

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN JEJAK KAKI DI  
KELOMPOK BERMAIN BUSTANUL  
ATHFAL KOTA PAYAKUMBUH**

**SKRIPSI**

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



*Oleh :*  
**WIWIT AMIATI  
NIM: 1110515**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERIPADANG  
2014**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Jejak Kaki di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh**

Nama : **WIWIT AMIATI**

NIM : **1110515**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Juni 2013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



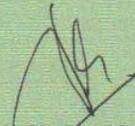
**Indra Yeni, M.Pd**  
NIP. 19710330 200604 2 001

Pembimbing II



**Dra. Hj. Yulsvofriend M. Pd**  
NIP. 19620703 198803 2 002

Ketua Jurusan



**Dra. Hj. Yulsvofriend M. Pd**  
NIP. 19620703 198803 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

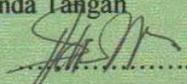
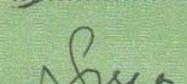
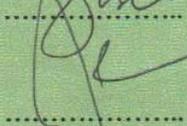
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan  
Jejak Kaki di Kelompok Bermain Bustanul Athfal  
Kota Payakumbuh**

Nama : **Wiwit Amiati**  
NIM : 1110515  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

### Tim Penguji

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

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

*Dalam perjalanan penuh dera*

*Kagores sepinggal karya*

*Buat Saami yang kucintai*

*Serta hadiah rasa buat anak-anak ku*

*Menempuh baht yang bergantang*

*Membangunkan diri dari meong*

*Selambar cerita yang pernah tergantang*

*Memadam harapanyang mengganang*

*Bersyukur bersujud perah*

*Harapan terjawab sudah*

*Karyaku selesai sudah*

*Ya Robbi.....*

*Tiada kata yang dapat isi lathaher*

*Selain do'a dan syukur pada Ma*

*Einshinglah aku selalu dalam ridho Ma*

*Hari ini.....*

*Ingin ku rangkai pwa yang mengauai baht ini*

*Untuk saamiku*

*Untuk anak-anak ku*

*Ku persembahkan karya ini sebagai wujud bakti dan cintaku*

*Ribuan terimakasih untuk dosen yang telah membimbingku*

*dan sahabat staf pengajar jurusan PG-PAHO KIP-UNP*

*Buat sahabatku Dhan dan sahabat-sahabatku yang selalu memamani, mendampingi*

*Serta selalu memaberikan semangat*

## SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juni 2013  
Yang menyatakan,



**WIWIT AMIATI**

## ABSTRAK

**WIWIT AMIATI, 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Jejak Kaki di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya kemampuan anak dalam masalah berhitung. Hal ini disebabkan karena masih banyak anak yang kurang mengenal lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung terutama dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan jejak kaki di kelompok bermain Bustanul Athfal

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dengan subjek penelitian adalah anak Kelompok Bermain Bustanul Athfal Payakumbuh yang berjumlah 15 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Data diolah menggunakan teknik persentase. Penelitian kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat masih rendah dan dilanjutkan pada siklus II peningkatkan kemampuan berhitung anak sudah meningkat sesuai dengan KKM. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan jejak kaki.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sebesar-besarnya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Jejak Kaki Di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh”**

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan 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.Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Pembimbng II dan selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Tim penguji yang telah memberikan kritikan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini

5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang
6. Ibu Kepala dan Majelis guru PAUD Bustanul Athfal Payakumbuh yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
7. Ibu Yarsina Dewi selaku kolaborator yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian.
8. Anak didik PAUD Bustanul Athfal Payakumbuh.
9. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Suami dan keluarga tercinta yang selalu tulus memberikan kasih sayang, semangat, dorongan, do'a dan batuan baik moril maupun materil.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap yang sempurna. Untuk itu segala masukan yang berharga dari semua pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Juni 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini. ....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pengembangan Kognitif anak Usia dini .....	10
a. Pengertian Kognitif .....	10
b. Perkembangan Kognitif .....	11
3. Hubungan Lambang Bilangan dengan Kognitif .....	12
4. Konsep Bermain.....	13
a. Pengertian Bermain.....	13
b. Manfaat dan fungsi Bermain .....	14
5. Permainan Jejak kaki.....	15
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Berpikir.....	18
D. Hipotesis Tindakan.....	19

