

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
BALL NUMBER DI TAMAN KANAK – KANAK BINA UMMAT
KAPUJAN KECAMATAN BAYANG
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

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



**Oleh :
RISE HANDAYANI
Nim. 2013/1308787**

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

ABSTRAK

RISE HANDAYANI Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan *Ball Number* di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Unversitas Negeri Padang.

Masalah dalam penelitian ini adalah anak masih belum mampu dalam berhitung. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan meningkatkan kualitas anak dalam belajar di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang melalui permainan *ball number*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi penelitian Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang dengan Analisis data pada kelompok B yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 8 orang anak laki laki dan 12 orang anak perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam berhitung masih kurang maksimal dan di lanjutkan pada siklus II kemampuan anak dalam berhitng menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah di tetapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan *ball number* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan.

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan *Ball Number* di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : **Rise Handayani**

TM/NIM : 2013/ 1308787

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2016

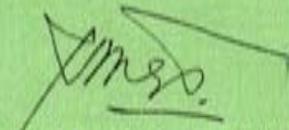
Disetujui Oleh

Pembimbing I



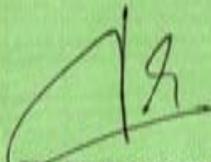
Dra. Hj. IZZATI, M. Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II



Syahrul Ismet, S.Ag. M.Pd
NIP. 19761008 200501 1 002

Ketua Jurusan



Dra. Hj. YULSYOFRIEND, M. Pd
NIP. 19622030 198832 2002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

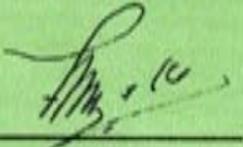
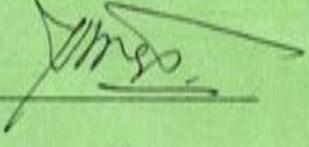
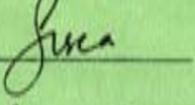
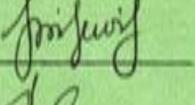
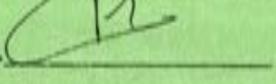
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Penguji Skripsi Jurusan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan *Ball Number* di
Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : **Rise Handayani**
TM/NIM : 2013/ 1308787
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	1. 
Sekretaris	: Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd	2. 
Anggota	: Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	3. 
Anggota	: Sari Dewi, M. Pd	4. 
Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Rise Handayani**
TM/NIM : 2013/ 1308787
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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.

Kapujan, Februari 2016
Yang menyatakan


Rise Handayani

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul, **“Peningkatan Kemampuan berhitung melalui permainan *ball number* di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.”** Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa mulai perencanaan, pelaksanaan, dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini, izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II sekaligus selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.
5. Kepala sekolah, para guru dan anak didik di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan, dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2016

Penelit

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. IdentifikasiMasalah.....	4
C. PembatasanMasalah.....	4
D. PerumusanMasalah.....	5
E. TujuanPenelitian.....	5
F. ManfaatPenelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. LandasanTeori.....	7
1. KonsepAnakUsiaDini.....	7
a. PengertianAnakUsiaDini.....	7
b. KarakteristikAnakUsiaDini.....	8
2. KonsepPendidikanAnakUsiaDini.....	8
a. PengertianPendidikanAnakUsiaDini.....	8
b. TujuanPendidikanAnakUsiaDini.....	10
c. KaraketristikPendidikanAnakUsiaDini.....	11
d. ManfaatPendidikanAnakUsiaDini.....	12
B. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	13
1. PengertianKognitif Anak Usia Dini.....	13
2. TujuanKognitif Anak Usia Dini.....	14
3. KarakteristikKognitif Anak Usia Dini.....	15
4. ManfaatKognitif Anak Usia Dini.....	16
5. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi PerkembanganKogni tif.....	17
C. Hakikat Berhitung.....	19
1. PengertianBerhitung Anak Usia Dini.....	19
2. Karakteristik Perkembangan Kemampuan BerhitungPada	

