

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN REMI DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
KUBANG LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

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



Oleh

**WIRDA NINGSIH
NIM. 2012/1209783**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

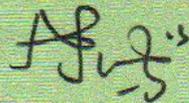
SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Remi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung**
Nama : Wirda Ningsih
NIM : 1209783
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 6 Juli 2015

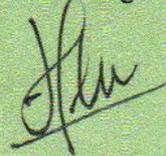
Disetujui oleh

Pembimbing I,



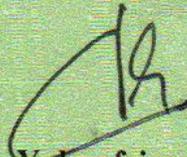
Nurhafizah, M. Pd
NIP. 19731014 200604 2 001

Pembimbing II,



Dr. Farida Mayar, M. Pd
NIP.19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

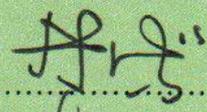
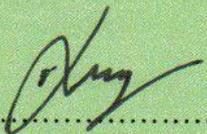
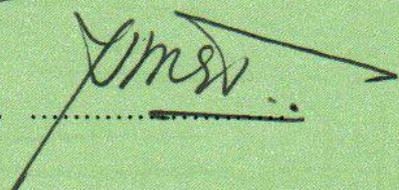
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Remi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung

Nama : Wirda Ningsih
NIM : 1209783
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Juli 2015

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nurhafizah, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Dr. Farida Mayar, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	3. 
4. Anggota : Elise Muryanti, M. Pd	4. 
5. Anggota : Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd	5. 

PERSEMBAHAN



Demi masa... sesungguhnya manusia itu berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal sholeh serta saling menasehati untuk kebenaran dan saling menasehati untuk kesabaran (QS.AL-Ashr 1-3).

Puji dan syukur aku persembahkan kehadiranmu ya Ilahi Robbi atas segala limpahan rahmat dan kurniaMu serta kesehatan dalam mengarungi bahtera kehidupan ini. Bahtera yang kadang terombang ambing oleh derasnya hujan, badai dan ombak kehidupan untuk sampai kepada pulau tujuan, pulau harapan, pulau impian, pulau cita-cita dan pulau kebahagiaan.

Untuk suamiku tercinta Fitra Irawan, ayah bunda dan anakku tersayang Diandra Afan Pratama yang selalu memberikan semangat dan do'a-do'anya untukku. Tiada aksara yang dapat kuukirkan, tiada benda yang dapat kupersembahkan, kecuali rasa terimakasih yang teramat dalam dari lubuk hati ini, dari aku orang yang telah engkau curahkan kasih dan sayangmu sehingga aku tetap melangkah untuk mencapai impian.

Untuk semua orang yang senantiasa setia mendampingi langkah suci ini, untuk sebuah pengorbanan tanpa mengharap pamrih.... Tiada kata yang layak untuk menggambarkan sebagai ungkapan terimakasih kepada orang yang telah sudi memberikan bantuan motivasi, semangat dan dorongan untuk terus berjuang dalam menuntut ilmu ini.

Ya Allah... ya Robbi...

Bimbinglah aku dengan rahmat Mu

Kayakanlah aku dengan ilmu

Hiasilah diriku dengan sifat lemah lembut Mu

Muliakanlah diriku dengan cahaya Mu

Ya Allah... ya Rabbi...berikanlah aku kesempatan membahagiakan keluargaku dan kedua orang tuaku sebagai pengganti tetesan keringatnya selama ini.

Amin Yaa Rabbal'aalamiin.

Wirda Ningsih

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 1 Juli 2015

yang menyatakan



Wirda Ningsih

ABSTRAK

Wirda Ningsih, 2015. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Remi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung masih rendah. Hal ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu dalam mengurutkan urutan bilangan. Pemilihan metode dan media yang tidak tepat oleh guru menjadi penyebab terjadinya kondisi ini. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung yang berjumlah 20 orang, tahun ajaran 2013/2014. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Data penelitian di peroleh melalui observasi dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisis dengan rumus perentase.

Hasil penelitian kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari sebelum tindakan kemampuan berhitung anak masih rendah, pada siklus I mulai meningkat namun belum mencapai KKM. Pada siklus II meningkat lagi terlihat dari persentase setiap aspek yang dinilai: anak dapat membilang, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan urutan berikutnya dan menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan remi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunian-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang peneliti beri judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Remi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka penyelesaian studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti tidak lepas dari berbagai kesulitan karena berbagai keterbatasan pada diri peneliti, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku penguji 2 seminar proposal yang telah memberikan kritikan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh dosen-dosen jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Mistinawarti, ibu Wani Zuarny, S.Pd, ibu Reni Yunita, S.Pd dan ibu Halimah selaku guru-guru Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung yang telah memberikan dukungan dan motivasi, jazaakumullah.
8. Teman-teman seangkatan di Jurusan PG-PAUD yang telah mengeluarkan ide-ide dan dukungannya.
9. Orang tua, suami dan anak yang selalu memberikan motifasi, dukungan moril maupun materil baik dalam suka maupun duka

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mohon maaf.

Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi peneliti pada khususnya

Padang, Juli 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DARTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	12
b. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	13
3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Kognitif	14
b. Karekteristik Kemampuan Kognitif	14
c. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif	16
4. Matematika Pada Anak Usia Dini	17
a. Pengertian Matematika	17
b. Tujuan Permainan Matematika	18
c. Tahapan Pengembangan Matematika	19
d. Manfaat Permainan Matematika	20
e. Pengaruh Permainan Matematika terhadap Kehidupan anak	21
4. Bermain Anak Usia Dini	22
a. Pengertian Bermain	22
b.. Karakteristik Bermain	23
c. Ciri-ciri Bermain	24

5. Permainan Berhitung Untuk Anak Usia Dini	26
a. Pengertian bermain berhitung	26
b. Tujuan Bermain Berhitung	27
c. Prinsip-prinsip permainan berhitung	28
d. Indikator yang dikembangkan	29
6. Alat Permainan	30
7. Permainan Remi	30
a. Remi	31
b. Angka	31
c. Gambar	31
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	37
E. Defenisi Operasional	51
F. Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Pengumpulan Data	53
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	56
A.Deskripsi Data	56
B. Analisis Data	110
C. Pembahasan	117
BAB V. PENUTUP.....	121
A. Simpulan	121
B. Implikasi	121
C. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1 Kerangka Berpikir	35
Bagan 2 Prosedur Penelitian	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Format Observasi	52
2. Tabel 4.1 Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan)	57
3. Tabel 4.2 Hasil observasi peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus I Pertemuan 1.....	62
4. Tabel 4.3 Hasil observasi peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus I Pertemuan 2.....	67
5. Tabel 4.4 Hasil observasi peningkatan kemampuan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus I Pertemuan 3.....	71
6. Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada pertemuan I, II, dan III	75
7. Tabel 4.6 Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II Pertemuan 1	87
8. Tabel 4.7 Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II Pertemuan 2.....	92
9. Tabel 4.8 Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II Pertemuan 3.....	96
10. Tabel 4.9 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II pertemuan I,II dan III	100
11. Tabel 4.10 Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi kategori sangat tinggi.....	111
12. Tabel 4.11 Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi kategori tinggi.....	113
13. Tabel 4.12 Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi kategori rendah.....	115

DAFTAR GRAFIK

Halaman

1. Grafik 4.1	Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada pada kondisi awal	58
2. Grafik 4.2	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung Anak melalui permainan remi pada siklus I pertemuan1	64
3. Grafik 4.3	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus I pertemuan 2.....	68
4. Grafik 4.4	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus I pertemuan 3.....	73
5. Garfik 4.5	Hasil rekapitulasi observasi peningkatan kemampuan berhitung anak permainan remi pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3.....	79
6. Garfik 4.6	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II pertemuan 1.....	88
7. Garfik 4.7	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II pertemuan 2.....	93
8. Garfik 4.8	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II pertemuan 3.....	98
9. Garfik 4.9	Hasil rekapitulasi observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3.....	104
10. Grafik 4.10	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi kriteria sangat tinggi	112
11. Garfik 4.11	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi kriteria tinggi	114
12. Grafik 4.12	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kategori rendah	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rencana Kegiatan Harian.....	127
Lampiran II Lembar Penilaian	134
Lampiran III Foto Dokumentasi.....	141
Surat Izin Penelitian	152

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam menentukan perkembangan anak di kemudian hari. Secara naluri keluarga merupakan pendidikan yang utama ketika anak dilahirkan. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) bertugas mengembangkan seluruh aspek perkembangan peserta didik, baik di nilai moral, dan agama, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa dan seni.

Sesuai dengan undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi: “Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak berusia 4 - 6 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat alami anak, sehingga anak dapat menjadi generasi penerus bangsa yang kelak akan membangun bangsa Indonesia menjadi maju dan tidak ketinggalan dari bangsa lain. TK berada pada jalur pendidikan formal, sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan

Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 - 6 tahun.

Pendidikan di TK dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi pengembangan pembentukan perilaku terdiri dari nilai agama dan moral, sosial emosional dan pengembangan kemampuan dasar yaitu bahasa, kognitif dan fisik.

Pembelajaran di TK bertujuan untuk mengembangkan potensi anak, membantu mencerdaskan dan berkreatifitas serta dapat juga menambah wawasan anak didik. Di TK kegiatan pembelajarannya dilakukan melalui prinsip "Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain", karena pada anak usia dini menggunakan masanya bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak. Sesuai dengan pendapat piaget yang menyatakan bahwa pada usia 4-6 tahun tingkat perkembangan kognitif anak berada pada tingkat pra-operasional konkret, dimana anak belum bisa belajar secara abstrak. Belajar akan lebih bermakna bagi anak bila melalui benda-benda konkrit.