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
C. Subjek Penelitian.....	21
D. Prosedur Penelitian .....	21
1. Kondisi Awal .....	22
2. Siklus I .....	23
a. Pertemuan I.....	23
b. Pertemuan II.....	26
c. Pertemuan III.....	29
3. Siklus II .....	32
a. Pertemuan I.....	33
b. Pertemuan II.....	35
c. Pertemuan III.....	38
E. Defenisi Operasional.....	40
F. Instrumentasi Penelitian.....	41
G. Teknik Pengumpulan Data.....	42
H. Teknik Analisis Data.....	42
I. Indikator Keberhasilan.....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	44
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	44
2. Dekripsi Siklus I.....	46
3. Deskripsi Siklus II.....	56
B. Analisis Data .....	65
C. Pembahasan .....	68

### **BAB V PENUTUP**

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

### **DAFTAR KEPUSTAKAAN**

#### **Lampiran**

## DAFTAR BAGAN

a. Kerangka Konseptual.....	19
b. Prosedur Penelitian .....	22

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Format Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Jejak Kaki.....	41
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Tindakan.....	45
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 1 Siklus I Setelah Tindakan .....	46
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 2 Siklus I setelah Tindakan .....	48
Tabel 5	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pertemuan Ke 3 Siklus I Setelah Tindakan.....	50
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus I.....	52
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 1 Siklus 2 Setelah Tindakan.....	56
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 2 Siklus 2 Setelah Tindakan.....	58
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 3 Siklus 2 Setelah Tindakan.....	60
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus II .....	62
Tabel 11	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kategori Sangat Tinggi .....	66
Tabel 12	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kategori Tinggi .....	67
Tabel 13	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kategori Rendah.....	68

## DATA GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Tindakan.....	45
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 1 Siklus I Setelah Tindakan .....	47
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 2 Siklus I setelah Tindakan .....	48
Grafik 4 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pertemuan 3 Siklus I Setelah Tindakan .....	50
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus I.....	53
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 1 Siklus 2 Setelah Tindakan.....	57
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 2 Siklus 2 Setelah Tindakan.....	58
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 3 Siklus 2 Setelah Tindakan.....	60
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus II .....	63

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 2 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Jejak Kaki Siklus I dan Siklus II Pertemuan I, II, III setelah Tindakan
- Lampiran 3 Gambar Kegiatan Penelitian

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1. Guru Memimpin Anak Untuk Berdoa  
Gambar 3.2. Guru Mengenalkan dan Menjelaskan Cara Permainan Jejak Kaki  
Gambar 3.2. Anak Mencobakan Permainan Jejak Kaki  
Gambar 3.4. Anak Mencobakan Permainan Jejak Kaki Secara Bergantian  
Gambar 3.5. Guru Mengenalkan Kembali Alat permainan Jejak Kaki  
Gambar 3.6. Guru Menjelaskan Kembali Cara Permainan Jejak Kaki  
Gambar 3.7. Anak Mencoba Memainkan Permainan Jejak Kaki  
Gambar 3.8. Anak Berlomba Memainkan Permainan Jejak Kaki

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu jembatan untuk mewujudkan cita-cita nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, karena pendidikan memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik untuk mencapai tingkat kedewasaan. Dipandang dari segi pembangunan bangsa dan negara, peningkatan sumber daya manusia perlu mendapat perhatian khusus, terutama dalam hal pendidikan anak. Anak merupakan sumber potensi bangsa, sehingga perlu dibina dan dirangsang tumbuh kembangnya melalui pendidikan agar anak mampu mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Depdiknas (2010: 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 14 yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan Undang-undang tersebut pendidikan bagi anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak melalui rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan

untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Untuk itu diperlukan suatu lembaga pendidikan yang dapat menjadi agen dalam proses perubahan dan investasi yang tak terhingga nilainya, dalam membangun manusia bermutu didasari bahwa pendidikan merupakan investasi penting dalam kehidupan manusia.

Pendidikan bagi anak usia dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal. Salah satu penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini yang berada di jalur nonformal adalah Kelompok Bermain. Kelompok Bermain (KB) adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun. Dalam hal pendidikan program pendidikan di KB dilakukan melalui bermain, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya. Berbagai macam kegiatan pendidikan dapat dilakukan melalui bermain seperti dalam hal mengenalkan konsep angka.

