

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN MENARA ANGKA DI PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI ZAH RATUL NAURI LUBUK BATU SUTERA**

SKRIPSI

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



Oleh :
RISNAWATI
NIM. 1110606

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

ABSTRAK

RISNAWATI 1110606/2011 Peningkatan kemampuan Berhitung anak Melalui Menara Angka di Pendidikan anak usia dini Zahratul Nauri Lubuk Batu Kecamatan Sutera.Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka dari yang kecil ke angka yang besar dan menyesuaikan jumlah benda yang terdapat pada lambang bilangan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak. Dalam berhitung melalui permainan menara angka. Manfaat penelitian ini adalah agar dapat mengenal dan mengetahui angka. Dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Pendidikan Anak Usia Dini Zahratul Nauri Lubuk Batu Surantih, subjek penelitian adalah kelompok B di PAUD Zahratul Nauri Lubuk Batu Surantih tahun 2013-2014 sebanyak 20 orang yang terdiri dari 15 orang perempuan 5 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel distribusi frekuensi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase peningkatan kemampuan berhitung anak. Sebelum tindakan masih rendah. Pada siklus I pencapaian nilai rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat tapi belum mencapai ketuntasan minimum. Sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat dan mencapai rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan menara angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Zahratul Nauri Lubuk Batu Surantih Kecamatan Sutera.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menara
Angka Di PAUD Zahratul Nauri Lubuk Batu

Nama : Risnawati

Nim : 2011/1110606

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2014

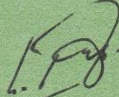
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Elise Muryanti, M. Pd
NIP. 197412202000122002

Pembimbing II



Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd
NIP. 196003051984032001

Ketua Jurusan,



Dra. Yulsyofriend, M. Pd.
NIP. 196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

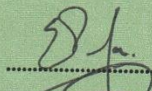
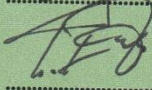
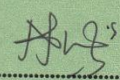
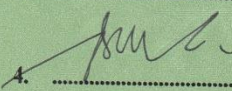
*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan
Menara Angka Di PAUD Zahratul Nauri Lubuk Batu**

Nama : Risnawati
NIM/BP : 1110606/2011
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Elise Muryanti, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4. 
5. Anggota	: Indra yeni, M.Pd	5. 

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat dan Ridho-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian tidak lupa peneliti mengucapkan salawat teriring salam pada junjungan kita Rasulullah SAW , yang telah membawa umat manusia ke dalam yang berilmu pengetahuan, Suatu kebahagiaan bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ‘Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan menara angka di PAUD ZAHROTUL NAURI.

Skripsi ini di susun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini Universitas Negeri Padang.

Dalam menulis skripsi ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi ilmiah maupun tata bahasanya,karena keterbatasan ilmu pengetahuan yang peneliti miliki. Namun, berkat keyakinan,kerja keras, dan bantuan dari berbagai pihak maka peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini .Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Ibu Elise Muryanti,M.Pd. sebagai pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya Untuk peneliti dalam memberikan bimbingan,arahan,dan dorongan dalam Menyelesaikan skripsi ini

2. Ibu Dra.Sri Hartati,M.Pd sebagai pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk peneliti dalam memberikan bimbingan arahan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra.Hj. Yulsofrend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Seluruh staf pengajar jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pembuatan skripsi ini.
6. Ibu Nurhafizah,M.Pd Selaku Penguji I yang telah membimbing dan memberikan dorongan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Bapak Dr.Dadan Suryana selaku Penguji II yang telah membimbing dan membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Ibu Indra Yeni,M.Pd selaku Penguji III yang telah membimbing dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dan motivasi maupun materi serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.

Tidak lupa pula peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak telah memberikan Motivasi, dorongan semangat, dan sumbangan pemikiran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kepentingan bersama, dan penulis juga mengharapkan masukan saran serta kritikan yang bersifat membangun dari pembaca, sehingga dapat menyempurnakan skripsi ini . Amin.....

Padang, September 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
B. Perkembangan Anak Usia Dini	9
C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	12
D. Perkembangan Berhitung Anak	13
E. Hakikat Bermain	22
F. Permainan Menara Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak	28
G. Penelitian Relevan	30
H. Kerangka Berpikir	31
I. Hipotesis Tindakan	31
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek Penelitian	34
D. Definisi Operasional	34
E. Instrumentasi	34
F. Prosedur penelitian	36

G. Teknik Pengumpulan Data	48
H. Teknik Analisis Data	49
I. Indikator Keberhasilan	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	52
B. Analisis Data	76
C. Pembahasan	82

