

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN TUTUP BOTOL ANGKA
DI TAMAN KANAK – KANAK NEGERI 3
KANDANG BARU SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Fisika Sebagai Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**Rini Sriyona
1308689/2013**

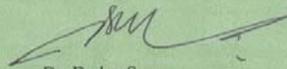
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan
Tutup Botol Angka di Taman Kanak – Kanak Negeri 3 Kandang
Baru Sijunjung.

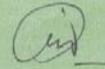
NAMA : RINI SRIYONA
NIM : 2013/1308689
JURUSAN : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I



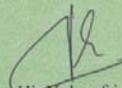
Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Padang, 14 Januari 2016
Pembimbing II



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 196207301988032002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

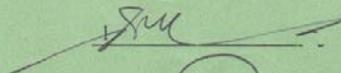
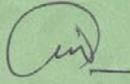
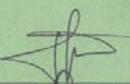
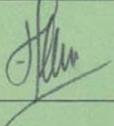
Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui permainan Tutup Botol Angka
di Taman Kanak – kanak Negeri 3 Kandang Baru

Nama : Rini Sriyona
NIM : 1308689
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Januari 2016

Tim penguji

Nama Tanda Tangan

1. Ketua	: Dr. Dadan Suryana	
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS. M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rini Sriyona
NIM /BP : 2013/1308689
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Dengan ini 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 dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan,



Rini Sriyona

ABSTRAK

Rini Sriyona. 2015. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tutup Botol Angka di Taman Kanak – kanak Negeri 3 Kandang Baru Sijunjung. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Negeri 3 Kandang Baru masih rendah dalam berhitung 1-10. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan tutup botol angka. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelompok B1 TK Negeri 3 Kandang Baru tahun pelajaran 2015/2016 sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 6 orang laki – laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yaitu siklus I yang terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan. Data diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Hasil observasi dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian diperoleh kemampuan berhitung anak dalam berhitung 1-10 dengan benda meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam berhitung 1-10 dengan benda pada kelompok B1 di TK Negeri 3 Kandang Baru.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allah akan meninggikan orang - orang yang beriman diantaramu dan orang - orang yang di beri ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah mengetahui apa- apa yang kamu kerjakan (QS. Almudjadalah.11)

Pelajarilah ilmu, karena belajar itu bagi Allah merupakan sesuatu kelebihan, menuntut ilmu merupakan tasbih, mencari ilmu merupakan jihat, mengerjakan ilmu itu suatu ibadah, mengerjakan ilmu itu bagi yang membutuhkan suatu taqqarrub atau pendekan diri kepada tuhan (Hadist Rasulullah)

Hari ini secerah harapan dan keberhasilan telah kuraih dan ku ucapkan Alhamdulillah atas rahmat dan karunia mu ya Robby.....

Lewat tinta, kertas dan secerah sinar, sekeping asa dan cita yang kuraih bagi mereka yang menemani perjalanan hidup ini, bagi mereka yang ku sayangi dan menyayangi ku, orang tua yang ku sayangi, suami yang kucintai.

Anak ku yang ku sayangi Zahirah, melalui persembahan ini mama mengucapkan maaf, jika mama kurang perhatian dan sering meninggalkanmu.

Adik ku sayang Vivi, Reva dan keponakan ku tersayang Najma,

Melalui persembahan ini ku ucapkan terimakasih sedalam - dalamnya yang telah memberikan motivasi kepada ku dalam menyelesaikan skripsi ini.

"RINI SRIYONA"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur Peneliti ucapkan kehadiran Allah swt yang telah memberikan petunjuk dan melimpahkan rahmatnya kepada Peneliti sehingga dengan karunianya Peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tutup Botol Angka Di Taman Kanak-kanak Negeri 3 Kandang Baru”.

Tujuan Proposal ini adalah Untuk melakukan di lapangan dan merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan skripsi nantinya sehingga Peneliti biasa memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.

Dalam penulisan proposal ini, Peneliti banyak mendapatkan bantuan, dorongan dan bimbingan serta dukungan dan saran dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dari lubuk hati yang paling dalam dan tulus kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana sebagai pembimbing I, yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal sampai selesainya Skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah membimbing dan memberi semangat dan saran – saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.

3. Ibu Dra.Hj Yulsyofriend, M.Pd. selaku ketua jurusan PG- PAUD fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf pengajar dan pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Tata usaha Jurusan PGPAUD. FIP. UNP
5. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
6. Kedua orang tua yang selalu mendo'akan, dan selalu berkorban baik moril maupun materil demi tercapainya cita – cita.
7. Kedua adik saya yang telah mengorbankan waktunya demi selesainya Skripsi ini.
8. Kepada suami dan anak saya yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa PPKHB Sijunjung PG-PAUD Angkatan 2013 yang sama-sama saling memberi motivasi dalam penyelesaian Skripsi ini.