Berdasarkan tujuan diatas maka diperlukan tenaga pendidik yang professional. Tenaga pendidik yang professional adalah guru yang dapat

memfasilitasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga melalui pembelajaran tersebut diharapkan kemampuan dasar anak dapat berkembang.

Salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sangat penting bagi anak karena berpengaruh pada kemampuan anak dalam menerima, mengolah, memahami dan informasi-informasi yang disampaikan kepada anak baik secara lisan atau isyarat.

Kemampuan kognitif bagi anak bertujuan agar dapat mengelola perolehan proses pembelajaran dan bisa menemukan berbagai cara memecahkan masalah yang dihadapi anak. Disamping itu juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung, logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti.

Kemampuan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif dan disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran persiapan berhitung di TK dapat dilakukan pra akademik dan mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK yaitu kegiatan bermain sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah nantinya.

Strategi pengembangan kemampuan berhitung anak di TK antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak ataupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus memberikan informasi dan kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada kelompok B2 pada tahun ajaran 2013/2014 di TK Aisyiyah Kubang masih rendah, hal ini terlihat dalam kegiatan anak membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20)dimana masih banyak anak belum mampu berhitung pada kegiatan pembelajaran membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20). Hal ini disebabkan karena metode yang sering dipergunakan guru hanya tanya jawab dan media yang digunakan kurang bervariasi biasanya menggunakan jari dan kartu angka tidak mencocokkan dengan benda-benda yang ada disekitar anak dan berupa lembaran kerja sehingga menjadikan anak kurang menarik dan merespon serta membosankan bagi anak terhadap kemampuan berhitung. Keadaan seperti ini tentu berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran selanjutnya dan terbukti dengan hampir satu semester anak masih mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitung.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan memotivasi anak untuk berhitung, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

”PeningkatanKemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Remi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan berikut :

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda1-20).
2. Kurang bervariasi metode yang dipergunakan guru.
3. Kurang bervariasinya media dan alat peraga yang digunakan dalam memberikan pembelajaran berhitung pada anak TK.
4. Anak merasa bosan terhadap kegiatan pembelajaran berhitung.

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu kemampuan berhitung anak masih rendah dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan terlihat begitu pentingnya kemampuan berhitung pada anak TK. Maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : ”Bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak dapat mengaplikasikan permainan remi dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.
2. Bagi guru media permainan remi ini dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran kemampuan berhitung.
3. Bagi peneliti sendiri hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi sekolah penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
5. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan informasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang dengan dimensi dan aspek yang berbeda.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan hanya melihat tingkah polah mereka.

Menurut Musfiroh (2005:1) anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun. Pada usia tersebut anak mengalami lompatan perkembangan, kecepatan perkembangan yang luar biasa dibanding usia sesudahnya. Maka disebutlah usia tersebut sebagai usia emas, yang tidak akan pernah terulang lagi.

Anak usia dini menurut *National Assosiation for The Education Young Children* (NAEYC) dalam aisyah (2010:1.3) adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa anak sejak lahir sampai usia 6 tahun merupakan periode awal yang paling

penting untuk diberikan rangsangan sesuai dengan tahap yang dilaluinya, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Usia dini merupakan perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Menurut Eliyawati (2005:3) ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu: 1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak mengekspresikan secara relatif spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi/daya khayal, 8) Anak masih mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman

Menurut Akbar (2001:6) menyatakan bahwa perkembangan anak usia 3-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Perkembangan fisik, anak laki-laki akan lebih tinggi dan lebih berat daripada anak perempuan, namun hal ini juga bisa saja berbeda karena tergantung pada perawatan dan kecenderungan pertumbuhan anak, 2) Perkembangan motorik, perkembangan motorik tidak saja mencakup berjalan, berlari, melompat, naik sepeda roda tiga, mendorong,

menarik, memutar dan berbagai aktifitas koordinasi mata tangan, namun juga melibatkan hal-hal seperti menggambar, mengecat, mencoret dan kegiatan lainnya, 3) perkembangan intelektual, Perkembangan intelektual sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar, 4) perkembangan sosial, anak belajar menjalin kontak sosial dengan orang-orang yang ada di luar rumah, terutama dengan anak sebayanya.

Kesimpulan yang dapat yang diambil tentang karakteristik anak usia dini adalah memiliki imajinasi yang tinggi, terlahir sebagai individu yang unik, memiliki daya konsentrasi yang pendek dan merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan terhadap lingkungan sosial.

c. Prinsip - prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Pengetahuan tentang prinsip perkembangan anak sangat penting untuk memperoleh gambaran umum perilaku anak pada tahap tertentu. Pengetahuan ini juga bermanfaat untuk memberikan bimbingan dan rangsangan tertentu agar anak dapat mencapai kemampuan sepenuhnya serta memungkinkan guru menyiapkan anak hal-hal yang diharapkan dari mereka pada usia tertentu.

Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:3) terdapat 10 fakta dasar mengenai prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

1. Perkembangan menyangkut perubahan. Berbagai perubahan ini dipengaruhi oleh kesadaran anak akan perubahan tersebut, dampak perubahan terhadap perilaku anak, sikap sosial terhadap perubahan, sikap sosial sebagai akibat dari perubahan penampilan anak, sikap budaya yang merupakan cerminan orang memperlakukan anak sebagai akibat perubahan dan penampilannya.
2. Perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh proses belajar dan pengalaman.
3. Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar buktinya dalam menunjukkan ciri perkembangan fisik dan mental sebagian berasal dari proses kematangan intrinsik dan sebagian berasal dari latihan dan usaha individu.
4. Pola perkembangan dapat diramalkan karena memiliki pola tertentu. Studi genetik bayi sejak lahir hingga lima tahun telah menunjukkan bahwa semua anak kecil mengikuti pola perilaku umum yang relatif beraturan seperti perkembangan motorik, perilaku, emosional, bicara, perilaku sosial, perkembangan konsep, cita-cita, minat dan identifikasi terhadap orang lain.
5. Pola perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang dapat diramalkan diantaranya adanya persamaan pola perkembangan bagi semua anak, perkembangan berlangsung dari tanggapan umum ketanggapan spesifik terhadap berbagai rangsangan yang

diterima, perkembangan terjadi secara berkesinambungan, berbagai bidang perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dan terdapat berbagai keterkaitan dalam perkembangan.

6. Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan aspek-aspek tertentu karena pengaruh bawaan dan sebagian karena kondisi lingkungan. Ini berlaku dalam perkembangan fisik maupun psikologis.
7. Terdapat periode dalam pola perkembangan yang disebut periode pra lahir, masa neonates, masa bayi, masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak akhir, dan masa puber. Dalam semua periode ini, ada saat keseimbangan dan ketidakseimbangan.
8. Ada harapan sosial untuk setiap periode perkembangan. Harapan sosial ini berbentuk tugas perkembangan yang memungkinkan para orang tua dan guru mengetahui pada usia berapa anak mampu menguasai berbagai pola perilaku tertentu yang diperlukan bagi penyesuaian yang baik.
9. Setiap bidang perkembangan mengandung kemungkinan resiko tertentu, baik fisik maupun psikologis yang dapat mengubah pola perkembangan. Beberapa bahaya berasal dari lingkungan dan sebagian berasal dari dalam diri anak.

10. Kebahagiaan bervariasi pada berbagai periode perkembangan.

Kebahagiaan mempengaruhi penyesuaian masa kanak-kanak dan dalam batas-batas tertentu dapat dikendalikan.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini sangat perlu diketahui untuk masa kanak-kanak dalam mempersiapkan diri anak.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak. Menurut Yulsofriend (2013:2) pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 (dalam kemdikbud, 2012:1) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak secara 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.

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu hal yang mendasar dalam menentukan perkembangan anak kemudian hari.

b. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini menurut kemdikbud (2012:6.13) sebagai berikut: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Sesuai dengan perkembangan anak, 3) Sesuai dengan keunikan individu. 4) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, 5) Pembelajaran berpusat pada anak, 6) Anak sebagai pembelajar aktif, 7) Anak belajar dari yang kongrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke sosial, 8) Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, 9) Merangsang munculnya kreatifitas dan inovasi, 10) Mengembangkan kecakapan hidup anak, menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar, 12) Anak belajar sesuai dengan kondisi social budayanya, 13) Melibatkan peran serta orang tua, 14) Stimulasi pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat perlu mengetahui prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) agar dapat mempersiapkan diri anak.

3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Menurut Sujiono (2005:1.2) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Selanjutnya Gunarsa (dalam Munandar, 2001:45) pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dan proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan setiap individu dalam memecahkan suatu persoalan dengan menggunakan aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol dan penalaran.

b. Karakteristik Kemampuan Kognitif

Setiap anak akan mengalami masa-masa pertumbuhan dan perkembangan berbagai dimensi. Perkembangan setiap anak tidaklah sama karena setiap individu memiliki tempo dan perkembangan yang berbeda. Menurut Jamaris (2003:24) menyebutkan beberapa karakteristik kemampuan kognitif yaitu : 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya, 3)

Telah mengenal sebagian besar warna, 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu, 5) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya dan 6) Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Sujiono (2005:2.6) menyebutkan tentang karakteristik perkembangan kognitif pada masa prasekolah adalah : 1) Memahami konsep makna berlawanan, 2) Menunjuk pemahaman mengenai di dasar/di puncak, di belakang/di depan, dan lain-lain, 3) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, 4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, 5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran, 6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, 7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, 8) Mencocokkan segitiga dan persegi panjang, 9) Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan, 10) Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak dan lain-lain, 11) Menyentuh dan menghitung 4 - 7 benda, 12) Mengenali dan menghitung angka sampai 20 dan 13) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur.

Pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengembangan kognitif anak sudah mulai berkembang sejak usia dini dan pada usia 6 tahun sudah mulai mampu berhitung, menulis dan membaca

c. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif

Piaget (dalam Yusuf, 2011:61) aspek perkembangan kognitif adalah sebagai berikut: (1) Mengklasifikasikan (mengelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama, (2) Menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau lambang bilangan dan (3) Memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana.

Menurut Jamaris (2003:21) aspek-aspek perkembangan kognitif berdasarkan fase pra-operasional yang mencakup tiga aspek yaitu:

1. Berpikir simbolik

Aspek berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2. Berpikir Egosentris

Aspek berpikir secara egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri.

3. Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu seperti menggambarkan atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan kognitif anak terdiri dari mengelompokkan, menghubungkan atau menghitung dan memecahkan suatu permasalahan kemudian anak dapat berpikir secara simbolik, egosentris dan intuitif.

3. Matematika Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika

Paimin (dalam Sujiono,2005:11.2) matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang diterapkan.

Menurut Chulsum (2006:452) matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan bilangan-bilangan dan ilmu hitung.Pusat pembinaan dan pengembangan bahasa (dalam Sujiono 2005:11) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak pada usia dini perlu dibimbing dalam memecahkan persoalan baik berupa bilangan, angka dan maupun yang lainnya. Karena pada masa emas ini anak mudah untuk menerima dan menyerap pelajaran.

b. Tujuan Permainan Matematika

Menurut Sujiono (2005:11.3) secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Secara khusus permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut:

1. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar dan angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
4. Dapat melakukan aktifitas melalui daya abstraksi, apresiasi dan ketelitian yang tinggi.
5. Dapat berkreatifitas dan berimajinasi dalam menciptakan secara spontan.

Selanjutnya menurut Musfiroh (2008:136) Tujuan umum merangsang kecerdasan logiko matematika adalah sebagai berikut : (1) merangsang kemampuan kategorisasi, (2) merangsang kemampuan membilang, (3) merangsang kemampuan mengenal simbol angka, (4) merangsang kemampuan memperkirakan dan (5) merangsang kemampuan menyeri.

Uraian di atas dapat disimpulkan tujuan permainan matematika adalah anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sehingga anak terampil berhitung dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahapan Penguasaan Matematika

Tahapan penguasaan berhitung dijalar matematika menurut Depdiknas(2000:7) terdiri dari 3 yaitu:

1. Penguasaan Konsep

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

2. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual berbeda. Misalnya:

ketika guru menjelaskan konsep 1 dengan menggunakan 1 buah pensil, anak-anak dapat menyebutkan benda-benda lain yang memiliki konsep yang sama sekaligus dapat mengenal bentuk lambang dan angka.

3. Lambang

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya: lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7 dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tahapan penguasaan matematika anak diawali dengan penguasaan konsep, masa transisi dan lambang.

d. Manfaat Permainan Matematika

Keterampilan memahami matematika merupakan kemampuan mengidentifikasi konsep matematika yang dapat dipelajari anak dalam kegiatan bermain. Menurut Sujiono(2005:1.3) permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain untuk : 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, 2) Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal dan 3) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan penjelasan diatas manfaat permainan matematika adalah anak dapat mengenal konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan melalui kegiatan bermain.

e. Pengaruh Permainan Matematika terhadap Kehidupan Anak

Sujiono (2005:11.8) pengaruh permainan matematika terhadap kehidupan anak adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Sosial dan Emosional Anak

Matematika dapat mengembangkan rasa percaya diri anak manakala anak tersebut bertindak berdasarkan ide mereka sendiri dan menjelajahi matematika tanpa takut gagal.

2. Perkembangan Kreativitas

Permainan matematika memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba cara berfikir baru juga dalam memecahkan masalah.

3. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik berhubungan dengan motorik halus yaitu permainan material yang membantu mengembangkan konsep matematika seperti permainan *puzzle* atau kotak unik yang digunakan untuk berhitung. Selain itu pergerakan fisik yang berhubungan dengan motorik kasar yaitu pergerakan untuk membantu anak melihat matematis sebagai wilayah belajar aktif.

4. Persepsi Visual dan Spasial

Kegiatan dalam permainan matematika dapat mengembangkan kemampuan visual dan spasial pada anak yang dapat dilakukan sebagai berikut : a) Menggunakan gambaran kata secara visual yang mengartikan objek satu dan objek lainnya, b) Dorongan anak untuk mencoba *puzzle* sesuai level yang tepat dan c) Tawarkan

bahan yang dapat membuat mereka berkreasi pada pola-pola dalam potongan visual mereka sendiri.