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	85
B. Implikasi	86
C. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal
Tabel 1.	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	53
Tabel 2.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan 1	55
Tabel 3.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan 2	57
Tabel 4.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan	60
Tabel 5.	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan 1, 2 , 3, (Setelah Tindakan)	62
Tabel 6.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 1	68
Tabel 7.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 2	69
Tabel 8.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 3	71
Tabel 9.	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 1, 2 ,3, (Setelah Tindakan)	74
Tabel 10.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Analisis Data Kategori Sangat Baik	77
Tabel 11.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Analisis Data Kategori Baik	79
Tabel 12.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pada Analisis Data Kategori Cukup	80
Tabel 13.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Analisis Data Kategori Kurang	81

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Hal
Grafik 1.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	54
Grafik 2.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	56
Grafik 3.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan 2	59
Grafik 4.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan 3	61
Grafik 5.	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus I Pertemuan 1, 2 , 3, (Setelah Tindakan)	64
Grafik 6.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 1	67
Grafik 7.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 2	70
Grafik 8.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 3	72
Grafik 9.	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Siklus II Pertemuan 1, 2 , 3, (Setelah Tindakan)	75
Grafik 10.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Analisis Data Kategori Baik Sekali.....	78
Grafik 11.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Analisis Data Kategori Baik	79
Grafik 12.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Analisis Data Kategori Cukup	81
Grafik 13.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Menara Angka Pada Analisis Data Kategori Kurang	82

DAFTAR BAGAN

Daftar Bagan	Hal
Bagan 1. Kerangka Berpikir	31
Bagan 2. Pelaksanaan Penelitian Kelas	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- Lampiran 1. Rancangan Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran 2. Rancangan Kegiatan Harian Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama
- Lampiran 3. Rancangan Kegiatan Harian Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua
- Lampiran 4. Rancangan Kegiatan Harian Pada Siklus 1 Pertemuan Ketiga
- Lampiran 5. Rancangan Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 6. Rancangan Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan Kedua
- Lampiran 7. Rancangan Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan Ketiga
- Lampiran 8. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Gambar Buah Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
- Lampiran 9. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Gambar Buah Pada Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 10. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Gambar Buah Pada Siklus I Pertemuan2
- Lampiran 11. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Gambar Buah Pada Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 12. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Gambar Buah Pada Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 13. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Gambar Buah Pada Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 14. Lembaran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Gambar Buah Pada Siklus II Pertemuan
- Lampiran 15. Dokumentasi Foto Anak
- Lampiran 16. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang berusia 3 – 4 tahun. Anak Usia Dini merupakan anak yang suka bermain dan cara belajar anak usia dini dalam bentuk bermain. Kegiatan anak usia dini pada prinsipnya dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan demikian anak dapat mengetahui dan mendapatkan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 4 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai anak berumur empat tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sementara itu, pasal 28 menyatakan bahwa (1) pendidikan anak usia diselenggarakan melalui jalur pendidikan dasar, (2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informasi, (3) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal terbentuk Taman Kanak – Kanak (TK) Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat, (4) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk kelompok bermain (KB). Taman

penitipan anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat, (5) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut pasal 1 ayat 4 peraturan pemerintah Republik Indonesia no. 17 tahun 2010, secara spasifik menangani anak – anak 3 – 4 tahun. Disamping itu peraturan Mentri Pendidikan Nasional Anak usia dini, telah memberikan rambu – rambu penyelenggaraan pendidikan anak usia dini agar sejalan dengan standar pelayanan minimum yang diamanatkan undang – undang termasuk diantaranya penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Tujuan tersebut dapat tercapai, untuk itu dibutuhkan guru – guru yang terlatih, professional, kreatif, dan selalu berkarya untuk membuat berbagai alat bermain yang menarik untuk dapat membuat alat permainan yang menarik yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini salah satunya yaitu kemampuan berhitung anak.

Berhitung merupakan salah satu kegiatan yang bersifat kompleks karena kegiatan ini melibatkan kemampuan dalam meningkatkan simbol – simbol angka dalam rangkaian angka – angka yang mengandung makna. Tetapi ini sulit untuk diwujudkan karena anak PAUD kurang berminat dalam berhitung. Banyak PAUD yang terbiasa dalam kegiatan bermain berhiutng yang hanya menggunakan kertas dan pensil saja, sehingga kadang – kadang anak merasa jenuh dan bosan. Jika ditinjau dari lokasi waktu sebagian besar kegiatan disekolah dipergunakan untuk kegiatan yang kurang

jelas dan tidak efektif bagi anak. Pada umumnya guru mengenalkan angka kepada anak hanya dalam bentuk menyampaikan materi bukan dalam bentuk permainan. Pentingnya dikenal berhitung idealnya dalam pembelajaran berhitung.