Peneliti sangat menyadari akan kemampuan dan pengalaman yang di miliki, sehingga Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan,baik dalam penulisan maupun dalam pembahasan.Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan ini.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BABII. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
c. Tahap – tahap Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
d. Aspek – aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	10
2. Hakekat kemampuan Matematika.....	11
a. Pengertian Matematika.....	11
b. Pengertian Berhitung.....	13
c. Konsep Angka.....	14
d. Prinsip – Prinsip Permainan Berhitung Permulaan.....	16
3. Hakekat Bermain.....	18
a. Pengertian Bermain.....	18
b. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	19
c. Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	20
d. Syarat – syarat Alat Permainan Edukatif.....	21
4. Permainan Tutup Botol Angka.....	22
a. Pengenalan Permainan Tutup Botol Angka.....	22
b. Pelaksanaan Permainan tutup Botol Angka dalam Pembelajaran Berhitung.....	24
B. Penelitian yang Relevan.....	28

C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	29
BABIII. METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Prosedur Penelitian.....	31
E. Definisi Operasional.....	48
F. Instrumen Penilaian.....	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
H. Teknik analisis Data.....	50
I. Indikator Keberhasilan.....	51
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	53
A. Deskripsi Data.....	53
1. Kondisi Awal.....	53
2. Deskripsi Siklus I.....	57
3. Deskripsi Siklus II.....	71
B. Analisis Data.....	86
C. Pembahasan.....	92
BAB V. PENUTUP.....	97
A. Simpulan.....	97
B. Implikasi.....	97
C. Saran – Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format observasi	49
Tabel 2	Hasil observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak pada kondisi awal (kondisi awal)	53
Tabel 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak siklus 1 pertemuan 1	57
Tabel 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus 1 pertemuan II (setelah tindakan)	61
Tabel 5	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus 1 pertemuan III (setelah tindakan)	64
Tabel 6	Hasil rekapitulasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka pada siklus 1 pertemuan I, II dan III	68
Tabel 7	Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	71
Tabel 8	Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan).....	75
Tabel 9	Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)	78
Tabel 10	Hasil Rekapitulasi observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka pada siklus II pertemuan I,II dan III.....	82
Tabel 11	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka (kategori sangat tinggi)	86
Tabel 12	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka (kategori tinggi)	88
Tabel 13	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka (kategori rendah)	90

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Bru pada kondisi awal (Sebelum tindakan).....	55
Grafik 2	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru pada siklus 1 pertemuan I (setelah tindakan)	59
Grafik 3	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru pada siklus 1 pertemuan II (setelah tindakan).....	62
Grafik 4	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru pada siklus 1 pertemuan III (setelah tindakan)	66
Grafik 5	Hasil rekapitulasi nilai rata – rata pada siklus 1 pertemuan I,II dan III (setelah tindakan)	69
Grafik 6	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	73
Grafik 7	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan).....	76
Grafik 8	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)	80
Grafik 9	Hasil Rekapitulasi nilai rata – rata pada siklus II pertemuan I,II dan III	83
Grafik 10	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru (kategori sangattinggi)	87
Grafik 11	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Bru (kategori tinggi)	89
Grafik 12	Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru (kategori rendah)	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka berpikir	29
Bagan II Prosedur penelitian.....	32

DATA LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Anak	101
Lampiran 2 Rencana Belajar Harian.....	102
Lampiran 3 Nilai anak.....	108
Lampiran 4 Foto-foto	114
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian FIP UNP	115
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian dari UPTD Kecamatan Sijunjung	116
Lampiran 7 Surat Keterangan dari TK Negeri 3 Kandang Baru	117
Lampiran 8 Curriculum Vitea.....	118

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini terdapat dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 bahwa, Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap, mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Berdasarkan pembukaan UUD 1945, yang menjelaskan tujuan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional dikembangkan secara terpadu dan serasi baik antar jalur, jenis dan jenjang pendidikan dan juga sebagaimana ketentuan dan UU No 20 / 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa ; “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dalam pasal 28 ayat (3) undang – undang sistim pendidikan nasional (2003) ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) atau bentuk lain Raudatul athfal atau bentuk lain yang sederajat.

TK adalah suatu bentuk satuan pendidikan usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun.

Bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu tentang lingkungan dan secara spontan mengembangkan bahasanya. dan dengan bermain anak mendapatkan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi.

Pendekatan pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, dimana anak tidak di tuntut untuk mendapatkan hasil yang maksimal, namun anak-anak dibimbing untuk mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar. Melalui proses bermain sambil belajar dapat menggali dan mengasah setiap potensi diri yang dimiliki individu masing – masing peserta didik.

Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya di sesuaikan dengan tingkat perkembangan umur dan kemampuan anak didik yaitu berangsur–angsur dikembangkan, bermain sambil belajar menjadi belajar seraya bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Suasana bermain yang menyenangkan selain memicu kreatifitas juga akan menumbuhkan kemandirian dan rasapercaya diri pada anak. Dengan tumbuhnya percaya diri anak pun akan berkembang secara optimal.

