

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN BUAHCEMARA DI
TAMAN KANAK-KANAK BHAYANGKARI
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh

**RINI OKTORI
NIM : 1110510**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Buah Cemara di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : Rini Oktori

NIM : 1110510

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

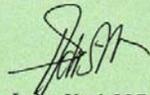
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Padang, Juni 2013

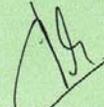
Disetujui oleh :

Pembimbing I



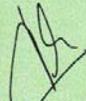
Indra Yeni, M.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Pembimbing II



Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620703 198803 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620703 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

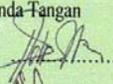
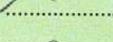
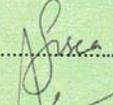
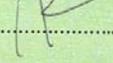
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan
Buah Cemara di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 10
Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : Rini Oktori
NIM : 1110510
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda-Tangan
1. Ketua	: Indra Yeni, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr.Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska,SS, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Asdi Wirman, S.Pd.I	5. 

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

*Sesungguhnya bersama kesulitan akan datang kemudahan
Sebab itu, apabila engkau telah selesai dari suatu pekerjaan
Bekerja kerasslah kembali, dan kepada Tuhanmu
Tunjukkanlah harapan
(Q.S Al-Insyirah Ayat 6-8)*

*"Pelajarilah ilmu, karena mempelajari ilmu karena Allah adalah kebaikan dan menuntut
ilmu adalah ibadah, pengkajiannya adalah seperti tasbiḥ, penyelidikannya seperti jibad,
Pengajarannya adalah sedekah (Hadist, diriwayatkan oleh Muslim)*

*Alhamdulillahirabbil alamin. Puji dan syukur Aku ucapkan kepada Engkau Ya Allah atas
keberhasilan dan kebahagiaan yang telah Engkau berikan kepadaku saat ini. Keberhasilan hari ini
adalah langkah awal K'U untuk mendapatkan keberhasilan itu Ya Allah (Amin).*

Ya Allah...

Detik ini ku bersujud syukur atas berkah-Mu

Setitik kebahagiaan telah ku nikmati

Sekeping cita-cita telah kuraih

"Aku Tabu rizki Ku tak mungkin diambil orang lain Karenanya hati K'U tenang"

*"Aku Tabu amal-amal Ku tak mungkin dilakukan orang lain, maka aku sibukkan
Diri K'U untuk beramal dan bekerja"*

*"Aku Tabu Allah selalu melihat Ku, karenanya aku malu bila Allah mendapatkan
K'U melakukan maksiat"*

*"Aku tabu kematian menanti Ku, Maka kupersiapkan bekal untuk berjumpa dengan
Rabb K'U"*

*Kejujuran adalah batu penjurur dari segala kesuksesan,
Pangkuan adalah motivasi terkkuat, bahkan kritik dapat membangun
rasa percaya diri saat "disisipkan" diantara pujian.*

Ku persembahkan. . . .

*Kebahagiaan yang tercipta Kepada
Ayahanda Aidil Adha dan Ibunda Misdar
Terima kasih Ayahanda dan Ibunda. . . .*

*Tak sedikit pengorbanan yang engkau berikan. . . .
Tak terikira Cinta Kasihmu yang engkau curahkan. . . .
Tak ternilai nasebat dan Do'a yang engkau kirimkan. . . .
Yang tak kan terbalas dengan emas dan permata. . . .
Do'amu tak henti-hentinya menyertaiiku. . . .*

Ku berharap. . . .

*Aku dapat memberikan secercah kebahagiaan untuk mu. . . .
Yang tercinta suamiku Anton Agustino dan Yang tersayang ananda Najla Rania Putri
Yang terkasih adinda Isra Marisa, SE dan Resi Dianti, SE
Terima kasih atas segala pengorbanan, do'a dan cinta kasih
Yang tak ternilai, yang selalu menyertai perjuanganku
Terimalah karya ku ini sebagai tanda baktiku
Semoga ilmu yang kuperoleh dapat berguna bagi hidup dan kehidupan*

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 ditebitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2013
Yang menyatakan


RINI OKTORI
NIM 1110510

ABSTRAK

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Buah Cemara di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota.
Oleh: Rini Oktori, 2011 – 1110510.**