Anak Usia Dini.....	21
3. Tujuan Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	22
4. Manfaat Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	24
D. Hakikat Bermain	25
1. Pengertian Bermain.....	25
2. Tujuan Bermain.....	26
3. Karakteristik Bermain	27
4. Manfaat Bermain.....	28
E. Langkah Langkah Pembelajaran Dengan Menggunakan Media	29
1. Pengertian Permainan <i>Ball Number</i>	29
2. Tujuan Permainan <i>Ball Number</i>	30
3. Manfaat Permainan <i>Ball Number</i>	30
4. Langkah Langkah Pelaksanaan.....	30
F. Penelitian yang Relevan.....	31
G. Kerangka Konseptual	32
H. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Prosedur Penelitian	35
1. Kondisi Awal	37
2. Siklus I	38
3. Siklus II.....	45
E. Defenisi Operasional.....	53
F. Instrumen Penelitian	53
G. Teknik Pengumpulan Data.....	55
H. Teknik Analisis Data.....	55
I. Indikator Keberhasilan.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	59
B. Analisis Data.....	93
C. Pembahasan.....	98
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	102
B. Implikasi.....	103
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1 : Kerangka Konseptual.....	33
Bagan 2 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	34

DAFTAR TABEL

		Hal
Tabel		
Tabel 1	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Berhitung Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	64
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus I Pertemuan Pertama	68
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus I Pertemuan Kedua	
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Berhitung Anak Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	72
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Dalam Berhitung Anak Melalui Permainan <i>ball number</i> Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3	76
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus II Pertemuan Pertama	
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus II Pertemuan Kedua	81
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus II Pada Pertemuan Ketiga	84
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3	
Tabel 10	Perbandingan Kemampuan Anak dalam Berhitung Pada Siklus I Pertemuan Ketiga dan Siklus II Pertemuan ketiga (Kategori Sangat Baik	88
Tabel 11	Perbandingan Kemampuan Anak dalam Berhitung Pada Siklus I Pertemuan Ketiga dan Siklus II Pertemuan ketiga (Kategori Baik)	93
Tabel 12	Perbandingan Kemampuan Anak dalam Berhitung Pada Siklus I Pertemuan Ketiga dan Siklus II Pertemuan ketiga (Kategori Cukup)	
Tabel 13	Perbandingan Siklus II Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga (Anak Kategori Kurang)	97
Tabel 14	Perbandingan Siklus II Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga (Anak Kategori Cukup)	101

DAFTAR GRAFIK

		Hal
Grafik		
Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung (Sebelum Tindakan)	66
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus I Pertemuan Pertama	70
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Berhitung Anak Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus I Pertemuan Kedua	74
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Dalam Berhitung Anak Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	78
Grafik 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus II Pertemuan Pertama	86
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus II Pertemuan Kedua	91
Grafik 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan <i>ball number</i> Pada Siklus II Pertemuan Ketiga	95
Grafik 10	Perbandingan Kemampuan Anak dalam Berhitung Pada Siklus I Pertemuan Ketiga dan Siklus II Pertemuan ketiga (Kategori Sangat Baik	102
Grafik 11	Perbandingan Perbandingan Kemampuan Anak dalam Berhitung Pada Siklus I Pertemuan Ketiga dan Siklus II Pertemuan ketiga (Kategori Baik)	104
Grafik 12	Perbandingan Perbandingan Kemampuan Anak dalam Berhitung Pada Siklus I Pertemuan Ketiga dan Siklus II Pertemuan ketiga (Kategori Cukup)	107
Grafik 13	Perbandingan Siklus II Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga (Anak Ka Kurang)	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. (RKH) Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal.....
Lampiran 2. (RKH) Rencana Kegiatan Harian Siklus I dan II.....
Lampiran 3. Lembaran Pengamatan/Observasi.....
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian.....
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian FIP.....
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini yang salah satu bagiannya adalah Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan pertama yang dimasuki anak. Pada saat memasuki TK merupakan tempat pertama bagi anak yang disebut sekolah. Situasi seperti ini menuntut perhatian khusus bagi orang tua dan guru agar anak merasa senang di sekolah pertamanya dalam melakukan aktivitas barunya.

Pendidikan TK yang diselenggarakan dengan tujuan untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Pendidikan yang diberikan akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 dijelaskan :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan di TK dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena itu dibutuhkan sekali lingkungan perkembangan yang kondusif untuk berkembang dan teraktualisasinya potensi yang dimiliki anak tujuan pendidikan dapat tercapai.

Sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Melalui pendidikan di TK anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya (kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial, emosional, dan seni), memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya, memiliki dasar perilaku yang diharapkan. Anak dapat menguasai sejumlah pengetahuan, kreatifitas dan keterampilan dasar sesuai yang dibutuhkan.