Guru dan orang tua sering melupakan bahwa dunia anak-anak khususnya anak TK adalah dunia bermain karena dunia bermain merupakan sarana bagi anak dalam mengembangkan dirinya. Kegiatan bermain yang

dinikmati anak dan mainan yang disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta perkembangan aktifitas dan pengetahuan anak. Belajar bagi anak artinya memperoleh pengalaman baru dari hasil interaksi dengan lingkungan, oleh karena itu pada suatu sekolah hendaknya dilengkapi dengan bermacam-macam alat permainan.

Alat permainan merupakan semua alat bermain yang digunakan anak memenuhi naluri bermainnya dan peralatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, serta merupakan bahan mutlak bagi anak untuk berkembang, berfungsi bagi anak untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dan dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Pada dasarnya kemampuan berhitung menjadi sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, moral dan agama, meningkatkan perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, moral dan agama, Tidak hanya dalam tujuan pendidikan tetapi juga bermanfaat untuk kelangsungan hidup individu di lingkungan pembelajaran matematika perlu digunakan kepada anak sejak dini karena Permainan Matematika sangat penting sebab matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan Permainan Matematika sangat penting sebab matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara kongkrit dan lebih membimbing pada anak didik.

Melalui pengamatan Peneliti di lapangan perkembangan kemampuan berhitung anak belum tercapai terbukti dengan rendahnya kemampuan anak dalam berhitung 1-10, rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan angka 1-10, rendahnya kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, rendahnya kemampuan anak dalam menjumlah dengan benda, media yang digunakan guru tidak menarik bagi anak.

Dari permasalahan tersebut Peneliti merasa tertarik untuk membahas dan mencoba merancang suatu permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yaitu melalui permainan tutup botol angka dengan judul “Peningkatan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Tutup botol angka”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di TK Negeri 3 Kandang Baru sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung 1-10
2. Rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan angka 1-10
3. Rendahnya kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
4. Rendahnya kemampuan anak dalam menjumlah dengan benda
5. Media yang digunakan guru tidak menarik bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu “Rendahnya Kemampuan Anak dalam Berhitung 1-10”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu; Bagaimanakah melalui permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Perumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK Negeri 3 Kandang Baru melalui permainan tutup botol angka.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung
2. Bagi guru sebagai bahan informasi baru dalam kegiatan pembelajaran di TK sehingga guru memiliki kemampuan potensial di bidangnya.
3. Bagi jurusan PG PAUD sebagai bahan referensi penelitian mahasiswa PG PAUD.
4. Bagi peneliti untuk menambah pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang–undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistim Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Anak usia dini adalah *unique person* (individu yang unik) di mana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Berk, dalam Yulsyofriend (2013 : 1), anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Menurut Suryana, (2013 : 25) Anak Usia Dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

Masa usia ini merupakan masa–masa sensitive terhadap keterturan lingkungan, mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan

tangan, sensitif untuk berjalan, sensitif terhadap objek – objek kecil dan detail, serta terhadap aspek – aspek sosial kehidupan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Secara psikologis Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Menurut Suryana, (2013 : 31) Anak Usia Dini memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Anak bersifat egosentris
2. Anak memiliki rasa ingin tahu
3. Anak bersifat unik
4. Anak kaya Imajinasi dan fantasi
5. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Menurut Solehuddin dan Hatimah dalam Yusuf (2011 : 48), karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Unik. Artinya sifat anak berbeda satu sama lainnya.
2. Egosentris. Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
3. Aktif dan Energik. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas.
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
5. Eksploratif dan berjiwa petualang.
6. Spontan.
7. Senang dan kaya dengan fantasi.

8. Masih mudah frustrasi.
9. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
10. Daya perhatian yang pendek.
11. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman.
12. Semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Yelon dan Weinstein dalam Yusuf dan Sugandhi (2011:

51) mengemukakan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1. Fisik
2. Mental
3. Sosial
4. Emosional
5. Respon orang dewasa (orang tua atau guru)

Menurut beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di berikan kepada anak melalui bermain ,dan melalui kegiatan bermain tersebut kebutuhan anak dapat terpenuhi.

c. Tahap – tahap perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Freud dalam Yamin (2013 : 8) menjelaskan fase perkembangan anak usia dini sebagai berikut :

1. Fase Oral (0 – 1 tahun)
2. Fase Anal (1 – 3 tahun)
3. Fase Phalic (3 – 6 tahun)

4. Fase Latency (7 – 10 tahun)
5. Fase Genital

Menurut Erikson dalam Yamin (2013 : 10), menjelaskan fase perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

1. *Trus vs Mistrust* (0 – 1 tahun)
2. *Autonomy vs Shame and Doubt* (1 – 3 tahun)
3. *Initiative vs Guilt* (3 – 6 tahun)
4. *Indusrty vs Inferiority* (6 – 12 tahun)
5. *Identity vs Role Confusion* (13 – 19 tahun)
6. *Intimasy vs Isolation* (19 – 25 tahun)
7. *Generativity vs Stagnation* (25 – 50 tahun)
8. *Integrity vs Despair* (> 50 tahun)

Menurut Aristoteles dalam Santoso (2009: 54) fase perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. 0 – 7 tahun (masa anak kecil, masa bermain)
2. 7 – 14 tahun (masa anak, masa belajar)
3. 14 – 21 tahun (masa pubertas, masa menuju dewasa)