Kemampuan berhitung anak di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota masih rendah (di bawah KKM yang ditetapkan). Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan buah cemara. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota pada kelas B1 yang berjumlah 20 orang anak dengan menggunakan media buah cemara, tehnik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dilakukan 3 kali pertemuan dan siklus II juga dilakukan 3 pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I. Kemampuan berhitung anak masih rendah, hasil belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada siklus I melalui permainan buah cemara terutama pada indikator mengenal konsep bilangan secara sederhana. Pada siklus II perkembangan kemampuan berhitung anak lebih meningkat serta anak mampu mengenal konsep matematika sederhana sehingga menunjukkan hasil yang meningkat, terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak meningkat. Hal ini berarti bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan buah cemara melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Buah Cemara di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti baik moril maupun materil, karena itu pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang sekaligus Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S,Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Tim Penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
5. Seluruh Dosen pengajar beserta Tata Usaha pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi dorongan dalam pembuatan skripsi ini.
6. Kedua orang tua, Mama, Papa dan adik-adikku tercinta, yang telah memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Suami tercinta yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Ramadani, S.Pd.AUD selaku Kepala Sekolah sekaligus Kolaborator yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Ibu Ketua dan Pengurus Yayasan Kemala Bhayangkari Cabang Lima Puluh Kota yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
10. Seluruh majelis guru TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Anak didik TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota, khususnya kelas B1 beserta Wali Murid yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
12. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, peneliti mengharapkan saran, kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Konsep Kognitif.....	9
a. Pengertian Kognitif	9
b. Perkembangan Kognitif	10
3. Kemampuan Berhitung	11
a. Konsep Kemampuan Berhitung	11
b. Tujuan Permainan Berhitung di TK	13
c. Prinsip-Prinsip Kemampuan Berhitung	13
4. Konsep Bermain.....	16
a. Pengertian Bermain	16
b. Karakteristik Bermain	16
c. Bermain Dapat Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak ..	18
5. Alat Permainan Edukatif.....	19
6. Permainan Berhitung Melalui Kaleng Cemara.....	20
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis Tindakan	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Prosedur Penelitian.....	25
E. Defenisi Operasional	38
F. Instrumentasi	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Teknik Analisis Data	41
I. Indikator Keberhasilan	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	43
1. Kondisi Awal	43
2. Deskripsi Siklus I	45
3. Deskripsi Siklus II	55
B. Analisa Data	64
C. Pembahasan	69

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	72
B. Implikasi.....	72
C. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Batu Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)...	44
Tabel 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I (Sesudah Tindakan) Pertemuan Pertama	46
Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	48
Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga.....	49
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga ...	52
Tabel 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama.....	56
Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua.....	57
Tabel 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga.....	59
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga ...	61

Tabel 4.10	Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara (Kategori Sangat Tinggi)	65
Tabel 4.11	Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara (Kategori Tinggi).....	66
Tabel 4.12	Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara (Kategori Rendah).....	68

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Batu Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	44
Grafik 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama	46
Grafik 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	48
Grafik 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	50
Grafik 4.5 Hasil Obvervasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus I pertemuan 1,2 dan 3 (Setelah Tindakan)	53
Grafik 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama	56
Grafik 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	58
Grafik 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	59
Grafik 4.9 Hasil Observasi peninjngkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	62

Grafik 4.10 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara (Kategori Sangat Tinggi).....	65
Grafik 4.11 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara (Kategori Tinggi).....	67
Grafik 4.12 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Cemara (Kategori Rendah).....	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir	22
Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengupayakan perkembangan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal yang di tunjukkan bagi anak usia 4-6 tahun. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk perkembangan potensi anak yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan kemandirian. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, dengan kata lain masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak. Oleh karena itu PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya.

Salah satu lembaga PAUD adalah Taman Kanak-kanak (TK), dimana pemberlakuan Kurikulum 2004 tentang TK yang berbasis kompetensi berimplikasikan pada perlunya pengembangan pembelajaran. Guru TK sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu memepersiapkan diri. Salah satu bentuk persiapan adalah menyusun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar, dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan.