Menurut undang undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berumur 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Charless(1994:17) bahwa kognitif adalah meliputi kemampuan umum yang di beri kode“g” (general factors) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (spesifik factors). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

Sehubungan hal tersebut di atas bahwa peran pendidikan sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak Taman Kanak-kanak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, materi, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang bertujuan untuk menanamkan karakter anak berupa keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan keterampilan matematika maupun kesiapan untuk pendidikan dasar. Kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep konsep, transisi dan lambang yang terdapat disemua jalur matematika, yang meliputi pola, klasifikasi bilangan, urutan geometri dan statistik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan ternyata kemampuan berhitung anak masih rendah dengan ditemukan adanya beberapa faktor antara lain anak belum bisa membuat urutan bilangan 1-10, anak belum bisa mencocokkan angka 1-10, anak belum bisa menunjukkan angka 1-10, media yang digunakan guru tidak menarik dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi bagi anak.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka peneliti mengangkat judul tentang **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan *Ball Number* di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang”**.

Harapan peneliti peningkatan kemampuan berhitung anak melalui Permainan *Ball Number* Di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan dapat ditingkatkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah.
2. Anak belum bisa membuat urutan angka 1 – 10.
3. Anak belum bisa mencocokkan angka 1 – 10.
4. Anak belum bisa menunjukkan angka 1 – 10.
5. Media yang digunakan guru tidak menarik.
6. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah tentang kemampuan anak dalam berhitung masih rendah. Oleh karena itu, diharapkan permainan *ball number* dapat meningkatkan

kemampuan berhitung anak di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Media *Ball Number* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas B Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *Ball Number* di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi anak.

Anak dapat mengenal angka dan meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

2. Bagi guru.

Sebagai masukan untuk meningkatkan pembelajaran dikelas.

3. Bagi sekolah.

Untuk menambah wawasan dalam proses belajar untuk perkembangan pembelajaran berhitung pada anak.

4. Bagi peneliti.

Untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam pembuatan media.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*Nation Education For Young Children*) dalam Hartati (2007:10) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Menurut teori ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut.

Hurlock dalam Kamtini (2005:31) menyatakan bahwa masa kanak kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu dengan 3 alasan yaitu : “1) Anak senang mengulang ulang suatu aktifitas dengan senang hati sampai mereka terampil melakukan kegiatan, 2) Anak bersifat pemberani, tidak terhambat oleh rasa takut, 3) Anak mudah dan cepat belajar”.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa usia dini tumbuh dan berkembang sesuai kelompok usianya. Dimana anak usia antara 0-8 tahun merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan secara

berkelanjutan, baik secara pertumbuhan, perkembangan fisik kognitif, sosial emosional, kreatifitas maupun bahasa secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Rakimahwati (2009:23) mengemukakan ciri-ciri anak yaitu: 1) memperlihatkan rasa takjub melihat hal-hal yang baru, 2) memiliki daya khayal yang tinggi, sehingga anak beranggapan tindakan yang mustahil bisa dilakukannya, 3) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 4) suka bertanya. Keempat sifat mendasar pada anak ini senantiasa diperlukan dalam rentang kehidupan manusia yang perlu dipupuk dan dipelihara. Arahan dan bimbingan yang optimal akan membawa anak pada keberhasilan terhadap potensi yang dimiliki ke arah yang lebih baik.

Sujiono (2009:7) mengungkapkan karakteristik anak usia dini yaitu egosentris, memiliki *curiosity* yang tinggi, makhluk sosial, unique person, setiap anak berbeda, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang pendek.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dari orang dewasa dan anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial dan moral.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Taman Kanak Kanak (TK), saat ini telah berkembang dengan pesat dan telah merambah sampai ke pelosok – pelosok nagari, khusus di Sumatera Barat.

Menurut Suyanto (2005:3) “Pendidikan Anak Usia adalah infestasi yang amat sangat besar bagi keluarga dan bangsa” Anak-anak kita adalah generasi penerus keluarga dan bangsa”. Betapa bahagianya orang tua yang membuat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan keluarga, masyarakat maupun karir.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Hasan (2009:15) adalah jenjang Pendidikan sebelum Pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut yang di selenggarakan pada jalur formal dan informal.

