, Iqrea. 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: ANDI.
- Soetopo, Helyantini. 2009. *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar*. Jakarta: Erlangga.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujiono, Nurani Yuliani, dkk. 2005. *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

- Tientje, Nurlaila Mei dan Yul Iskandar. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Untuk Mengembangkan Multipel Intelegensi*. Jakarta: Dharma Graha Press
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan Untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Yulianty, Rani. 2009. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Yunus, Ahmad. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Sumatra Barat*. Padang: DEPDIKBUD.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.