Setiap anak itu cerdas, salah satu jenis kecerdasan di dalam *Multiple intelligence* yang berhubungan erat dengan kesiapan anak masuk sekolah adalah Kecerdasan Logis/*Numeris*. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan ini, kecerdasan ini mengacu pada kemampuan otak yang sedang berkembang untuk bermain-main dengan urutan angka, dan dapat berkembang pesat dengan banyaknya latihan. Salah satunya adalah bermain tentang berhitung dengan angka sejak dini dengan bentuk permainan yang menarik. Anak yang sudah bisa berhitung pada saat masuk sekolah terbukti mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi dan memudahkan

anak beradaptasi dengan lingkungan barunya. Oleh sebab itu sebagai pendidik haruslah memiliki pengetahuan dan kreativitas yang tinggi untuk dapat menciptakan permainan-permainan yang menarik yang dapat mendidik anak, terutama dalam hal berhitung yang mencakup beberapa hal yaitu menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Berdasarkan pengamatan ditempat peneliti mengajar, terlihat bahwa kemampuan dalam berhitung terutama dalam mengenal lambang bilangan kebanyakan anak masih kurang mengenal tentang lambang bilangan itu sendiri, seperti lambang 5 untuk menggambarkan konsep bilangan lima. Hal ini terlihat pada saat anak diminta berhitung banyak anak-anak yang hafal dengan angka tersebut, tetapi pada saat anak diminta menunjukkan angka atau lambang dari bilangan kebanyakan anak tidak mengetahuinya dan anak masih sulit untuk memahaminya. Disamping itu media yang ada juga kurang menarik bagi anak sehingga anak tidak termotivasi dan sulit memahami yang diajarkan guru dalam pembelajaran berhitung terutama dalam pengenalan lambang bilangan. Hal ini disebabkan karena guru selalu monoton dalam menyajikan pembelajaran terutama dalam pengenalan konsep angka dan kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat pendukung atau alat permainan yang dapat memberikan rangsangan bagi anak dalam pembelajaran tersebut.

Hal ini juga disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan kurang tepat dan tidak bervariasi dalam pembelajaran berhitung, sehingga membuat anak sering merasa bosan dalam pembelajaran tersebut, terutama kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam upaya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan fenomena di atas dan untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti melakukan suatu tindakan dengan merancang sebuah penelitian yang dilakukan dengan cara bermain yakni “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Jejak Kaki di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh”.

Dengan melakukan permainan jejak kaki ini, peneliti yakin kemampuan berhitung anak terutama dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat. Hal ini disebabkan karena pengenalan lambang bilangan ini dilakukan melalui permainan yang menarik yaitu dengan permainan jejak kaki yang dapat menarik anak untuk melakukan permainan dan anak akan lebih termotivasi dalam mengikuti permainan sehingga anak akan lebih cepat memahami tentang lambang bilangan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Masih banyaknya anak yang kurang mengenal lambang bilangan
2. Guru selalu monoton dalam menyajikan pembelajaran terutama dalam pengenalan lambang bilangan.

3. Penggunaan metode yang kurang tepat dan tidak bervariasi dalam kegiatan pembelajaran berhitung terutama dalam pengenalan lambang bilangan.
4. Kurangnya media untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah peneliti batasi pada masih banyaknya anak yang kurang mengenal lambang bilangan.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu: Bagaimanakah permainan jejak kaki dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh?.

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang terjadi, maka peneliti mencoba menciptakan suatu permainan yang menarik dengan cara menciptakan sebuah alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung yaitu dengan menggunakan alat permainan jejak kaki. Dimana dalam penggunaannya dilakukan melalui permainan, sehingga anak merasa tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat memahami tentang lambang bilangan tersebut.

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah “meningkatkan kemampuan berhitung anak terutama dalam memahami lambang bilangan melalui permainan jejak kaki di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut :

### 1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

### 2. Bagi Anak

Dapat memahami lambang bilangan sehingga kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat, sekaligus dapat mengembangkan aspek kognitif anak

### 3. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas dalam menemukan model pembelajaran dan alat permainan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### 4. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan TK dan agar dapat meningkatkan profesionalitas TK kearah yang lebih baik.