Berbagai bentuk Pendidikan Anak Usia Dini telah didirikan, baik berupa kelompok bermain, tempat penitipan anak maupun Taman Kanak-kanak. Hal ini terwujud berkat semakin pedulinya Pemerintah maupun masyarakat terhadap kemajuan dunia Pendidikan dan pentingnya investasi di bidang Pendidikan demi kamajuan bangsa nantinya. Suyanto (2005:3) menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara maju

karena mengembangkan Sumber Daya Manusia lebih mudah di lakukan sejak Usia Dini.

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Sujiono (2009:42-43) mengungkap secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk menggunakan bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.

6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai berbagai karya kreatif.

Sumantri (2005:8) pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak (*students skill*) agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik, dan demokratis yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Berdasarkan uraian di atas bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu untuk mengembangkan potensi anak secara optimal.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.

Karakteristik pendidikan anak usia dini berkaitan dengan aktifitas belajarnya, karena setiap anak memiliki kemampuan tidak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif.

Menurut Rachmawati (2010:41) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : “1) Pendidikan bersifat menyenangkan (*learning is fun*), 2) Permainan dalam bentuk kegiatan bermain, 3) Pendidikan mengaktifkan anak, 4) Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, 5) Pendidikan dalam bentuk kegiatan konkret”.

Menurut Depdiknas (2008:13) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : “1) Pendidikan berorientasi pada perkembangan anak, 2) Pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak, 3) Pendidikan berpusat

pada anak, 4) Pendidikan yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan, 5) Pendidikan mengembangkan kecakapan hidup, 6) Pendidikan yang demokratis yaitu interaksi guru dengan anak, 7) Pendidikan yang bermakna yaitu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan pada diri anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang berpusat pada perkembangan anak usia dini yang dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu sarana untuk pelaksanaan tugas perkembangan dan tempat pembentukan karakter anak semenjak usia dini. Anak Usia Dini merupakan lingkungan sosial bagi perkembangan fisik motorik, kognitif maupun psikomotor anak belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Menurut Depdiknas (2003:1440) bahwa manfaat pendidikan Anak Usia Dini yaitu: “1) Membantu anak lebih mengenal dirinya kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya, 2) Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang di milikinya, 3) Membantu anak untuk mengatasi kesulitan–kesulitan yang di hadapinya, 4) Membantu menyiapkan perkembangan mental dan sosial untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya, 5) Membantu orang tua agar

mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu, 6) Membantu orang tua dalam mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan situasi keluarga di rumah, 7) Membantu orang tua mengambil keputusan memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf perkembangan Kecerdasan, fisik dan inderanya.

Slamet (2005:6), manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah: Sebagai pendidikan yang mampu memberikan layanan multi kultur bagi setiap anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak Kanak sangat bermanfaat untuk menyiapkan anak dengan berbagai keterampilan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

B. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Charles (1994:17) menyimpulkan bahwa kognitif yaitu meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factors*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

Menurut Robert (1985:18) menyimpulkan bahwa kognitif adalah merupakan pendekatan poses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikannya sebagai “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses

berfikir mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa proses berfikir setiap anak usia dini mempunyai pemikiran yang berbeda- beda.

2. Tujuan Kognitif Anak Usia Dini

Kemampuan yang menentukan cepat tindakan atau terselesainya masalah yang dihadapi oleh seseorang melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seseorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau idiot). Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Direktorat Pembinaan Taman kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2010:14) tujuan kognitif anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika tertulis dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan memiliki, mengelompokkan serta mempersiapkan berpikir secara teliti.

Dodge dalam Gunarti (2008:26) mengemukakan tujuan kognitif untuk Anak Usia Dini termasuk didalamnya anak 3 sampai 4 tahun adalah sebagai

berikut : “1) belajar dari pemecahan masalah, 2) berfikir logis, 3) berfikir menggunakan symbol”.

Berdasarkan pendapat diatas tujuan pengembangan kognitif anak adalah membuat anak belajar dalam berfikir agar anak akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

3. Karakteristik Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada usia 3-6 tahun anak mulai memasuki masa pra sekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya disekolah dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indra masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif anak.

Menurut Sujiono (2010:26) karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini adalah mengatakan bahwa:

“1) dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas bawah, 2) dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar, 3) dapat memupuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan, 4) dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan ukuran, 5) dapat menyebutkan pasangan benda, 6) mampu memahami sebab akibat, 7) dapat merangkai kegiatan sehari-hari,8) dan menunjukkan kapan setiap

kegiatan dilakukan, 9) menceritakan kembali gagasan utama dari suatu cerita, mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.