Menurut M. Montessori dalam Soejanto (2005 : 55) fase perkembangan anak usia dini sebagai berikut :

1. 0 – 7 tahun disebut periode penerimaan dan pengetahuan luar dengan alat indra

2. 7 – 12 tahun disebut periode rencana abstrak, pada masa ini anak mulai mengenal kesusilaan
3. 12 – 18 tahun disebut periode penemuan diri dan kepekaan masa social
4. 18 - ...disebut periode mempertahankan diri terhadap perbuatan – perbuatan negatif

d. Aspek Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 58 Tahun 2009, bahwa aspek aspek perkembangan Anak usia dini terdiri dari beberapa aspek ,antara lain :

1. Bidang pembentukan prilaku,terdiri dari:
 - a) Nilai –nilai agama dan moral
 - b) Sosial emosional
2. Bidang kemampuan dasar
 - A. Bahasa
 - a) Menerima bahasa
 - b) Mengungkapkan bahasa
 - c) Keaksaraan
 - B. Kognitif,yang terdiri dari:
 - a) Pengetahuan umum dan Sains
 - b) Konsep,bentuk,warna,ukuran dan pola
 - c) Konsep bilangan,lambang bilangan dan huruf

3. Fisik, yang terdiri dari:

- a) Motorik kasar
- b) Motorik halus
- c) Kesehatan fisik

Menurut Bredecamp dalam Suryana (2013 : 33) mengemukakan aspek – aspek perkembangan anak sebagai berikut :

- a) Fisik
- b) Sosial emosional
- c) Kognitif

Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2009 : 62) menyebutkan aspek perkembangan anak usia dini sebagai berikut :

- a) Kesadaran Personal
- b) Pengembangan Emosi
- c) Membangun Sosialisasi
- d) Pengembangan Komunikasi
- e) Pengembangan Kognitif
- f) Pengembangan Kemampuan Motorik

2. Hakekat kemampuan Matematika

a. Pengertian Matematika

Menurut Soeyanto (2005:57) standar matematika untuk Taman Kanak-kanak yaitu : matematika sebagai cara pemecahan masalah, cara komunikasi, berfikir, hubungan, matematika, estomasi (Pemikiran)

mengenal bilangan dengan angka, konsep keseluruhan dan sebagian, mengenal ruangan dan jarak, pengukuran, statistik, probabilitas, pemecahan dan desimal, pola dan relasi.

Menurut Paimin dalam Sujiono (2008:11.4) matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan – hubungannya memerlukan simbol – simbol untuk membantu manipulasi aturan – aturan melalui operasi yang di tetapkan.

Dari pendapat di atas , matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide – ide / konsep –konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif, sedangkan matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari hari dan bersifat alamia.

Paling juga berpendapat dalam Abdurahman (2009 :252) Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban tentang masalah yang di hadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang berhitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan –hubungan.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa matematika merupakan salah satu cara untuk melatih anak berfikir dengan cara logis dan sistematis melalui berbagai keterampilan yang yang di butuhkan anak dalam memahami konsep matematika yaitu menyusun pola atau gambar,

menyotir, mengelompokan, mengurutkan angka dan memecahkan masalah.

Manfaat permainan matematika untuk anak usia dini adalah untuk membelajarkan anak berdasarkan matematika yang benar , menghindari ketakutan matematika sejak awal dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kagiatan bermain.

b. Pengertian Berhitung

Menurut Mudjito (2007:1), Berhitung adalah merupakan bagian dari matematika,diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut Susanto (2011:98), Berhitung adalah kemmpuan yang di miliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannyadi mulai dari lingkungan terdekat dengn dirinya, sejalan dengan perkembangan anak dapat meningkat terhadap penertian mengenai lambang bilangan, jumlah yaitu yang berhubungan dengan jumlah pengurangan.

Konsep berhitung adalah sebagai benih yang darinya seluruh bangunan matematika itu tumbuh , karena itu menghitung apa saja tiap hari, menimbang, memilih pakaian, berbicara tentang mana yang lebih kecil atau besar.

Dalam berhitung terdapat beberapa pengertian berhitung,yaitu :

1. Bilangan adalah sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Lambang bilangan / nimerial yaitu penamaan dan perlambangan dari kelompok tersebut.
2. Penjumlahan merupakan operasi yang pertama kali di perkenalkan kepada anak. Penjumlahan merupakan kegiatan penggabungan atau menyatukan dua bilangan hingga di peroleh bilangan ketiga sebagai hasil hitungan.
3. Pengurangan merupakan ke balikan operasi penjumlahan.
Kegiatan berhitung memiliki tujuan agar anak dapat mengetahui dasar – dasar pembelajarannya sebagai berikut : dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki ketelitian, kosentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam mencitakan sesuatu secara spontan.

c. Konsep Angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “ berapa jumlahnya atau berapa banyak “ termasuk menghitung, dan menjumlahkan. Namun untuk mengetahui hal tersebut anak lebih dahulu harus mengerti konsep angka. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya.