Masalah yang di hadapi di PAUD ZAHROTUL NAURI ,karena masih rendahnya penguasaan anak dalam mengenal dan mengingat angka – angka tersebut. Apalagi alat peraga yang kurang memadai yang dipergunakan guru dalam proses belajar mengajar. Apabila ditanya secara satu persatu tentang angka anak tidak dapat menjawabnya, anak lebih suka diam atau mengelengkan kepalanya. Kurangnya minat anak dalam berhitung karena anak belum bisa mengingat dan mengenal angka – angka dengan baik serta alat peraga yang dipergunakan oleh guru kurang menarik bagi anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencari jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan yaitu dengan menggunakan permainan dengan menara angka. Angka – angka disusun sesuai dengan bentuk menara angka disesuaikan dengan urutan angka. Anak menyusun angka – angka yang telah ada. Anak mulai meletakkan angka – angka tadi hingga menyerupai bentuk menara angka yang telah dipilih sendiri oleh anak melalui permainan. Teknik ini dilakukan agar anak mudah mengenal bentuk angka melalui balok yang ada tulisan angka. Dengan demikian tanpa disadari anak telah belajar berhitung.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk merancang suatu permainan yang berjudul ***Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan menara angka.***

Tujuan untuk meningkatkan pola pikir anak dalam permainan menara angka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Masih rendahnya penguasaan anak dalam mengenal bentuk angka
Seperti angka 1,2,3,5....
2. Alat peraga yang kurang memadai yang digunakan oleh guru dalam berhitung
3. Anak belum dapat menyebutkan angka 1,2,3,4,5...

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti melakukan pembatasan masalah terhadap masalah yang akan diteliti yaitu masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka di PAUD Zahratul Nauri Kecamatan Sutera.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka perumusan masalah adalah : bagaimana pelaksanaan permainan menara angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Zahratul Nauri Kecamatan Sutera ?.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui menara angka di PAUD Zahratul Nauri Lubuk Batu.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi Anak

Anak dapat mengenal angka dan meningkatkan kemampuan berhitung anak

2. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam menggunakan alat peraga

3. Bagi orang tua

Sebagai masukan untuk mengatasi permasalahan dikelas

4. Bagi Sekolah

Untuk menambah wawasan dalam proses belajar untuk perkembangan berhitung anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia dini, anak harus dibantu dalam mengenal alam disekitarnya, anak- akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang ia lihat, apalagi diajarkan. Oleh karenanya, proses pendidikan pada usia dini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuanya.

Menurut Hurlock(1993) menyatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun. Menurut defenisi ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah pribadi yang unik untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, berhitung, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

Hurlock dalam Komtini (2005:31) menyatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari

keterampilan tertentu dengan alasan yaitu : 1) anak senang mengulang - ulang suatu aktivitas dengan senang hati sampai mereka terampil melakukan kegiatan tersebut, 2) anak bersifat pemberani, tidak terhambat oleh rasa takut, 3) anak mudah dan cepat belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan bahwa perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini adalah sesuai menurut kelompok usianya. Dimana usia anak yang berumur antara 0 – 8 tahun merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, dan berhitung mereka secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Dalam Sulminiati (2013:13) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang khas, antara lain :

- 1) *Egosentris* yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan

memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

- 2) *Curiosity* yang tinggi yaitu rasa ingin tahu anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak usia dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.
- 3) Makhluk sosial yaitu anak usia dini sama dengan orang dewasa dalam hak makhluk sosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.
- 4) *The Unique Person* yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini tersebut merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan, karakteristik anak usia dini maka stimulus kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

B. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai bagian suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Dalam masa usia ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan aspek – aspek kepribadian lainnya.

Menurut Hendrik dalam Ramli, (2005 ; 67) menyatakan : Perkembangan Anak Usia Dini adalah bagian keseluruhan perkembangan yang terdiri dari banyak aspek yang mengamati pertumbuhan dari segi fisik, kognitif, bahasa, social emosional dan aspek – aspek kepribadian lainnya.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak secara cepat dari aspek – aspek perkembangan yang ada.

Sedangkan dalam Sujiono dkk (2008:2.3) menyatakan bahwa pada masa perkembangan anak berkembang ke arah kemandirian dari koordinasi yang kaku ke arah keterampilan yang luas, dan dari permainan berhitung kearah komunikasi verbal, serta dari kesadaran dirinya terhadap diri sendiri berubah menjadi perhatian terhadap orang lain.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah masa berkembangnya kemandirian, keterampilan dan daya minat anak terhadap sesuatu yang terdapat dalam simbol.

a. Karakteristik perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp dan Kostelnik, karakteristik perkembangan anak usia dini adalah antara lain :

1. Ranah perkembangan anak – fisik, sosial, emosional, keterampilan berhitung dan kognitif saling berkaitan.
2. Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan berhitung dan pengetahuan berikutnya dibangun berdasarkan kemampuan, keterampilan berhitung dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya.
3. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak.
4. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh terhadap perkembangan anak secara individual.
5. Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi ke arah kompleksitas, organisasi dan internalisasi yang semakin besar.
6. Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya.