Menurut Gardner (2002:48) karakteristik anak usia dini adalah: 1) kemampuan untuk menyelesaikan masalah, 2) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan untuk dipecahkan, 3) kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan untuk budaya seseorang.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan masa tahapan persiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

4. Manfaat Perkembangan Kognitif AUD

Manfaat perkembangan kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak yang belum dikenal menjadi yang sederhana dan menjadi lebih kompleks.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2011:122) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut : “1) Anak mampu mengembangkan daya presepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, 2) Anak mampu melatih terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya, 3) Anak mampu mengembangkan pikirannya dalam rangka pengembangan suatu peristiwa dengan peristiwa lain, 4) Anak memahami berbagai symbol yang tersebar didunia sekitarnya, 5) Anak

mampu melakukan penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah ataupun melalui ilmiah, 6) Anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya dia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sedangkan menurut Vigotsky dalam Dhieni (2009:215) menyatakan bahwa manfaat kognitif anak AUD adalah: anak memiliki keterampilan menjalankan tugas tugasnya, anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, anak dapat berkembang persepsinya dan mampu menyampaikan masalah melalui bahasa, anak dapat menyampaikan kebutuhan dan fikirannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan seorang anak yang mempunyai pengetahuan sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

5. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Ahmad Susanto (2011:59-60) faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah sebagai berikut :

1. Faktor hereditas/keturunan

Menurut Schopenhauer bahwa manusia lahir sudah membawa potensi potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

Para ahli psikologi Loehlin, Hidzey atau Spukler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75, 80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah di tentukan oleh lingkungan.

3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar dari seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat di bedakan menjadi sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal).

5. Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud bakat seseorang akan

mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Arti seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

6. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memiliki metode metode yang tertentu dalam memecahkan masalah masalah, juga bebas dalam memiliki masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu tidak ada pada diri anak itu sendiri yang di bawa sejak lahir.

C. Hakikat Berhitung

1. Pengertian Berhitung

Pengertian berhitung dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak kanak (2000:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang

terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan Sriningsih, N (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dari pengertian berhitung di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh sitiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Berhitung merupakan komponen mengenai konsep bilangan dan lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep angka bilangan, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak baik di rumah, lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan dimana saja.

Hurlock, (1993:5) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan perangkat dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas tugas perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada anak usia dini kemampuan berhitung sangat dibutuhkan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

2. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini

Kemampuan berhitung pada anak usia dini selayaknya dikenalkan sejak dini khususnya pada anak usia 5-6 tahun, sebab pada usia ini anak sudah memiliki fungsi otak yang mampu menyerap informasi yang luar biasa. Hal ini sesuai dengan metode Doman dalam Harjanto (2011:97) mengemukakan bahwa pada masa usia tiga tahun pertama, otak anak balita mengalami perkembangan yang sangat pesat, akibat stimulasi yang diberikan pada masa ini akan merangsang kecerdasan anak. Betapa mudahnya mengajarkan matematika pada anak balita menjadikan proses belajar tersebut menyenangkan.

Menurut Harjanto (2011:14) adapun pengenalan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun anak sudah mampu menyatukan

kemampuan berhitungnya, ia dapat menghitung objek, menunjukkan mana yang lebih sedikit dan lebih banyak, anak sudah mampu mengenal bentuk bentuk geometri, mengenal angka belasan dan puluhan, mengenal penjumlahan dan pengurangan.

Depdiknas (2007:12) mengemukakan beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan dalam berhitung antara lain : 1) secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung, 2) anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, 3) anak mulai menghitung benda benda yang ada disekitarnya secara spontan, 4) anak mulai membandingkan benda benda dan peristiwa yang ada disekitarnya, 5) anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Dapat disimpulkan karakteristik perkembangan kemampuan berhitung sudah ada dalam diri anak sejak usia 5-6 tahun, karena pada usia ini mereka sudah mampu menjumlah dan mengurangi menggunakan bantuan jari, dan anak juga memiliki insting bahwa hasil dari sebuah penjumlahan adalah salah, mengenal bentuk geometri, mengurutkan bilangan serta bisa membedakan mana yang lebih sedikit dan mana yang lebih banyak.