Berbagai kegiatan yang harus dikembangkan di TK, salah satunya adalah bidang pengembangan kognitif yang di dalamnya termasuk pembelajaran

kemampuan berhitung. Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, dan ukuran.

Kegiatan berhitung melalui jalur matematika dapat diberikan melalui bermacam permainan kepada anak usia dini karena lebih efektif dan menyenangkan. Ada beberapa aspek perkembangan berhitung anak yang ada di kognitif, antara lain adalah membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Usia TK merupakan usia efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran, strategi pengembangan yang sesuai dengan karakteristik anak. Pengembangan harus tetap dilandaskan pada prinsip-prinsip dasar yang hakiki, karena anak belum bisa berfikir secara abstrak. Pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain dengan menggunakan metode belajar yang menyenangkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung, serta melibatkan semua anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Selain itu juga, memberikan

motivasi yang sesuai dengan minat anak, sehingga memberikan pengaruh yang besar dalam pengembangan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama ini di TK Bhayangkari 10 menunjukkan bahwa perkembangan berhitung masih rendah. Rendahnya kemampuan anak mengenal konsep bilangan, membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, menghubungkan antara lambang dan jumlah bilangan, membilang (mengetahui konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik minat anak, media yang tersedia sangat sedikit, serta metode pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi pada saat pembelajaran. Kenyataan ini mengakibatkan anak tidak begitu semangat dan tidak ikut berpartisipasi serta tidak memberikan respon yang baik dalam belajar sehingga kemampuan berhitung anak tidak berkembang secara optimal.

Upaya mengatasi permasalahan ini peneliti merasa perlu melakukan upaya meningkatkan berhitung anak melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan judul “Peningkatan berhitung anak melalui Permainan BuahCemara di TKBhayangkari Kabupaten Lima Puluh Kota”. Mudah-mudahan dengan kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Anak sulit membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10.

2. Anak sulit menghubungkan antara lambang dengan jumlah bilangan.
3. Anak sulit membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20.
4. Alat dan media kurang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu rendahnya kemampuan anak dalam membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, menghubungkan antara lambang dengan jumlah bilangan dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana permainan Buah Cemara dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota ?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka peneliti akan mengaplikasikan permainan Buah Cemara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bhayangkari10 Kabupaten Lima Puluh Kota melalui permainan buah cemara.

G. Manfaat Penelitian.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan motivasi bagi peneliti agar lebih kreatif dalam pembelajaran berhitung.

2. Bagi Anak Didik

- a. Memberikan pemahaman kepada anak dalam hal konsep bilangan dan menghubungkan antara lambang dengan jumlah bilangan.
- b. Untuk meningkatkan motivasi dan minat anak dalam proses pembelajaran berhitung sehingga anak tidak cepat bosan.

3. Bagi Guru TK

- a. Untuk memperbaiki metode/strategi guru dalam proses pembelajaran.
- b. Dapat memecahkan masalah yang timbul dalam proses PBM.
- c. Guru termotivasi dan lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran sehingga tercipta tahap profesional bagi guru.

4. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota tentang konsep bilangan serta menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak TK.

5. Bagi Masyarakat

Agar masyarakat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pembelajaran yang baik.

6. Bagi Penelitian Lanjutan

Hasil penulisan skripsi ini dapat dijadikan sumber bacaan bagi penulis lain yang tertarik untuk mengembangkan penulisan selanjutnya yang sama dengan aspek yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun yang mencakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care hom*),, pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD).

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati dalam Aisyah(2005:1.4-1.9) beberapa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

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

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan pribadi yang unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan suka berimajinasi yang harus diberikan rangsangan yang sesuai dengan tempo dan irama perkembangan anak agar anak dapat berkembang seperti yang kita harapkan.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Napitupulu dalam Yuliani (2009:44) mengemukakan tujuan dari program layanan anak usia dini adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas atau daya cipta yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan tahapan selanjutnya. Disamping itu juga bertujuan membantu anak

berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.