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi

jumlah benda, menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Saat anak sudah tahu urutan 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10, anak belum bisa mengerti apa arti angka, serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Ketika menghitung, anak sering keliru membuat urutan angka, sehingga mereka perlu latihan. Anak belajar berhitung dan mulai mengerti apa arti angka, misalnya dua adalah satu ditambah satu.

Oleh karena itu, dalam kegiatan berhitung anak di latih untuk menghitung benda – benda nyata, setelah benar – benar bisa baru di latih menghubungkan antara jumlah benda dengan symbol / bilangan.

Hal –hal yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan konsep angka kepada anak adalah :

1. Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan – lahan.
2. Belajar dengan trial and error dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
3. Dapat menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

Dari beberapa uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa untuk mengenalkan konsep angka dan berhitung kepada anak adalah dengan menggunakan objek nyata dan berangsur – angsur.

d. Prinsip –prinsip Permainan berhitung Permulaan

Prinsip permainan berhitung pada dasarnya merupakan prinsip belajar mengajar di TK untuk semua bidang pengembangan yang akan di capai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Menurut Mudjito (2007:2), prinsip permainan berhitung permulaan antara lain :

1. Permainan berhitung di berikan secara bertahap di awali dengan menghitung benda – benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang di alami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengethuan dan keterampilan pada permainan berhitung di berikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak,mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak – anak di beri kesempatan berpartisipasi dan ransangan untuk menyelesaikan masalah – masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman seta kebebasan bagi anak. Untuk itu di perlukan alat peraga / media yang sesuai dengan tujuan .menarik, dan bervariasi, mudah di gunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang di gunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seharusnya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

6. Dalam permainan berhitung anak dapat di kelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus di mulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan, bahwa permainan matematika itu menyenangkan jika menggunakan alat peraga atau media yang bisa membuat anak tertarik.

Seorang pendidik harus bisa mendeteksi sejauh mana kegiatan matematika itu bisa di mengerti anak .Secara spontan anak telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung dengan ciri – ciri sebagai berikut :

1. Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman.
2. Anak mulai menghitung benda – benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
3. Anak mulai membanding – bandingkan benda – benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
4. Anak mulai menjumlah – jumlahkan atau mengurangi angka dan benda – benda yang ada di sekitarnya tanpa di sengaja .

Hal –hal yang perlu di perhatikan ;

1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang di berikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk di

berikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

4..Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Piaget dalam Sujiono (2010:34) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang – ulang dan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri seseorang.

Menurut Buhler dan Danziger dalam Sujiono (2010:34) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.

Menurut Vigosky dalam Sujiono (2010:34) berpendapat bahwa bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan proximal pada anak.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat,yang menghasilkan pengertian memberikan informasi,memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.Berbagai kemampuan yang dimiliki anak dapat dikembangkan melalui bermain,seperti pengembangan motoric kasar,motoric halus,pengembangan daya piker (kognitif),pengembangan bahasa,sosial emosi dan mengenalkan berbagai konsep kepada anak,seperti konsep bilangan,konsep bentuk dan konsep warna. Bermain merupakan proses yang sangat mendasar dalam pertumbuhan fisik

perkembangan mental serta sosial seorang anak, dan meningkatkan kecerdasan anak.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak, baik dilakukan dengan alat atau tanpa alat yang bias memberikan informasi dan mengembangkan imajinasi anak serta mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak serta meningkatkan kecerdasan anak.

Manfaat bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak antara lain:

1. Bermain dapat memicu kreatifitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain merupakan suatu media untuk membantu perkembangan kognitif anak.
3. Bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik.
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
5. Bermain bermanfaat melatih panca indra.
6. Bermain sebagai media terapi.
7. Bermain merupakan melakukan penemuan.

Dapat penulis simpulkan bahwa bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, sosial dan emosional serta fisik motoric.

b. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, dan alat itu berfungsi untuk mengenal

lingkungan serta mengajar anak untuk melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca indra secara aktif. Kegiatan yang menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktifitas sel otaknya.

Menurut Mayke Sugianto *dalam* Badru Zaman, dkk (2009: 6.3) Alat permainan edukatif adalah Alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek – aspek perkembangan anak usia dini.

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai educative dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

c. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Fungsi alat permainan adalah : untuk mengenal lingkungan dan juga mengajari anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya.

fungsi alat bermain di Taman Kanak – kanak di dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah:

1. Mencitakan situasi belajar / bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan.
2. Membantu anak didik melakukan berbagai jenis kegiatan pendidikan sesuai minat, bakat dan taraf perkembangan.
3. Membantu guru dalam penggunaan berbagai jenis teknis pelaksanaan, kegiatan pendidikan yang lebih sesuai, menarik dan efektif bagi anak didik.