3. Tujuan Berhitung Pada Anak AUD

Tujuan pembelajaran berhitung menurut Depdiknas (2002:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak Kanak

adalah untuk mengetahui dasar – dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda benda konkrit gambar gambar atau angka angka yang terdapat disekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Susiasumantri dalam Sujiono (2005:115) menyatakan bahwa secara khusus kegiatan berhitung di TK memiliki tujuan kegiatan berhitung adalah agar anak :

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda benda konkret, gambar gambar atau angka angka yang terdapat disekitar anak,
- 2) Dapat menyesuaikan serta melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung,
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi,
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi disekitarnya,
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung pada anak usia dini untuk mengetahui dasar dasar pembelajaran berhitung.

4. Manfaat Berhitung pada Anak Usia Dini

Menurut Vigotsky dalam Dhieni (2009:215) menyatakan bahwa manfaat berhitung anak usia dini adalah anak memiliki keterampilan dalam menjalankan tugas tugasnya. Anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Anak dapat berkembang persepsinya dan mampu menyampaikan masalah melalui bahasa, anak dapat menyampaikan kebutuhan dan pikirannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat pembangunan kognitif bagi anak adalah menyiapkan seorang anak untuk mengenal diri dengan lingkungannya serta mampu memecahkan persoalan hidupnya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Menurut Sujiono (2008:115) permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak Kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung anak usia dini untuk mengembangkan daya pikir pada anak.

D. Hakikat Bermain Anak Usia Dini.

1. Pengertian Bermain

Pada masa ini anak-anak di sebut pada masa bebas bermain dan juga pada masa dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Menurut Harlock (dalam Musfiroh, 2005:2) mengatakan bahwa bermain:

“Merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan dalam kultur manapun. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanp mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan dilakukan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Sedangkan menurut Kamtini (2005:47) menyatakan bahwa : bermain merupakan suatu kegiatan yang di lakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain anak dapat mengembangkan aspek aspek yang ada pada anak dan dengan bermain anak memiliki kesenangannya sendiri.

2. Tujuan Bermain

Melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang untuk melakukan suatu kegiatan sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan serta pengetahuan anak pun bisa berkembang sesuai harapan.

Moeslichatoen (2004:61) mengatakan bahwa tujuan bermain setelah anak melakukan kegiatan bermain anak dapat menguasai cara:

“1) menghindari pertentangan, 2) berbagi kesempatan atau giliran, 3) menuntut hak dengan cara yang dapat diterima, 4) mengomunikasikan keinginan yang dapat diterima, dan seterusnya”.

Suryana (2013:140) mengemukakan bahwa pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan berintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan aspek emosional pada anak.

3. Karakteristik Bermain

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan dan memberikan kepuasan bagi anaknya.

Yulsofriend (2013:20) karakteristik bermain anak:

“1) Bermain adalah sukarela, kegiatan ini didorong oleh dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, 2) Bermain adalah pilihan anak-anak, anak-anak memilih bermain secara bebas sehingga apabila seseorang anak dengan paksa untuk bermain, maka aktivitas itu bukan lagi kegiatan bermain atau nonplay.

Menurut Suyanto (2005:133) mengatakan karakteristik bermain adalah sebagai berikut :

“1) Motivasi internal (*Internally motivated*) yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri (*voluntir*), 2) Aktif anak melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental, 3) Nonliteral artinya anak

dapat melakukan apa saja yang diinginkan, terlepas dari realitas, 4) Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya”.

Disimpulkan dalam kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat sehingga dapat memberikan kesenangan tersendiri kepada anak.

4. Manfaat Bermain

Menurut Yulsoyfriend (2013:15) mengemukakan manfaat bermain yaitu : “1) Bermain memicu kretivitas yaitu aktivitas imajinatif yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya menjadi hal baru, 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak yaitu bermain merupakan media yang sangat penting bagi proses berfikir anak, 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik yaitu dengan bermain anak akan mengarahkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan menjadi makhluk social, 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra, 6) Bermain sebagai media terapi untuk anak yang mempunyai kecemasan, 7) Bermain itu menemukan penemuan baru.

Dari kesimpulan diatas bahwa bagi anak usia dini bermain bermanfaat untuk mengembangkan kreatifitas bagi anak.

Menurut Kamtini dalam Tedjasaputra (2001:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain yaitu, 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik,

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek social, 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu melatih perkembangan motorik setiap anak.