5. Perkembangan Kognitif

Dalam perkembangan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah.

Uraian di atas dapat disimpulkan pengaruh permainan matematika terhadap kehidupan anak adalah perkembangan sosial dan emosional anak, perkembangan kreativitas, perkembangan fisik dan perkembangan kognitif.

4. Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan dasar bagi perkembangan anak yang menyenangkan, karena melalui bermain anak dapat melakukan apa saja yang sesuai dengan aktivitas yang mereka pilih atau yang diinginkannya. Bermain adalah merupakan hak anak yang harus diakui dan mesti terpenuhi, dengan bermain anak dapat menemukan dunianya sendiri.

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:2) menjelaskan bahwa “bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Yulsofriend (2013:15) menyatakan bahwa “bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak

dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreatifitas, dan imajinasi”.

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa: bagi anak bermain merupakan suatu peristiwa, situasi, interaksi dan aksi yang dilakukannya, tanpa paksaan dari orang lain untuk mencapai suatu target atau keinginan orang tersebut.

Karena bermain merupakan kegiatan yang bebas untuk melakukan apa saja, terutama untuk berekspresi dan mengakhiri suatu permainan kapan saja tanpa beban. Ketika bermain akan terjadi rangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Bahkan sebaliknya, rangsangan menyenangkan membuat anak mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara alamiah serta membantu anak mengembangkan kemampuannya secara optimal untuk dapat memecahkan masalah.

b. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain adalah sarana untuk mengubah potensial di dalam dirinya dalam berbagai kemampuan dan kecakapan serta dapat menyalurkan energi yang baik bagi perkembangan anak. Montalalu (2005:1.2) mengemukakan tentang karakteristik bermain yaitu: 1) bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri, 2) bermain dilakukan seperti dalam kehidupan nyata, 3) bermain lebih memfokuskan pada proses dan 4) bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain merupakan kegiatan bermain bebas dari aturan, sesuai dengan kehidupan nyata dan memerlukan interaksi dengan anak lain.

c. Ciri-ciri Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakan dengan kegiatan yang lain. Kegiatan bermain pada anak TK menurut Musfiroh (2005: 6), yaitu:

1. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*). Contohnya : bermain petak umpat anak merasa senang sekaligus menikmati kegiatan bersembunyi dan mencari.
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik yang berarti anak dapat memulai dan mengakhiri kegiatan bermain kapanpun mereka inginkan bukan karena semata-mata melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain. Contohnya, anak yang bermain sepeda bukan karena mereka melaksanakan perintah melainkan karena adanya keinginan sendiri untuk bermain sepeda.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela bukan karena terpaksa melainkan anak sendiri yang menentukan apa yang ingin dilakukan.

4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta yaitu kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing anak. Contohnya : anak menjadi ayah, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya.
5. Bermain bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak senyatanya. Contohnya : Anak berpura-pura dapat terbang, menjadi monster dan lain-lain.
6. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya sesuai kebutuhannya. Contohnya, anak-anak yang bermain balok-balok menetapkan aturan tentang tempat untuk membangun, tetapi aturan ini dibicarakan bersama.
7. Bermain bersifat fleksibel artinya anak dapat bebas memilih dan beralih kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan. Contohnya : anak pertama bermain balok-balok tak lama kemudian berpindah tempat bermain masak-masakan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa bermain merupakan hal penting bagi anak karena dengan bermain anak selalu merasa senang dan banyak hal yang dilakukannya sehingga anak dapat mengungkapkan perasaan dalam bentuk perbuatan atau tindakan. Dengan bermain anak dapat mengembangkan imajinasi dengan pesat.

Maka tak heran jika anak memahami ciri-ciri bermain, mereka akan dapat membedakan dengan kegiatan lain. Dalam bermain dapat menjadikan anak aktif, kreatif dan mandiri serta mempunyai wawasan yang luas.

5. Permainan Berhitung Untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian permainan berhitung

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak salah satu pengembangan berbagai potensi tersebut dilakukan dengan melalui permainan berhitung. Depdiknas (2000:1) permainan berhitung adalah bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan dan lambang bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung.

Soemanto (dalam Sujiono, 2005:2.6) berhitung pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.

Kemdiknas (2010:12) kemampuan yang berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda,

mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep ke abstrak, menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Berdasarkan uraian diatas permainan berhitung untuk anak usia dini adalah dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dikehidupan sehari-hari anak.

b. Tujuan bermain berhitung

Depdiknas (2000:2) permainan berhitung di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak mengetahui atas dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya.