4. Membantu anak didik dalam kegiatan dengan pembentukan perilaku dan perkembangan kemampuan dasar anak Taman Kanak – kanak

Manfaat Alat Permainan Edukatif yaitu :

1. Alat permainan merupakan sumber belajar
2. Mendorong anak untuk menjadi lebih kreatif
3. Membantu kepribadian yang baik

Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi, Persyaratan alat permainan edukatif, Alat permainan harus sesuai dengan kemampuan atau kesanggupan anak, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah, alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak, alat permainan harus tahan lama, alat permainan harus sesuai dengan kebutuhan bermain, pengembangan daya pikir, motoric, bahasa, emosi dan sosial anak.

Sesuai dengan fungsi diatas alat permainan yang penulis buat juga berfungsi untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, menimbulkan minat dan bakat serta membantu guru dalam penggunaan jenis teknis pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

d. Syarat – Syarat Alat Permainan Edukatif (APE)

Syarat - syarat Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia dini
2. Dapat mengembangkan aspek – aspek perkembangan anak

3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermamfaat multiguna
4. Aman bagi anak
5. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Sesuai dengan pendapat penulis diatas syarat – syarat alat permainan yang penulis buat juga mempunyai daya tarik tersendiri seperti warna dan bentuk tidak terlalu sukar bagi anak,tahan lama dan dapat mengembangkan kreatifitas, sosial emosional,bahasa dan motoric anak.

5. Permainan Tutup Botol Angka

a. Pengenalan permainan tutup Botol Angka

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak – Kanak melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan dan memantaatkan objek – objek yang ada di sekitar anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Disini guru mempunyai peran yang sangat penting dalam pengembangan bermain anak.

Pengembangan fisik motorik merupakan salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di Taman Kanak – Kanak yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar dan motorik halus.Dalam pengembangan fisik atau jasmani anak di Taman Kanak – Kanak yang dimaksud dengan gerak adalah perubahan posisi dari tempat semula sebagai akibat adanya rangsangan baik dari luar atau dari dalam diri anak. Menurut Gallahne (1998) berpendapat terdapat lima tingkatan dalam belajar gerak

yaitu tingkat penjelajahan (*exsploration*) tingkat penemuan (*discovery*), tingkat gabungan (*coordination*), tingkat pemilihan (*selection*), tingkat penghalusan (*refine*).

Kelima tingkatan tersebut kiranya dapat dicapai melalui kegiatan belajar aktif. Belajar aktif adalah sebagai proses, merupakan pendekatan belajar yang memberi ruang kepada anak untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Pendekatan belajar aktif akan membuat anak melakukan eksplorasi dan tindakan kreatif. Yang paling penting, anak melakukannya sendiri: menemukan, melihat, mencoba, bertanya, dan memecahkan masalah sendiri. Daya kemampuan anak itu perlu difasilitasi dan digerakkan, tentu saja oleh guru. Itu berarti, di dalam kelas guru berperan sebagai fasilitator dan dinamisator. Guru lebih sebagai partner, teman, kakak, dan sahabat yang menyenangkan bagi anak-anak.

Pihak yang penting dominan perannya dalam pemberdayaan sumber kegiatan belajar mengajar (KBM) guru sering kali mendominasi proses kegiatan sehingga anak akan menjadi pasif. Walaupun anak melakukan kegiatan tentu atas instruksi dan perintah guru (sistem komando). Selain itu anak lebih banyak mendengar ceramah yang bersifat lisan verbal. Kalau sudah begitu apa yang terjadi? Menurut filsuf cina konfucius "Apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, apa yang saya lakukan saya paham".

Sedangkan permainan berhitung melalui tutup botol angka adalah pengembangan dari kegiatan permainan yang melibatkan gerakan yang

bertujuan melatih koordinasi antara mata, tangan, dan kaki. Dimana dalam permainan tutup botol anak – anak diajak untuk bergerak dan menemukan jawaban (*discovery*), melalui permainan tutup botol angka ini anak bias berhitung secara berurutan dengan benar .

Sedangkan fungsi dari permainan tutup botol ini adalah untuk memberikan kesenangan pada anak karena dapat dilakukan di dalam kelas (*in door*) maupun diluar luar kelas (*Out door*) diharapkan anak dapat bebas bereksplorasi dan berekspresi. Selain itu memantaatkan barang / benda yang ada di sekitar anak sehingga dapat melatih anak untuk menghargai lingkungan di sekitarnya dan yang terpenting untuk melatih ketrampilan, ketangkasan gerak dan berfikir anak, dan anak dapat meningkatkan perkembangan sosialisasi anak.

b. Pelaksanaan Permainan Tutup Botol Angka dalam pembelajaran Berhitung

Kegiatan belajar pengenalan berhitung dengan media permainan tutup botol angka selain menuntut anak dapat berkonsentrasi dengan baik juga bermaksud memberikan kesenangan pada anak. Dengan belajar di luar kelas (*Out door*) diharapkan anak mendapatkan keleluasaan untuk menanggapi suatu kegiatan belajar dengan positif, tertawa, antusias, dan bersenang – senang. Sehingga diharapkan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dapat memberikan umpan balik yang baik / positif juga.

Dalam permainan tutup botol angka ini anak – anak diharapkan dapat menyelesaikan soal yang instruksi guru dalam bentuk berhitung tanpa merasa sedang belajar.