#### 5. Bagi Masyarakat

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

#### 6. Bagi Penelitian Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan atau *literature* bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian 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 Sujiono (2012:6) 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 anak menghadapi proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Selanjutnya anak usia dini menurut NAEYC (*National Assosiation Education For Young Children*) dalam Aisyah (2007: 1.3) adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta ataupun negeri, TK, dan SD.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan menjalani proses perkembangan yang menjadi fundamental bagi kehidupannya selanjutnya, dan tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta ataupun negeri dan TK.

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

Anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, menurut Hartati dalam Aisyah (2007:1.4) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, b. Merupakan pribadi yang unik, c. Suka berfantasi dan berimajinasi, d. Masa paling potensial untuk belajar, e. Menunjukkan sikap egosentris, f . Memilki rentang daya konsentrasi yang pendek, g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sebagai makhluk sosial yang memiliki imajisi dan rasa ingin tahu yang tinggi, setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda yang tidak dapat disamakan antara satu dengan yang lainnya, karena anak bersifat unik.

Sujiono (2009:7) mengemukakan karakteristik anak Usia dini adalah:

- a. Egosentris, b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri
- c. Memiliki *Curriosity*, d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan,
- e. Makhluk social, f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi social disekolah, g. *The unique person*,
- h. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, i. Kaya dengan fantasi, j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, k. Daya konsentrasi yang pendek, l. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman, m. Masa usia dini merupa masa belajar yang potensial, n. Masa usia dini disebut sebagai masa *golden age*.

Berdasarkan pendapat di atas, upaya pendidikan yang diberikan pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan metode, materi/ bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan anak akan lebih menyukai pembelajaran tersebut.

## **2. Konsep Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif menurut Gunarti (2008:1.37) adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

Kognitif menurut Colvin dalam Sujiono (2008:1.4) adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak. Selanjutnya Hant dalam Sujiono (2008:1.4) mendefinisikan kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu kemampuan berpikir individu untuk menyesuaikan diri

dengan lingkungannya dan teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indranya.

#### **b. Perkembangan Kognitif**

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Menurut Patmonodewo (2003:27) perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Selanjutnya Piaget dalam Hildayani (2008:3.10) mengemukakan bahwa ada empat tahapan perkembangan kognitif yaitu:

- 1). Sensorimotor (*Sensorimotor period*) dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun.
- 2). Praoperasional (*Preoperational period*) dimulai sejak usia 2 tahun hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun.
- 3). Operasional-Konkret (*Concrete operations period*) dimulai sejak usia 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun.
- 4). Operasional- Formal (*Formal operations period*) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

Vygotsky dalam Robert L,dkk (2007:374) berpikir bahwa anak melalui tiga tahapan dalam perkembangan konseptual yaitu:1. Pembentukan konsep tematik dimana hubungan antar objek dinilai penting, 2. Pembentukan konsep berantai, 3. Pembentukan konsep abstrak yang menyerupai pembentukan konsep pada orang dewasa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak KB berada pada tahap perkembangan *preoperasional* (2-7tahun). Dimana anak pada tahap ini sudah mampu berpikir dengan menggunakan simbol, walaupun cara berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi serta

masih bersifat memusat, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman mereka sendiri walaupun masih sederhana.

### **3. Hubungan Lambang Bilangan dengan Kemampuan Kognitif**

Kemampuan kognitif dengan lambang bilangan memiliki hubungan yang sangat erat dan berkaitan satu dengan lainnya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang nantinya mampu dalam mengembangkan konsep-konsep seperti konsep angka, konsep bilangan, konsep warna serta konsep huruf. Lambang bilangan melibatkan pemikiran tentang bagaimana bentuk atau visualisasi dari konsep angka. Pengenalan lambang bilangan pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain.