E. Langkah Langkah Pembelajaran Dengan Menggunakan Media

a. Pengertian Permainan *Ball Number*

Permainan bola angka (*ball number*) merupakan permainan yang sangat unik dan menyenangkan bagi anak. Permainan *ball number* ini tentunya menggunakan bola. Bola merupakan benda yang sering dilihat oleh anak atau mungkin juga sering dipegang oleh anak.

Dalam kamus bahasa Inggris – Indonesia, *ball* itu diartikan sebagai kata benda yang berarti bola, sedangkan number adalah angka untuk hitungan dengan symbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Menurut Andini dkk (2003:80) bola adalah bola bulat dibuat dari karet untuk bermain-main. Andini dkk (2003:114) angka adalah simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi bola angka adalah bola karet yang dimainkan oleh anak-anak, Andini dkk (2003). Bola angka pada permainan ini digunakan untuk menentukan berapa kemampuan anak dalam berhitung.

b. Tujuan Permainan *Ball Number*

Permainan *ball number* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dari segi penambahan ataupun pengurangan. Dengan diadakan permainan *ball number* ini, anak merasa senang karena dengan bermain anak dapat belajar dari permainan yang dilakukan.

c. Manfaat Permainan *Ball Number*

Manfaat yang dapat diambil dari permainan *ball number* yaitu dengan bermain *ball number* anak merasa senang, dengan bermain *ball number* mempunyai sosialisasi yang tinggi. Anak mempunyai sifat antri dalam bermain, kemampuan motorik anak berkembang dan kemudian guru memiliki tuntunan media dalam belajar.

d. Langkah Langkah Pelaksanaan

Pembelajaran melalui media bermain *ball number* terlebih dahulu diperkenalkan kepada anak, alat permainan yang akan kita pakai sebagai media pembelajaran yaitu bola, kemudian anak memberikan pendapat tentang benda tersebut. Setelah anak memberikan pendapatnya tentang bola, lalu kita jelaskan kepada anak informasi seputar bola sesuai dengan tingkatan kemampuan berfikir anak.

Guru menjelaskan kepada anak, bahwa bola itu berbentuk bulat, bola merupakan sebuah benda yang sering dilihat kepada anak, di dalam bentuk

bola tersebut terdapat garis atau kotak yang mengelilingi bentuk bola tersebut. Di dalam setiap kotak tersebut diberi simbol angka, masing masing garis atau kotak tersebut terdapat satu simbol angka. Bola dikelompokkan menjadi 2. Kelompok 1 adalah bola dengan angka 1 sampai 5, dan kelompok 2 adalah bola dengan angka 6 sampai 10. Anak mengambil 1 kali dan melempar bola dari kelompok angka sesuai pilihan anak. Anak disuruh mengamati dan menyebutkan angka apa yang muncul atau yang berada pada posisi atas.

Hal ini dilakukan untuk mengenal angka. Jika anak telah melakukan berkali kali dan telah paham atau mampu membilang angka yang ada pada posisi atas, Dilanjutkan dengan mengambil bola bergantian dari kelompok satu dan dua selama empat kali. Setelah empat kali lemparan anak memperhatikan dan menghitung angka yang telah terkumpul dan tersusun.

F. Penelitian Yang Relevan

Yanti (2011) upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui puzzle geometri di TK Parword Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam permainan melalui puzzle geometri setelah siklus II pada aspek pertama. Kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri anak yang mampu berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak yang berkembang berjumlah 1 orang dengan persentase 15%. Pada aspek-aspek mengenal bentuk dan menyebutkan geometri anak yang mampu berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak yang berkembang berjumlah 2 orang dengan

persentase 11% dan anak yang perlu bimbingan berjumlah 1 orang dengan persentase 5%.

Yospina (2012) yang berjudul : Peningkatan Berhitung Anak Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. Berdasarkan penelitian yang dilakukann oleh Yospina diperoleh kesimpulan bahwa strategi bermain stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Penelitian ini peneliti ambil sebagai rujukan, karena sama sama meneliti tentang upaya peningkatan kognitif anak usia dini. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan variasi kegiatan yang dilakukan.

Sedangkan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti lakukan sama-sama upaya peningkatan kemampuan berhitung anak, akan tetapi menggunakan *ball number* di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan.