7. Anak-anak adalah pembelajar yang aktif, mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial langsung dan pengetahuan yang terbesar melalui budaya untuk membentuk pemahamannya tentang dunia disekitar mereka.
8. Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup.
9. Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif dan keterampilan berhitung demikian pula refleksi perkembangannya
10. Perkembangan maju saat anak-anak memiliki kesempatan mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh, demikian pula saat mereka mengalami tantangan di atas tingkat penguasaannya sekarang.
11. Anak-anak menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda demikian pula cara-cara yang berbeda dalam mewujudkan pengetahuan mereka.
12. Anak-anak berkembang dan belajar dengan semangat baik dalam konteks suatu komunitas dimana mereka aman dan berharga, kebutuhan fisiknya terpenuhi dan mereka merasa aman secara psikologis.

b. Arah Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp dan Kostelnik (2007:77) arah perkembangan anak usia dini adalah antara lain : (a) Sederhana ke kompleks. (b) Diketahui ke tidak diketahui, (c) Diri kosong(d) keseluruhan ke bagian - bagian (e) Kongkrit (f) menyortir dan mengelompokkan benda – benda ke dalam jenis dan ukuran yang sama.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perubahan yang berkesinambungan dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Perkembangan tersebut memiliki karakteristik. Berdasarkan karakteristik arah perkembangan anak usia dini berlangsung mulai dari perkembangan sederhana ke kompleks diketahui ke tidak diketahui diri ke orang lain, keseluruhan ke bagian-bagian, menyortir dan mengelompokkan benda – benda kedalam jenis dan ukuran yang sama.

C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif melibatkan kemampuan berpikir, kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dan kecepatan dalam menemukan solusi – solusi baru dalam proses yang rutin, untuk dapat menemukan arti kreatifitas yang tersembunyi dalam dirinya dan membuat dia sungguh – sungguh mampu menyatakan dan memunculkan kreatifitas itu.

D. Perkembangan Berhitung Anak

a. Pengertian Berhitung Anak

Permainan berhitung belajar merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar berhitung anak dimasa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan serta kemampuan mengukur/memperkirakan, mengetahui serta membedakan konsep ruang.

Ada pula paham yang menyatakan bahwa berhitung merupakan bahasa artigial yang dikembangkan untuk menjawab kekurangan bahasa verbal yang bersifat almath dan matematika hanya akan mempunyai arti jika terdapat hubungan pola, bentuk dan struktur. Sebagai contoh potongan garis itu baru berarti bila ada garis lain yang diletakkan didekatnya. Misalnya kita dapat mulai membandingkan panjang dari kedua garis tersebut.

Konsep berhitung modern sekarang ini tidak lagi hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran berhitung dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif. Berhitung sebagai ilmu tentang struktur dan hubungannya memerlukan symbol – symbol untuk membantu memanipulasi aturan – aturan melalui operasi nol yang ditetapkan (Paimin, 1998).

Jadi dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini, melalui berhitung menyebut angka-angka dan menghitung angka dari satu sampai sepuluh angka.

Peneliti dapat mengambil kesimpulan berhitung adalah suatu alat yang berhubungan dengan banyaknya benda yang ada disekitar kita.

b. Fungsi Berhitung

Fungsi berhitung yang utama adalah sebagai alat untuk mengenal banyaknya suatu benda. Berhitung dibagi menjadi dua fungsi yaitu fungsi perorangan dan fungsi kemasyarakatan. Secara umum permainan berhitung di TK bertujuan agar anak dapat menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran berhitung yang sesungguhnya disekolah dasar. Secara khusus permainan berhitung di PAUD bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut yaitu :

1. Dapat berfikir logis dan sistem sejak dini melalui pengamatan terhadap benda – benda kongret, gambar – gambar ataupun angka – angka yang terdapat disekitar anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

Jadi dapat disimpulkan dengan adanya berhitung yang digunakan oleh anak setiap hari maka anak akan mudah berintegritas dengan lingkungan sosial.

c. Peranan Berhitung Bagi Anak

Peranan berhitung bagi anak usia dini adalah membangun rasa keingintahuan anak secara alami, tentang bentuk, ukuran, jumlah, dan konsep-konsep dasar lain dalam berhitung. Kepedulian dan ketertarikan guru terhadap apa yang dikatakan anak akan mendorong mereka untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka.