Secara khusus permainan berhitung di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak:

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

3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki pemahaman konsep uang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Uraian diatas dapat disimpulkan tujuan permainan berhitung ini agar anak dapat berfikir logis, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan keseharian, memiliki ketelitian, pemahaman konsep dan kreatifitas sehingga anak mudah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung.

c. Prinsip-prinsip permainan berhitung

Adapun prinsip-prinsip permainan berhitung di Taman Kanak-kanak menurut Depdiknas (2000:8) adalah sebagai berikut:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan berhitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengalaman terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaannya misalnya dari kongkret ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan partisipasi 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 dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Pendapat ahli diatas disimpulkan prinsip-prinsip permainan berhitung merupakan tahap awal untuk kemampuan berhitung anak sehingga anak mudah untuk mengenali konsep.

d. Indikator yang dikembangkan

Indikator yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, mengenal lambang bilangan 1-20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda

6. Alat Permainan

Pengertian alat permainan adalah alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep.

Sudono (1995:7) alat permainan adalah bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, menyempurnakan suatu disain dan menyusun sesuai bentuk utuhnya. Sedangkan alat permainan yang mengembangkan keterampilan kognitif anak adalah keterampilan yang diperlukan agar dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. Alat permainan yang digunakan adalah berbagai alat permainan yang berbentuk keping-keping bentuk, mozaik, benda-benda lain seperti batu untuk menghitung, kartu angka, kartu gambar dan lain-lain. Alat permainan tersebut dapat dimanfaatkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Merujuk pendapat ahli diatas alat permainan yang peneliti rancang berupa kartu remi yang ada angka dan gambar.

7. Permainan Remi

Konsep yang dikenalkan permainan remi ini dapat dikenalkan sebagai berikut:

a. Remi

Menurut Sugono (2010:146) kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi empat ukurannya tidak terlalu besar (hampir sama dengan karcis) digunakan sebagai keperluan

Chulsum (2006:575) remi adalah permainan dengan kartu bergambar.

b. Angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak termasuk menghitung dan menjumlahkan satu tambah satu. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengolah kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya.

Chulsum (2006:48) angka adalah nomor, lambang, pengganti bilangan, nilai prestasi atau kepandaian dan ponten.

Selanjutnya dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia jilid 2 (2006:68) angka adalah lambang bilangan tunggal (yakni salah satu dari 0,1,2,3,4,5,6,7,8 atau 9).

Dari penjelasan di atas maka pengenalan konsep angka sangat penting bagi anak untuk pemahaman pembelajaran berhitung sehingga anak dapat memahami konsep tersebut.

c. Gambar

Poerwadarminta (2007:342) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan cat, tinta, coretan, poster

dsb. Jadi dalam pengenalan gambar dapat meningkatkan mutu pembelajaran bagi anak.

Peneliti memodifikasi permainan remi yang semula berupa gambar ♠,♣,♥,♦ digantikan dengan gambar sesuai dengan tema. Angka yang berada di pinggir kiri atas dan di kanan bawah diganti dengan hanya satu angka yang ditulis pada posisi tengah atas dengan ukuran kartu remi 7 cm x 9 cm. Melalui Permainan remi anak dapat membilang, menunjukkan lambang bilangan dan menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan, serta memperkirakan urutan berikutnya agar anak tertarik dalam melakukan permainan tersebut.

Adapun langkah-langkah permainan remi adalah:

1. Guru menjelaskan konsep bilangan yang ada pada kartu remi yang akan dimainkan.
2. Anak mengocok kartu remi, ditunjuk salah satu anak untuk mengocoknya setelah itu anak membagikan kepada anak yang lain.
3. Anak yang ditunjuk sebagai orang pertama mengeluarkan kartu remi sambil membilang, menunjukkan lambang bilangan dan konsep bilangan 1-20 begitu juga anak selanjutnya.
4. Anak berikutnya meletakkan kartu remi sesuai dengan urutan bilangan yang sudah di letakkan oleh anak yang terdahulu .
5. Anak menjumlahkan lambang bilangan dengan konsep bilangan dengan kartu remi sampai kartu anak yang habis duluan sebagai

pemenangnya, bagi anak yang terakhir habis kartu remi ditangannya berarti anak itu kalah.

6. Guru mengamati anak sedang melakukan kegiatan permainan tersebut.

Keuntungan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam memperkiraka urutan berikutnya sekaligus mengembangkan aspek perkembangan anak di TK, khususnya peningkatan kognitif anak.

Kelemahan permainan ini adalah terbatasnya alat yang digunakan oleh anak didik, karena anak berjumlah 20 orang dan alat permainan yang disediakan terbatas hanya 1 set yaitu berjumlah 40 kartu.