Setelah anak melihat soal yang ditunjukkan guru, anak mulai menghitung tutup botol angka yang sebelumnya oleh guru sudah disediakan sejumlah tutup botol angka yang akan digunakan oleh anak. Disini anak disuruh untuk memainkan sendiri permainan tersebut dengan jalan menyebar tutup botol tersebut dengan melalui gaya yang dipilih oleh anak itu sendiri.

Cara permainan Tutup Botol Angka

1. Permainan tutup botol angka, yaitu anak dapat berhitung 1-10 dengan benda, anak dapat menyebutkan urutan angka 1-10, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat menjumlahkan bilangan 1-10 dengan benda, cara permainannya yaitu dengan perlombaan, anak di beri kesempatan 3 orang untuk melakukan permainan, tutup botol angka ditebar kemudian anak menghitung jumlah tutup botol angka yang tertelentang dan yang tertelungkup, anak yang benar menghitung diberi pujian dan yang tidak di beri motivasi.
2. Permainan tutup botol angka yaitu, anak dapat berhitung 1-10 dengan benda, anak dapat menyebutkan urutan angka 1-10, anak mampu mencocokkan lambing bilangan dengan benda, anak dapat menjumlahkan bilangan 1-10 dengan benda,cara permainannya yaitu dengan perlombaan, anak di beri 3 orang untuk melakukan permainan, tutup botol angka di susun dalam lingkaran, anak melempar dengan

sandal secara bergantian kemudian anak menghitung berapa tutup botol angka yang keluar dalam lingkaran, anak yang berhasil di beri pujian dan yang tidak di beri motivasi.

3. Permainan tutup botol angka yaitu, anak dapat membilang 1-10 dengan benda, anak dapat menyebutkan urutan angka 1- 10, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat menjumlahkan bilangan 1-10 dengan benda,cara permainannya yaitu dengan perlombaan, anak diberi kesempatan 3 orang untuk melakukan permainan, tutup botol angka yang ada dalam keranjang di pindahkan satu persatu ke dalam kotak yang telah tersedia, setelah itu anak menghitung jumlah tutup botol angka yang telah di pindahkan, bagi anak yang benar menghitungnya di beri pujian bagi yang tidak di beri motivasi.
4. Permainan tutup botol angka yaitu, anak dapat membilang 1-10 dengan benda, anak dapat menyebutkan urutan angka 1- 10, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat menjumlahkan bilangan 1-10 dengan benda,dengan cara anak mengambil satu persatu tutup botol angka yang ada dalam keranjang, kemudian anak mengurutkan tutup botol angka sesuai dengan urutan bilangan 1 – 10, setelah itu anak menghitung sendiri berapa jumlah tutup botol angka yang telah diurutkannya.Bagi anak yang berhasil diberi pujian dan anak yang belum berhasil diberikan motivasi.

5. Permainan tutup botol angka yaitu, anak dapat membilang 1-10 dengan benda, anak dapat menyebutkan urutan angka 1- 10, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat menjumlahkan bilangan 1-10 dengan benda, kemudian anak mengurutkan tutup botol angka tersebut sesuai dengan urutan bilangan dengan teknik meronce. Bagi anak yang berhasil mengurutkan bilangan 1 – 10 dengan teknik meronce anak diberi pujian bagi yang tidak berhasil diberi motivasi.
6. Permainan tutup botol angka yaitu, anak dapat membilang 1-10 dengan benda, anak dapat menyebutkan urutan angka 1- 10, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat menjumlahkan bilangan 1-10 dengan benda, Cara permainan yaitu ibuk guru menebar tutup botol angka, Setelah tutup botol angka di tebar anak di suruh mencocokkan tutup botol angka pada lambang bilangan yang telah di sediakan guru, setelah selesai mencocokkan tutup botol angka tersebut, kemudian anak menghitungnya. Bagi anak yang berhasil mencocokkan sesuai lambang bilangan dan benar menghitung nya diberi pujian bagi yang belum berhasil diberi motivasi. Contohnya apabila tutup botol angka bertulisan angka 4 maka anak menyusun tutup botol angka 4 pada besi yang ada tulisan angka 4 nya sebanyak 4 buah. Kemudian anak menghitung berapa jumlah tutup botol yang telah dipasangnya.

Dari kegiatan dan permainan ini anak akan dapat menemukan sendiri deretan angka berapa yang harus ditulis pada lembar kerja tanpa

harus tergantung pada perintah gurunya maupun teman-temannya, karena antara anak yang satu dengan anak yang lain akan menemukan angka yang berbeda sehingga anak dapat belajar berfikir terperinci (*elaborasi*).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Dewi (2007) dengan judul “ Upaya meningkatkan pengenalan angka melalui permainan bentuk geometri dalam bidang pengembangan kemampuan dasar pada Taman kanak – kanak melalui pembelajaran yang pakem di TK Bukit cati kandang baru , Dan penelitian yang relevan di lakukan oleh Mery (2014) dengan judul “ Peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan biliar angka”. Serta penelitian yang relevan di lakukan oleh Rozana, Ike (2013) dengan judul “ Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Angka di Taman Kanak – Kanak Al Mubarak Bukit Apitt Bukit Tinggi ” Dari ketiga hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan yang diharapkan atau sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian – penelitian tersebut hubungannya dengan proposal penulis terletak pada sama – sama tentang kemampuan matematika terutama tentang kognitif pada anak dan perbedaannya pada bentuk permainannya.