Orang dewasa baik orang tua di rumah atau guru di sekolah seharusnya tidak selalu merasa khawatir ketika harus mempelajari berhitung pada anaknya. Dengan adanya peranan berhitung dapat meningkatkan pola pikir anak :

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep berhitung yang benar, menarik dan menyenangkan.
2. Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal, anak juga dapat menghindari juga rasa takut terhadap berhitung.
3. Membantu anak belajar berhitung, secara alami melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan bentuk, rupa, rasa, serta bahan-bahan lain disekeliling mereka.

Jadi dapat disimpulkan bahwa peranan berhitung bagi anak adalah sebagai sarana berfikir untuk berhitung anak, kemudian anak

menyebutkan bilangan, maka sudah melatih anak untuk dapat menghitung benda-benda yang ada disekitar anak.

d. Bentuk-bentuk Berhitung Anak

Mempersiapkan iklim bersahabat untuk aktivitas berhitung tergantung cara kita memandang berhitung sebagai lebih dari sekedar penambahan dari sekedar penambahan dan pengurangan dan bukan hanya angka atau simbol.

Berhitung untuk anak-anak harus konkret, bukan simbol, menyortir dan menyeleksi adalah langkah awal untuk mengembangkan keterampilan dalam mengamati persamaan dan perbedaan objek dan mengelompokkannya berdasarkan ukuran warna dan bentuk.

Dengan menggunakan kacang – kacangan, tusuk gigi, dan kancing baju, sekecil bisa memahami konsep dasar berhitung sebelum menerapkan ke angka.

Berhitung merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa suatu kegiatan seperti: mengenal angka dan menghubungkan dengan suatu benda.

Secara umum berhitung memperoleh ilmu pengetahuan. Disisi lain berhitung merupakan salah satu profesi dan keahlian yang bisa diperoleh guna merealisasikan dan mengaktualisasikan keberhasilan.

e. Tujuan Berhitung

Tujuan berhitung adalah untuk kesenangan dalam menyempurnakan berhitung apalagi menggunakan strategi tertentu untuk memperbaharui pengetahuan tentang berhitung, meningkatkan daya pikir dalam berhitung, mendapatkan kesenangan atau hiburan serta atau mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Untuk itu kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun nonfisik. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia dini berada pada tahapan pro-operasional yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan kongrit dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang bentuk suatu benda.

Guru membuka kegiatan dengan salam dan doa mau belajar. setelah itu guru bercakap-cakap tentang banyak hal pada kegiatan inti, anak diberi kesempatan untuk memainkan permainan menara angka.

Anak mampu mengurutkan angka dari 1-10 angka dan dapat menyebutkan angka 1-10 serta anak bisa mengurutkan angka 1-10 angka.

Dengan demikian tingkat pencapaian perkembangan anak bisa dikatakan sudah bisa mengenal lambang bilangan, dapat mengurutkan

angka 1-10 dan dapat menyusun kembali angka-angka yang sudah diacak guru.

f. Pentingnya kemampuan berhitung

Dalam lima tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan fisik maupun psikis, awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Untuk meningkatkan perkembangan mental anak ketahapan yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya agar belajar berhitung terbentuk pada pendidikan PAUD dan menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya.

g. Kemampuan Berhitung yang harus dimiliki oleh anak yaitu :

Anak menjalankan tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor. Bermain khayal sampai kepada bermain social yang disertai aturan permainan.

Menyotir dan mengelompokan benda-benda kedalam jenis dan ukuran yang sama merupakan salah satu kegiatan yang populer untuk segala usia. Keterampilan menyotir dan mengelompokan sangat penting karena kegiatan ini dapat mengasah kemampuan anak tentang persamaan dan perbedaan. Anak akan lebih dari seorang ahli ketika sedang membandingkan benda-benda yang sudah dikenal atau diketahuinya.

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongrit seperti pengenalan warna bentuk dan menghitung angka.

Pola pikir merupakan masa perolehan dari pemahaman menuju pengenalan bentuk angka 1-2-3-4-5.

Dengan adanya lambang dari berbagai konsep, misalnya angka 7 untuk menggambarkan konsep bilangan.

Dengan demikian anak mengerti dan mudah untuk mengelompokan jumlah benda yang ada pada permainan yang terdapat pada permainan menara angka.

h. Faktor – faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung

Faktor – faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung, yaitu :

1. Penugasan Konsep

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

2. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa perolehan dari pemahaman kongrit menuju pengenalan yang abstrak dimana benda kongrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh merah untuk menggambarkan konsep warna merah untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

i. Metode Pengembangan Berhitung pada Anak Usia Dini

Pada anak usia pra sekolah, berhitung hanya pengalaman dan bukan penguasaan. Cara berhitung pada anak usia dini adalah :

1. Korespondensi Satu – satu

Pertama mulailah dengan mencoba-coba membilang dan tingkat yang sangat sederhana.