Depdiknas (2000: 7) menyatakan bahwa permainan berhitung bagi anak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu: 1). Penguasaan konsep, 2). Masa Transisi, 3). Lambang. Selanjutnya menurut Depdiknas (2000: 8) menyatakan lambang adalah merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna merah, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kesempatan yang diberikan kepada anak terutama dengan cara bermain dimana anak diminta untuk menghitung jumlah benda dan

kemudian menunjuk lambang bilangannya maka pemahaman anak tentang lambang bilangan dapat berkembang dengan baik, dan kemampuan berhitung anak akan meningkat.

Selanjutnya Depdiknas (2010:9) mengatakan tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia 4-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif dalam bidang konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf adalah 1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit, 2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 3. Mengenal konsep bilangan, 4. Mengenal lambang huruf, 5. Menyebutkan lambang bilangan 1-10, 6. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, 7. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak dapat memahami lambang bilangan dengan kemampuan kognitif sangat erat kaitannya. Lambang bilangan merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil atau tidaknya anak dalam memahami lambang bilangan sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak tersebut.

#### **4. Konsep Bermain**

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

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman penting dalam dunia anak.

Bermain menurut Wiyani,dkk(2012:93) diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Selanjutnya Moeslichatoen (2004: 24) mengemukakan bahwa bermain adalah:

Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan bentuk kepuasan pada diri anak yang bersifat *nonserious*, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif di transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan pendapat di atas bermain sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal dan lewat bermain pula didapat pengalaman penting dalam dunia anak.

#### **b. Manfaat dan Fungsi Bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menarik bagi anak disamping itu bermain juga memberikan manfaat dan fungsi untuk anak. Seperti yang ungkapkan oleh Montolalu (2008:1.19) dimana bermain memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu dapat memicu kreativitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, sebagai media terapi, dan melakukan penemuan. Dengan demikian aktivitas bermain sangat perlu bagi anak, karena dapat

memberikan beberapa manfaat bagi anak untuk mengembangkan diri dan potensi yang dimilikinya.

Selanjutnya Sujiono (2012:145) mengatakan fungsi bermain antara lain

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagai mana kerja tubuhnya.
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya
- 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas melalui bermain anak akan lebih mudah memahami tentang dirinya sendiri dimana dengan bermain dapat mengembangkan rasa sosia, intelektual dan kemandirian. Oleh karena itu kegiatan bermain haruslah dirancang dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan manfaat kepada anak.

## **5. Permainan Jejak Kaki**

Anak usia Kelompok Bermain sangat senang dengan bermain, bahkan waktunya sering dihabiskan dengan bermain. Dalam bermain anak membutuhkan alat sebagai suatu alat untuk mencapai tujuan.

Jejak Kaki merupakan salah satu alat permainan edukatif, dimana pendapat Sugianto dalam Wiyani,dkk (2012:149) mengatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Selanjutnya Wiyani, dkk (2012: 150) menyatakan ciri-ciri alat permainan yang dikatakan sebagai alat permainan edukatif adalah 1) alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK, 2) Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK, 3) Dapat dilakukan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan, 4) Tidak berbahaya bagi anak, 5) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak, 6) bersifat konstruktif, 7) mengandung nilai pendidikan.

Jejak kaki dapat dikategorikan kedalam alat peraga edukatif karena alat permainan ini digunakan dan dirancang secara khusus untuk dapat meningkatkan keterampilan anak dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, terutama dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Gambar 1  
Alat permainan Jejak Kaki

Permainan jejak kaki ini dapat dilakukan dengan berbagai cara dan bervariasi. Permainan Jejak kaki dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Guru meletakkan jejak kaki tersebut di lantai dengan memplesternya terlebih dahulu agar tidak bergeser saat digunakan
2. Setelah itu guru mengajak anak untuk berdiri didepan jejak kaki tadi, kemudian guru mengenalkan angka yang terdapat pada jejak kaki tersebut dan benda-benda yang ada
3. Setelah itu guru meminta anak untuk mengelompokkan benda kemudian menghitungnya dan menginjak jejak kaki sesuai dengan hasil yang telah dihitung anak tadi.

## **B. Penelitian Relevan**

Maryuliati (2010) Upaya Meningkatkan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Hasil penelitian dinyatakan bahwa terjadi peningkatan tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar.