Berdasarkan aspek agama, menurut Depdiknas (2001:15)

Tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk memberikan pengetahuan, penghayatan dan pengalaman nilai-nilai ajaran agama yang tercermin pada sikap dan perilaku sehari-hari seperti : 1) mengembangkan potensi yang ada pada anak secara optimal : dan 2) mewujudkan anak yang cerdas, sehat, ceria, berakhlak mulia yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal untuk fase kehidupan selanjutny.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan dan kreatifitasnya yang berguna untuk kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar, serta menanamkan nilai-nilai moral kepada anak sejak usia dini.

2. Konsep Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Susanto (2011:47) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Sujiono (2007:1.3) mengemukakan bahwa kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir individu dalam menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang berhubungan dengan intelegensi.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah. Piaget dalam Sujiono, dkk (2007:3.7) mengemukakan bahwa ada empat tahapan perkembangan kognitif yaitu :

1. Sensorimotor

Pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motorik untuk memahami dunia. Berawal dari refleks dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor.

2. Praoperasional

Pada tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol.

3. Operasional-Konkret

Dalam tahap ini anak tidak hanya menggambarkan simbol, tetapi dapat memanipulasi simbol secara logika.

4. *Operasional-Formal*

Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis dan logis.

Menurut Musfiroh (2005:78) mengemukakan usaha yang efektif untuk mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, mendengar, meraba, meneliti dan mencoba.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak TK berada pada tahap perkembangan *praoperasional*(2-7 tahun). Dimana pada tahap ini anak sudah mampu berpikir dengan menggunakan simbol, serta memperluas kesempatan dan merangsang anak. Dengan bermain dapat menambah pengetahuan dan pengalaman anak tentang berhitung.

3. Kemampuan Berhitung

a. Konsep Kemampuan Berhitung

Pengenalan berhitung pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Menurut Munandar dalam Susanto (2001:97) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Senada dengan Munandar, Robin dalam Susanto (2001 : 97) juga menyatakan kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Jadi

kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya.

Menurut Alexander dalam Siswanto (2008:46) kemampuan berhitung adalah cara pengenalan dari yang nyata dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan dan menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan berpikir secara nyata melalui penjumlahan. Minat anak terhadap pengenalan kemampuan berhitung akan tumbuh sangat besar secara alamiah apabila diperkenalkan secara kongkrit dan memperjelas serta menyusun konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah dipahami secara rutinitas, karena kemampuan berhitung merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah di pelajari sejak dini.

Pemahaman kemampuan berhitung berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Kemampuan berhitung merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang mana hendaknya dibangun sejak usia dini, yang diawali dengan pengalaman melalui bekerja atau bermain.

a. Tujuan Permainan Berhitung di TK

Depdiknas (2000:2) tujuan permainan berhitung di TK agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan pemahaman konsep ruang dan waktu dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Susanto (2011:62) tujuan kemampuan berhitung diarahkan untuk pengusaan mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan, memberi nilai bilangan, menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang atau waktu serta mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar. Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa kemampuan berhitung memegang peranan penting dalam kehidupan, karena perkembangan berhitung pada anak usia dini dapat dipergunakan sampai pendidikan yang lebih tinggi atau dalam jangka panjang.

b. Prinsip-prinsip Kemampuan Berhitung

Depdiknas (2000:8) prinsip-prinsip kemampuan berhitung yang harus diperhatikan guru dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawal dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga / media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikolompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dienes dalam Reys (1998:20), mengemukakan lima tahapan dalam berhitung, lima tahapan ini yaitu:

a) Permainan bebas (*freeplay*)

Permainan yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan, namun anak dapat belajar konsep bentuk dari konsep yang dibuatnya.

b) Generalisasi (*Generalization*)

Anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu, mencari kesamaan sifat dalam suatu permainan.

c) Representasi (*Representation*)

Anak mulai mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis.

d) Tahap Simbolisasi (*Symbolization*)

Anak harus mampu merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan simbol atau melalui perumusan verbal.

e) Tahap Formalisasi (*Formalization*)

Anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi oleh anak, sehingga anak akan merasa membutuhkan karena mengasyikkan dan cara mengajarkannya pun harus tepat.

4.Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi.