2. Pola

Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan.

3. Klasifikasi

Anak belajar klasifikasi materi, pengelompokkan berdasarkan atribut, bentuk, ukuran, jenis, warna dan lain-lain.

4. Membilang

Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulung angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.

5. Makna angka dan pengenalnya

Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol.

6. Bentuk

Anak dikenalkan pada bentuk-bentuk yang sama/ tidak sama, besar-kecil, panjang pendek.

7. Ukuran

Anak perlu pengalaman akan mengukur berat, isi, panjang dengan cara mengukur langsung sehingga proses menemukan angka dari sebuah objek.

8. Waktu dan peluang

Dua hal ini merupakan bagian dari proses kehidupan sehari-hari.

9. Penambahan dan pengurangan

Dua hal ini dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda.

j. Hakikat Bermain

Bermain bagi anak mempunyai nilai pendidikan yang sangat besar bagi perkembangan aspek-aspek pribadi anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun. Dalam kegiatan bermain itu, manusia tidak hanya menikmati permainan mereka sendiri tetapi juga terpesona oleh, permainan orang lain.

Menurut Aristoteles , berpendapat bahwa anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti. Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya.

a. Pengertian Bermain

Menurut Soegeng Santoro (2005:47) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada Pula yang dapat dilakukan secara berkelompok.

Selanjutnya Hurlock(1993) mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan

pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Adapun bermain juga merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan, bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditentukan pada caranya dari hasil yang diperoleh dari keinginan itu.

Sedangkan menurut pendapat Suyadi (2005:120) bermain merupakan sifat bawaan yang bertujuan untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak yang bersifat non serius yang dilakukan dengan latihan apapun untuk mentransformasi imajinatif dunia orang dewasa.

b. Ciri-ciri Bermain

Menurut Tadkiroatun (2008:6) menyatakan bahwa ciri-ciri bermain adalah sebagai berikut :

1. Bermain selalu menyenangkan (pleasurable) dan memuaskan (Enjoyable) Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keringanan, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya.
2. Bermain tidak bertujuan Ekstrinsik, Motivasi bermain adalah Intrinsik..

3. Bermain bersifat spontan dan suka rela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
5. Bermain juga bersifat non literal, pura-pura, atau tidak kenyataannya.
6. Bermain tidak memiliki kaedah Ektrinsik. Artinya kegiatan bermain memiliki aturan tersendiri yang hanya ditentukan oleh pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai dengan kebutuhan.
7. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifannya anak yang sedang bermain.
8. Bermain bersifat fleksibel. Anak dapat bermain dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

c. Nilai Bermain Bagi Anak.

Nilai bermain bagi anak sangat luas cakupannya yaitu meliputi seluruh aspek perkembangan anak. Menurut pendapat Frank dan Caplan dalam Moelslicatoen (2000 :25) ada enam belas nilai bermain bagi anak. Antara lain adalah :

1. Bermain membantu pertumbuhan anak.

2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
5. Bermain mempunyai unsur berpeluang didalamnya.
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Bermain merupakan sebuah pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antara pribadi.
8. Bermain memberikan kesempatan secara fisik
9. Bermain memperluas minat dan memusatkan perhatian.
10. Bermain merupakan cara mempelajari pesan orang dewasa.
11. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
14. Bermain dapat distruktur secara akademis.
15. Bermain merupakan kekuatan hidup, bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Sedangkan nilai menurut Montolalo (2005:1.12) adalah (a)

Nilai

bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik; (b) Nilai

bermain bagi perkembangan kognitif; (c) Nilai bermain bagi

perkembangan social; (d) Nilai bermain bagi perkembangan emosional.

Oleh karena itu bermain mempunyai nilai yang sangat besar bagi anak. Bagi anak belajar, adalah teman sambil belajar, belajar secara bermain.

d. Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah penguasaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Masih banyak lagi kegiatan yang dapat dipetik dalam kegiatan bermain. Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Adapun apa yang diharapkan dalam bermain bagi anak didik adalah agar dapat melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong kepribadian baik yang mencakup aspek keterampilan, kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya.

Kegiatan bermain bersama teman yang dilakukan oleh anak adalah merupakan suatu sarana untuk bersosialisasi atau bergaul serta berinteraksi dengan orang lain. Dengan bermain anak akan mengenal dan mencintai lingkungannya. Sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak harus diadakan dengan membeli yang telah siap, tetapi guru dapat merancang, membuat dan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar. Maka guru

dituntut kreativitasnya untuk menciptakan alat permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Sependapat dengan apa yang telah dikemukakan di atas menurut Montolalo (2005:1.15) bermain adalah dapat memicu kreatifitas anak, sehingga bermanfaat untuk anak dalam mencerdaskan otak, bermain menanggulangi konflik, bermain bermanfaat mengasah panca indra, bermain tidak saja penting untuk anak pra sekolah, tetapi dibutuhkan pada semua tahapan usia, bahkan sampai usia tua.