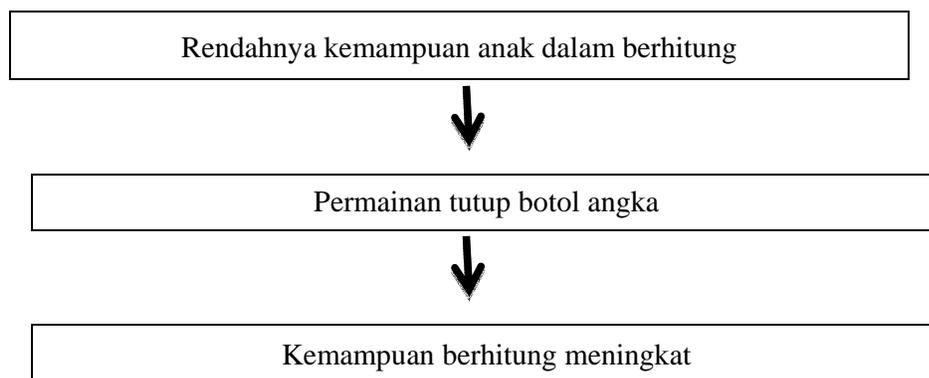
C. Kerangka Berfikir

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak perlu dikembangkan sejak dini karena sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian dalam kehidupan sehari – hari, baik dalam bidang social,

emosional, kreatifitas, fisik dan juga intelektual, anak akan lebih percaya diri dalam berfikir secara kreatif. Dengan adanya sifat positif tersebut kegiatan permainan berhitung dapat mengembangkan potensi dalam dirinya dan akan menjadika anak tumbuh dan berkembang dengan normal, pada akhirnya anak akna menjadi manusia cerdas.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan matematika anak dalam berhitung adalah melalui permainan tutup botol angka, dimana permainan ini sangat menarik bagi anak sehingga anak mempunyai rasa ingin tahu terhadap berhitung dan mengenal angka tersebut, dan anak merasa butuh, mampu untuk berhitung serta mengenal angka.

Uraian di atas dapat digambarkan dengan bagan dibawah ini:



Bagan I
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol angka dapat meningkat.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pemikiran data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Tutup Botol angka di TK Negeri 3 Kandang Baru yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak disebabkan media yang digunakan kurang menarik
2. Permainan tutup botol angka merupakan salah satu dari bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, yaitu dengan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.
3. Pelaksanaan permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terlihat dari antusiasnya anak dalam melakukan permainan ini, sehingga sebaik secara kelompok atau individu dapat meningkatkan sesuai dengan yang diharapkan.

B. Implikasi

Permainan tutup botol angka telah berhasil meningkatkan permainan berhitung anak sehingga telah terjadi peningkatan setiap indikatornya, terutama dalam berhitung 1-10 dengan benda.

Dengan adanya permainan tutup botol angka ini, maka implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru – guru untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dalam memberikan pemahaman belajar kepada

Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak – anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru hendaknya mampu membangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan terarah.

C. Saran – saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran – saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini dimasa yang akan datang.

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan permainan tutup botol angka semenjak awal pembelajaran
2. Permainan yang menarik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak, salah satunya melalui permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
3. Sebaiknya guru TK Negeri 3 Kandang Baru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam kegiatan belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Pihak sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan berhitung melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak
5. Bagi peneliti sendiri agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono.2009.*Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.Jakarta: Asdi Mahasatya
- Arikunto, Suharsimi.2012.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: PT Rineka Cipta
- Depdiknas.2008.*Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir / Skripsi Universitas Negeri Padang*.Padang: Universitas Negeri Padang
-2003.*UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.Jakarta: Depdiknas
- Diakusumadewi,2007. Upaya meningkatkan pengenalan angka melalui permainan bentuk geometri dalam bidang pengembangan kemampuan dasar pada TK Bukit cati Kandang baru,PTK
- Harti, Mery,2014.*Peningkatan kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Bliyar Angka di TK Alamin Insan mandiri Pematang Panjang*,UNP:Skripsi
- <http://hakekat permainan tutup botol anak usia dini>
- Jurusan PG-PAUD. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang. Jurusan PG-PAUD. UNP
- Mujito AK. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung di Taman Kanak – Kanak* : Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar
- Rozana,Ike.2013.*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Angka di Taman Kanak – Kanak Al Mubarak Bukit Apit Bukit Tinggi*.Padang.Universitas Negeri Padang
- Sudijono. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta :Rajawali Press
- Sujiono. Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif*. PT. Indeks
- 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks
-2008. *Metode Pengembangan Koqnitif*. Jakarta.Universitas Terbuka
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. UNP Press Padang
- Susanto.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Penghantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta.Kencana Prenada Media Group.