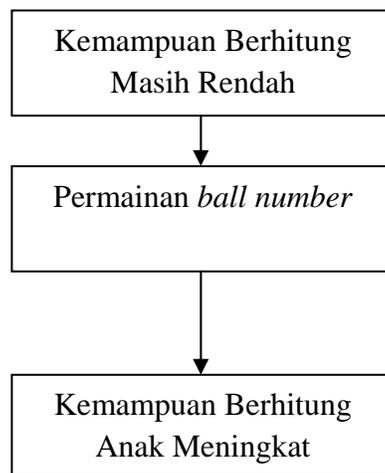
G. Kerangka Konseptual

Salah satu strategi atau metoda yang diajarkan di TK adalah bermain yang menyenangkan melalui bermain *ball number*, penelitian ini merupakan upaya yang dilakukan oleh guru anak usia dini agar meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Perkembangan berhitung anak harus di bimbing sejak dini, kemampuan berhitung anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan

sehari hari anak. Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan berhitung adalah permainan *ball number*.

Dengan menggunakan permainan *ball number* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal huruf di TK Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang.



H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui permainan *ball number* kemampuan kognitif anak meningkat di Taman Kanak Kanak Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian diatas untuk peningkatan kemampuan dalam berhitung dilakukan melalui permainan *ball number* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui permainan *ball number* dapat meningkatkan pembelajaran anak dalam mengenal konsep angka.
2. Kegiatan berhitung melalui permainan *ball number* dapat melatih anak mengenal konsep angka pada kelompok B setelah permainan pengenalan angka dan berhitung anak menunjukkan hasil sangat tinggi yaitu nilai anak sangat baik pada siklus I dengan persentase 25%, ternyata pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase 84% .
3. Melalui permainan *ball number* di TK Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan melalui permainan *ball number*, anak dapat menunjukan angka 1-20 yaitu nilai anak kurang pada siklus I dengan persentase 26%, ternyata pada siklus II terjadi peningkatan melebihi KKM menjadi 0%, berarti permainan *ball number* merupakan strategi yang paling tepat untuk meningkatkan berhitung anak sangat menentukan kecerdasan pada masa mendatang.

4. Setelah diadakan siklus II terhadap berhitung dalam mengenal konsep angka melalui permainan *ball number* terjadi peningkatan.
5. Melalui permainan *ball number* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan meningkatkan sosialisasi sesama teman.

B. Implikasi

Kegiatan permainan *ball number* memberikan manfaat bagi anak terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Karena bermain bagi anak merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas serta bermain merupakan sarana bagi anak sehingga anak akan merasa senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terutama dalam peningkatan kemampuan berhitung anak. Kegiatan bermain melalui *ball number* juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Penerapan yang peneliti lakukan adalah peneliti merancang sebuah alat permainan berbentuk *ball number* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan *ball number* ini dapat dilakukan oleh semua anak, yang mana anak dapat mengurutkan angka 1-10, anak dapat menunjukkan angka 1-10, anak dapat mencocokkan angka 1-10, serta anak dapat menghubungkan jumlah angka 1-10 sesuai dengan kemampuan anak itu sendiri.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini di ajukan saran saran yang membangun demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas pada masa akan datang.

1. Bagi siswa diharapkan dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini secara kreatif dan menyenangkan melalui permainan *ball number* di TK Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan karena merupakan kebutuhan anak.
2. Bagi peneliti diharapkan untuk dapat mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian dimasa yang akan datang, serta dapat mengekspresikan lebih mendalam tentang berhitung melalui permainan *ball number* di TK Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.
3. Bagi guru diharapkan dapat meningkatkan wawasan kemampuan strategi mengajar dan memberikan motivasi kepada guru untuk menciptakan pembelajaran berhitung dengan melalui permainan *ball number* di TK Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.
4. Bagi akademis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatifitas dan menyenangkan, sehubungan dengan permainan *ball number* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebaiknya guru yang mengajar

di TK Bina Ummat Kapujan Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan perlu memahami kebutuhan dari masalah anak belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani. 2009. *Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Ball Number Untuk Mengembangkan Kemampuan Bilangan Anak di TK Bunda Balita*. Padang: UNP (Skripsi yang tidak diresmikan)
- Bambang, Sujiono, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: PT Indeks
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Mengenal Lambang Bilangan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan
- 2002. *Tujuan Pembelajaran Berhitung Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Hurlock. 1993. *Permainan Berhitung Anak Usia Dini*. Padang: FIP. UNP
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press
- Masitoh. Dkk. 2005. *Kemampuan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dkk. 2009. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montesori, Maria. 2005. *Dasar Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rakimahwati. 2008. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press