Dalam Tedjasaputra (2001:20) bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi, berusia 3 atau 4 tahun, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Bermain, selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi : senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya.

Selain Bateson (1955) menjelaskan bermain yaitu sebagai aktifitas mencari rangsangan (stimulasi) yang dapat meningkat pola pikir anak secara optimal. Bermain menambah stimulasi dengan menggunakan objek dan tindakan baru serta tidak biasa. Contohnya, kalau anak bosan main perosotan dari atas kebawah, anak dapat meningkatkan stimulasi menaiki papan perosotan dari bawah keatas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain sangat bermanfaat bagi aspek perkembangan anak. Salah satunya perkembangan berhitung

serta perkembangan membaca anak dalam mengenal dan berintegritas dengan lingkungannya.

F. Permainan Menara angka untuk meningkatkan Kemampuan berhitung anak

Permainan menara angka, adalah permainan yang dapat merangsang perkembangan berhitung. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan minat berhitung anak serta mengetahui angka-angka dengan memberikan pembelajaran melalui permainan.

Untuk anak usia dini diperlukan angka-angka dan gambar yang menarik. Anak nanti mengambil menara angka yang sudah diberi warna sesuai dengan gambar yang telah dipilih anak, lalu ditempelkan pada kain planel. Kemudian menyusun menara angka sesuai dengan gambar.

Tujuan dari permainan menara angka adalah untuk melatih kemampuan otak kanan anak mengiat gambar dan angka – angka. Sehingga kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan sejak dini. Menara angka dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal angka.

Permainan menara angka ini disukai oleh anak karena metode yang digunakan yaitu metode praktek langsung dan demonstrasi.

Hal yang perlu diperhatikan dalam permainan menara angka adalah :

- a. Menciptakan suasana enjoy dan menyenangkan
- b. Mengembangkan kemampuan berhitung anak.

- c. Meja,kursi tidak memenuhi ruangan,sehingga masih cukup ruang gerak bagi anak

Bentuk menara angka seperti balok angka yang diberikan tulisan angka 1 sampai 10 kemudian disusun dari urutan angka yang paling kecil ke urutan yang paling besar.

Peran media dalam kegiatan berhitung adalah :

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
- b. Penggunaan media menara angka dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal dan mengingat angka
- c. Penggunaan media menara angka dapat menambah wawasan.

Langkah – langkah permainan menara angka :

1. Guru perlu menyediakan alat permainan yang sesuai dengan permainan
2. Selain alat permainan yang sesuai untuk anak tempat bermain perlu mendapat perhatian pula. Tempat yang cukup luas dan lapang akan merangsang anak untuk melakukan kegiatan permainan dengan menara angka.
3. Waktu bermain perlu diperhatikan, mengingat waktu yang terlalu lama dapat menimbulkan kebosanan pada anak
4. Peran guru sebagai pendamping bermain anak sangatlah penting. Kelebihan dapat membuat anak dapat mengingat kembali bagaimana cara mengurutkan angka dari yang kecil ke angka yang besar.

G. Penelitian Yang Relevan

Setelah melakukan studi kepustakaan maka penelitian menentukan suatu penelitian yang telah dilakukan oleh :

Alisia (2009) berjudul peningkatan pengembangan berhitung melalui permainan gelang angka di PAUD Pertiwi Kambang. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan berhitung anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan gelang angka.

Rasyid (2007) berjudul menumbuh kembangkan kesiapan berhitung anak melalui permainan puzzle angka bergambar di PAUD Harapan Ibu Koto Kandis. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dalam melakukan permainan puzzle angka bergambar dapat menumbuhkembangkan kesiapan berhitung.

Yudil (2011) berjudul Upaya perkembangan berhitung anak melalui permainan balok angka di PAUD Kasih Ibu Lakitan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan berhitung anak dalam proses belajar mengajar melalui permainan menara angka.