Gambar 1
Alat permainan kartu remi (Foto: neng 2014)

B. Penelitian yang Relevan

1. Safitri (2007) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Segitiga Di PAUD Posyandu Mawar

Toboh Sikumbang Kab. Padang Pariaman”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung anak dalam mengenal angka, adanya peningkatan persentase dari sebelumnya tindakan yang dilakukan dengan siklus I ke siklus II.

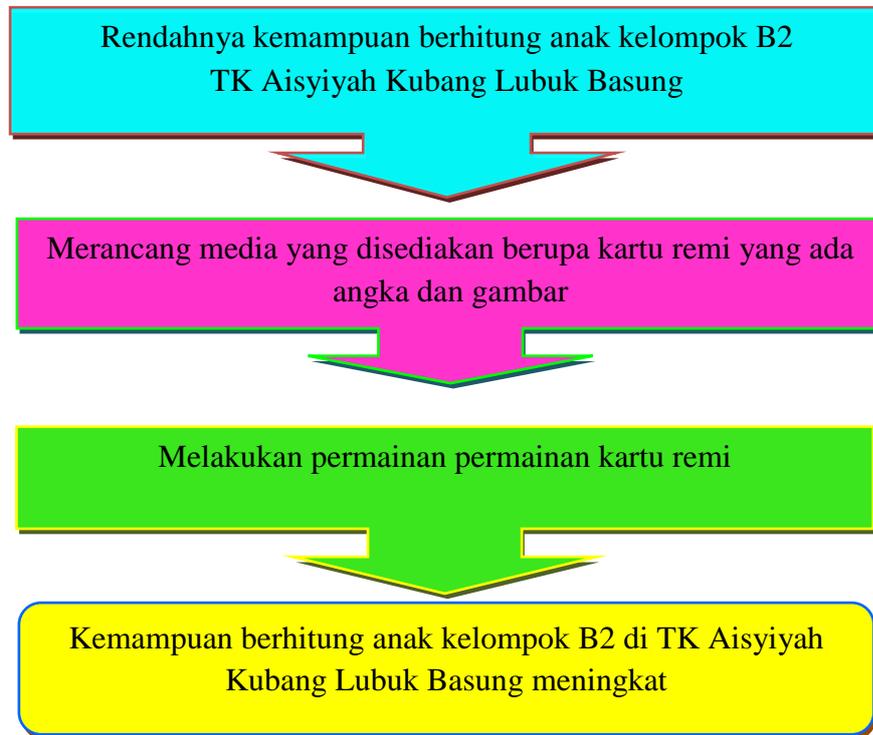
2. Susanti (2009) dengan judul “Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Lingkaran Di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh”. Adanya peningkatan dalam pengenalan konsep angka dengan konsep bilangan, dengan itu meningkat pula kemampuan kognitif anak.

Kesamaan antara penelitian peneliti dengan penelitian yang relevan adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak. Namun ada juga perbedaannya dari segi media menggunakan kartu remi, cara dan tempat pelaksanaan.

C. Kerangka Berpikir

Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), mengenal lambang bilangan di kelompok B2 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung membuat peneliti berkeinginan untuk merancang sebuah media yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung berupa kartu remi yang ada angka dan gambar

Media yang telah dirancang akan dilakukan dalam bentuk permainan agar anak termotivasi untuk melakukan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B2 TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung, sebagaimana terlihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak dalam membilang dengan benda-benda dan mengenal lambang bilangan di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung khususnya pada kelompok B2.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan, dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan urutan berikutnya di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.
2. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus I dengan tiga kali pertemuan sudah meningkat dengan persentase 40%, tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan remi pada siklus II dengan tiga kali pertemuan dengan persentase 90% sudah melebihi Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Dari data hasil penelitian, permainan remi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kubang Lubuk Basung.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui permainan remi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan demikian guru harus menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, menggunakan media

yang menarik agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan berhitung seluruh anak.

Implikasi dalam penelitian diharapkan kepada guru-guru untuk dapat menjadikan permainan remi menjadi salah satu alternatif permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang, antara lain:

1. Kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan media yang menarik dan menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan remi dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak dalam mengurutkan urutan berikutnya.
3. Kepala sekolah hendaknya dapat mendorong guru untuk dapat meningkatkan kualitas anak dalam mengembangkan kognitif anak, khususnya kemampuan berhitung anak.

4. Agar pembelajaran yang diberikan menyenangkan dan menarik bagi anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dalam bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak serta menciptakan suasana kelompok aktif, efektif dan menyenangkan.
5. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
7. Bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Chulsum, Umi. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.
- Depdiknas.2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*.Jakarta: Depdiknas
- _____ 2004. *Ensiklopedia Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Freeman dan Utami.1996. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hariyadi, mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Prestasi Pustaka Raya.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Hawadi, Reni Akbar. 2001. *Psikologi Perkembangan Pribadi*. Jakarta: Grasindo.
- Herawati, Netti. 2005. *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekan Baru.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemdikbud. 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Kemdikbud
- .Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.