Menurut Harlock (1978:320) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Mayesti dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara spontan yang sangat disukai anak, karena hidup anak-anak adalah bermain.

b. Karakteristik Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakan dari kegiatan lain. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak-anak. Adapun karakteristik menurut Hartati (2005 : 91) yakni :

1. Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.
2. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan mengairahkan.
3. Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
4. Bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan-tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
5. Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis.
6. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
7. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
8. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Ciri-ciri bermain dalam Montolalu (2005:26):

1. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak
2. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan dari orang lain
3. Anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan

4. Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing
5. Anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu.
6. Anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
7. Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain seorang anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Menghasilkan ide-ide baru serta berbagai gagasan baru yang akhirnya menghasilkan sebuah kreativitas. Bermain bagi anak adalah aktifitas yang dilakukan karena keinginan, bukan karena memenuhi tujuan atau keinginan orang lain dan bagi anak bermain merupakan suatu hal yang mengembirakan dan menyenangkan.

c. Bermain Dapat Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, yang meliputi dunia fisik, sosial, dan sistem komunikasi. Bermain berkaitan dengan pertumbuhan anak. Menurut Vygotsky dalam Musfiroh (2005:26) kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara:

1. Bermain menciptakan *zone of proximal developmental* (ZPD) anak, yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak. Saat bermain anak

melakukan sesuatu yang melebihi usianya dan tingkah laku mereka sehari-hari.

5. Bermain memfasilitasi separasi (pemisah) pikiran dari objek dan aksi. Di dalam bermain, anak lebih menuruti apa yang ada di dalam pikirannya, dari pada apa yang ada dalam realita.
6. Bermain mengembangkan penguasaan diri, di dalam bermain anak bertindak sembarangan tidak berindak sesuai skenario.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, bermain juga berkaitan dengan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak dapat melakukan apa yang mereka inginkan, di dalam bermain anak-anak lebih menuruti pikirannya dari pada apa yang ada pada realita.

7. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Menurut Sugianto dalam Barnawi,dkk (2012:149) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Sama halnya dengan Sugianto dalam PSG-UNP (2011:42) mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus untuk membantu kepentingan pendidikan agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal.

6. Permainan Berhitung Melalui Kaleng Cemara

Menurut Depdiknas (2000:1) permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap untuk mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar.

Melalui permainan buah cemara yang dilakukan anak, kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan akan dapat meningkat. Adapun cara permainan ini adalah guru terlebih dahulu mengenalkan kepada anak alat-alat yang akan di pergunakan dalam permainan buah cemara ini, diantaranya : kaleng roti bekas yang sudah di cat warna warni dan diberi lem perekat bahu pada sisi depannya agar kartu angkanya bisa di lepas , kartu angka yang terbuat dari kertas karton, buah cemara yang sudah dicat, serta keranjang tempat buah cemara dan kartu angka.

Adapun cara melakukan permainan ini adalah buah cemara ini di letakkan di dalam satu keranjang besar dengan berbagai macam warna, kemudian anak di suruh memasukkan buah cemara dalam satu kaleng yang di sediakan kemudian anak disuruh menghitung dan mencari angka sesuai dengan jumlah buah cemara yang telah dimasukan ke dalam kaleng. Setelah anak selesai mengisi kaleng tersebut dengan buah

cemaran menempelkan angka pada kaleng tersebut maka guru bersama dengan anak menghitung jumlah cemara yang dimasukkan oleh anak tersebut dan begitulah seterusnya, permainan ini dilakukan dengan cara bergantian sampai semua anak mendapat giliran untuk mencobakan permainan ini. Disini untuk pengembangan permainan ini dapat dilakukan dengan konsep banyak sedikit, sama dan tidak sama yaitu sesuai dengan usia anak.

B. Penelitian Relevan

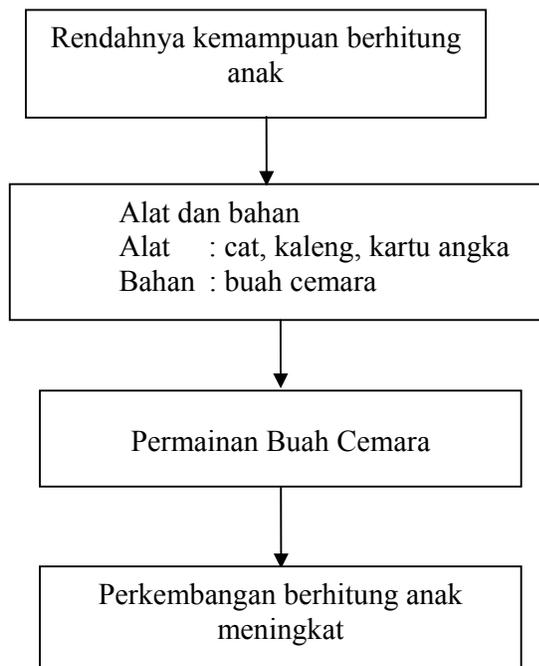
Fitria (2008), melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling angka di TK Aisyiah I Duri. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling angka tersebut.