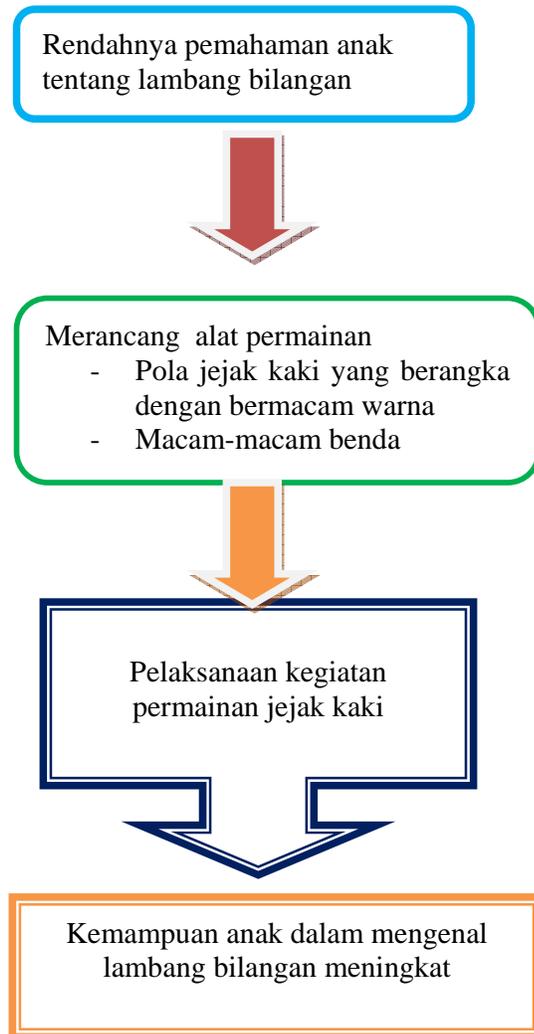
Erni (2012) Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Bintang Ajaib Di TK Jamiatul Hujjad Payakumbuh. Hasil penelitian menyatakan bahwa adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui permainan tersebut.

Hasil penelitian di atas, dapat dijadikan pedoman pada penelitian yang peneliti lakukan, dimana pada penelitian yang peneliti lakukan sama dalam upaya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu

dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Jejak Kaki di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh. Namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan alat permainan yang sama dengan penelitian di atas, dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan jejak kaki sebagai alat permainannya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Rendahnya pemahaman anak tentang konsep angka, mendorong peneliti untuk merancang sebuah alat permainan yaitu permainan Jejak Kaki yang dilakukan melalui permainan yang menarik sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menjadi meningkat



**Bagan I**  
**Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Terjadinya peningkatan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh melalui permainan jejak kaki.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan jejak kaki sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan jejak kaki pada anak kelompok bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh.
2. Kemampuan berhitung anak dapat dirangsang melalui kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu melalui permainan yang menarik.
3. Kegiatan pembelajaran berhitung untuk anak akan jauh lebih mudah dilakukan dan diperoleh anak melalui kegiatan bermain, karena anak usia TK mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit untuk belajar secara serius.
4. Permainan Jejak Kaki dapat memberikan pengaruh yang nyata untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

### **B. Implikasi**

Permainan jejak kaki merupakan salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena alat permainan ini dapat memotivasi anak untuk melakukan permainan, sehingga kemampuan

berhitung anak dapat berkembang. Supaya lebih optimalnya kemampuan berhitung anak, akan lebih baik lagi apabila permainan Jejak kaki ini dilakukan dengan menambah media dan mengganti strategi pembelajaran sehingga tercapailah hasil pembelajaran sesuai apa yang diharapkan.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan Jejak Kaki dalam pembelajaran sebagai suatu alternative untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak .
2. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
3. Kepada pihak Kelompok Bermain Bustanul Athfal Kota Payakumbuh, hendaknya dapat melengkapi alat permainan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: UT
- Arikunto, Suharsimi, Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bentri, Alwen, Dkk.2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK : Padang*: UNP
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- , 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Gunarti, Winda, Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Haryadi, Moh.(2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, Rini, Dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu.Dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* Jakarta: Universitas Terbuka
- Patmonodewo, Soemoarti. 2003. *Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Robert L, Solso. 2007. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT
- , 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- , 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Wardhani, IGAK, Dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: .Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin. S , Dkk. (2008). *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiyani, Novan Ardy, Dkk. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media