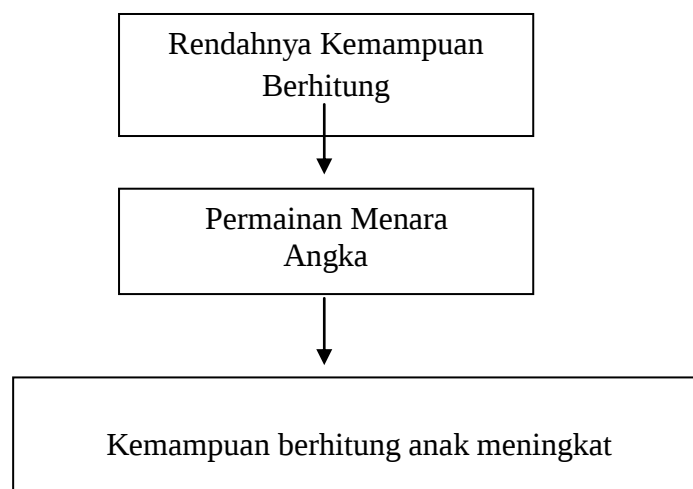
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu terhadap anak untuk peningkatan berhitung anak melalui permainan menara angka. Permainan menara angka dan permainan menyusun angka – angka. Dengan demikian peneliti membuat suatu permainan yang dapat meningkatkan berhitung anak dengan menggunakan menara angka dimana menara – menara tersebut diberi angka – angka agar anak nantinya dapat mengingat angka dan dapat menyebutkannya dengan gambar yang telah disediakan.

H. Kerangka Berpikir

Perkembangan berhitung anak harus dibimbing sejak dini. Kemampuan berhitung anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari – hari anak. Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan berhitung anak adalah permainan menara angka.

Dengan menggunakan permainan menara angka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal angka – angka di PAUD Zahratul Nauri Kecamatan Sutera.

Gambar Kerangka Berpikir :



Bagan 1

Kerangka berfikir

I. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : Permainan menara angka ini dapat meningkatkan berhitung anak melalui permainan menara

angka ,dan dapat merangsang anak untuk bisa berhitung dengan menggunakan permainan menara angka.Sehingga dapat menimbulkan daya minat anak dalam belajar berhitung.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan menara angka, maka kesimpulannya dapat di ambil adalah sebagai berikut :

Dengan adanya permainan menara angka di PAUD Zahratul Nauri, maka akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan demikian anak akan mudah untuk mengenal angka dan mengurutkan angka dari yang kecil sampai angka yang besar, anak usia dini adalah anak yang merupakan usia keemasan yang mana anak memiliki daya ingat yang cukup tajam dalam berbagai macam kegiatan.

Dengan adanya permainan menara angka, maka akan terciptalah pembelajaran yang dapat meningkatkan berhitung anak dalam berhitung, dan membuat anak senang, sehingga anak tidak mempunyai pemikiran, jika belajar berhitung akan membuat diri anak takut, justru sebaliknya membuat anak senang dan mengasikkan buat si anak dalam berhitung. Dengan demikian peningkatan kemampuan berhitung anak di PAUD telah mengalami kemajuan dan telah meningkat dan menghasilkan yang sangat baik di Anak Usia Dini. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan menara angka meningkat mencapai rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum yang telah di tetapkan.

B. Implikasi

Pengenalan kemampuan berhitung anak melalui permainan menara angka meningkatkan kemampuan anak berhitung, sehingga telah terjadi peningkatan di setiap indikatornya, terutama dalam mengurutkan angka misalnya 1, 2, 3, 4, 5 dan seterusnya. Dan dapat menyebutkan angka-angka yang sesuai yang terdapat pada menara angka , agar pembelajaran lebih menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam menggunakan permainan menara angka.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya di harapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan menara angka.
5. Bagi pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah ilmu wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, S. 1990. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Childrens Resources International. 2000. *Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak*.
- _____. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak – kanak*. Jakarta
- Hurlock. 1993. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Jawati, Ramaikis. 2013. *Skripsi Peningkatan Kemampuan kognitif Anak Melalui Permainan Lodo Geometri*. Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadrikoatun. 2008. *Cerdas melalui Bermain*. Jakarta : Rineka Cipta
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. .
- Hidayat, H. 2003. *Aktivitas Mengajar di TK*. Bandung : Penerbit Katarsis
- Kostelnik,er.al (1991). *Pembelajaran Terpadu Universitas Terbuka*. Jakarta
- Kostelnik. 2007. *Pembelajaran Terpadu Universitas Terbuka*. Jakarta
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Yogyakarta : Power Books (Indina)
- Santoso, Soengeng. 2004. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan
- Undang – undang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta : Sinar Grafika
- Yuliani, Nurani, Sujiono, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak – kanak*. Jakarta
- Glen Domen. 2005. *Bagaimana mengajar Bayi Anda Berhitung Sambil Bermain*. Jakarta
- Masiroh. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Syafril. 2002. *Stastika*. Padang Sukabina Perss
- B.E.F. Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Negeri Padang
- Tedjasaputra.2001. *Bermain Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- Zulminiati. *Metodologi Pengembangan Motorik AUD*. Universitas Negeri Padang