Yenti (2008), melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka di TK Ananda Pariaman. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan minat berhitung anak di TK Ananda Pariaman.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian ini sama dalam hal upaya meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan dalam permainan. Tapi dalam penelitian ini tidak digunakan alat permainan yang sama dengan penelitian di atas, tetapi di dalam penelitian ini digunakan buah cemara sebagai alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dengan demikian penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

C. Kerangka Berpikir

Di TK Bhayangkari 10 kemampuan dalam mengenal angka anak sangat rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik bagi anak. Maka peneliti merancang suatu permainan yang dapat memotivasi meningkatkan minat anak dalam belajar berhitung. Adapun permainan yang peneliti rancang adalah buah cemara yang diberi cat warna-warni kemudian dimasukan kedalam kaleng setelah itu anak diminta untuk menghitung jumlah buah cemara dan mencari angka sesuai dengan jumlah yang sudah dihitung anak tersebut. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan membilang, mengenal angka, serta mencari angka meningkat.



Bagan I Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah permainan buah cemara dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota.

E. Definisi Operasional

Ada tiga istilah yang perlu mendapatkan penjelasan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu :

1. Berhitung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep angka yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.
2. Kemampuan berhitung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan individu untuk mencari, menyebutkan dan membedakan angka serta mengenal konsep bilangan.
3. Permainan Buah Cemara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan ini yang berhubungan dengan angka, menggunakan kaleng yang nantinya dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pelaksanaan kegiatan ini memiliki kompetensi dasar yaitu anak dapat membilang dan mengenal konsep bilangan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan media buah cemara sebagai sarana peningkatan kemampuan berhitung anak merupakan pembelajaran yang tepat, dapat menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak.
2. Peningkatan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan oleh guru melalui permainan buah cemara sehingga anak dapat mengenal konsep matematika sederhana.
3. Agar kemampuan berhitung anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu menggunakan metode yang menyenangkan dan buah cemara serta melibatkan anak secara langsung dalam permainan ini.
4. Pelaksanaan permainan buah cemara dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terlihat dengan kemampuan anak dalam berhitung secara individu, kelompok dan keberanian anak tampil di depan kelas pada siklus II meningkat melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

B. Implikasi

Permainan buah cemara telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya

terutama pada indikator anak dapat menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10 dan pada indikator anak dapat membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20.

C. Saran

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

1. Bagi anak didik permainan buah cemara merupakan pembelajaran yang mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan berhitung anak.
2. Guru harus memahami anak dan memotivasi dalam menggunakan media yang bervariasi kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi sehingga merangsang anak untuk belajar, disamping itu guru juga harus menciptakan suasana kelas yang kondusif.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

6. Bagi peneliti sendiri diharapkan skripsi ini dapat menjadi motivasi agar kedepan dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih baik lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah,Siti. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan pada Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Arikunto, Suharsini,Dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Barnawi, Novan Ardy, Dkk. (2012). *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Bentri, Alwen, dkk. (2005). *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Depdiknas, (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- , (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04
- , (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- , (2004). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Hurlock, Elizabeth B, (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hariyadi, Moh (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT Prestasi Pustaka Raya.
- Montolalu, dkk (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Musfiroh, Takdirotun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPT KDKPT
- PSG-UNP. (2011). Pendidikan Anak Usia Dini. *Bahan Ajar*. Padang. UNP. Tidak diterbitkan
- Rey,T.Post. 1998. *Abstraction Generalization and Design of Mathematical Preparation for children, in K. Furson dan W. Goeslin*
- Sujiono, Nurani Yuliani. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UTD
- , (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT