

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN KANDANG BINATANG
DI RAUDHATUL ATHFAL AL-QUR'AN
KOTA SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh

**RISTIN SILVANITA
NIM 2013/1309576**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kandang Binatang di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok.**

Nama : RISTIN SILVANITA

BP/NIM : 2013/1309576

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Pembimbing I



Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II



Dr. Nenpy Mahyuddin, M.Pd
NIP. 19770926 200604 2 001

Diketahui :
Ketua Jurusan



Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

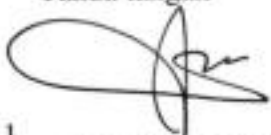
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN KANDANG BINATANG DI RAUDHATUL ATHFAL AL-QUR'AN KOTA SOLOK

Nama : Ristin Silvanita
Bp/Nim : 2013/1309576
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

1. Ketua : Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd

Tanda tangan

1.

2. Sekretaris : Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd


2.

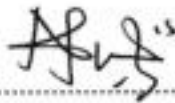
3. Anggota : Rismareni Pransiska, SS. M.Pd


3.

4. Anggota : Saridewi, M.Pd


4.

5. Anggota : Nurhafizah, M.Pd


5.

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta), ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat Allah. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. (Qs. Lukman:27)

Ya Allah..

Puji syukur aku persembahkan kehadiran-Mu ya Illahi Robbi atas segala limpahan rahmat dan karunia-Mu serta kesehatan dalam mengarungi behtera kehidupan ini. Bahtera yang terkadang terombang ambing oleh dahsyatnya hujan, badai dan ombak kehidupan untuk sampai kepada pulau tujuan, pulau harapan, pulau impian, pulau cita-cita dan pulau kebahagiaan.

Syukur Alhamdulillah ya Allah..

Kini aku tersenyum dalam iradat-Mu, kini baru ku mengerti arti kesabaran dalam penantian. Sungguh tak ku sangka ya Allah, Kau menyimpan sejuta makna dan rahasia. Sungguh berarti hikmah yang Kau beri...

Terima kasih ku ucapkan kepada kedua orang tuaku, ibu mertuaku berkat do'a dan ridho darimu aku dapat menyelesaikan tugas akhir ini, kepada suamiku tercinta "PAPI (papa rapi)" yang senantiasa selalu mendo'akan, memberi dorongan dan semangat serta selalu menemani dalam penyusunan skripsi ini, tanpa semua itu tak mungkin perjalanan ini dapat kuhadapi sendiri, terima kasih untuk segalanya papi.., kepada ketiga anakku tersayang (Ramadhanul Akbar,

Nabila Putri Islami, Muhammad Alvino), terima kasih telah memberi kekuatan dan semangat untuk mama, telah memberi dukungan, menguatkan mama disetiap masalah yang mama temui di dalam penyusunan skripsi ini, dan terima kasih untuk saudara-saudara ku (uni reni, nia dan voni) serta ibu pengurus, kepala sekolah dan teman-teman sejawat guru-guru RA Al-Qur'an kota Solok yang selalu memberikan do'a dan semangat untukku dan untuk semua orang yang senantiasa setia mendampingi langkah suci ini yang terus berjuang dalam menuntut ilmu.

Ya Allah ya Robbi...

Bimbinglah aku dengan rahmat dan kasih sayang-Mu

Kayakanlah aku dengan ilmu

Hiasilah diriku dengan sikap lemah lembut-Mu

Muliakanlah diriku dengan cahaya-Mu

Ya Allah... ya Robbi.. berikanlah aku kesempatan membahagiakan keluargaku dan kedua orang tuaku sebagai pengganti tetesan keringatnya selama ini. Amin

Yaa Rabbal 'Alamin...

by. Ristin Silvanita

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Januari 2016
Yang Menyatakan,



Ristin Silvanita
Nim 2013/1309576

ABSTRAK

RISTIN SILVANITA (2015). “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kandang Binatang di Raudhatul Athfal Al-Qur’an Kota Solok”. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan.

Kemampuan berhitung anak di Raudhatul Athfal Al-Qur’an Kota Solok perlu ditingkatkan, oleh karena itu pembelajaran harus menarik dan menyenangkan, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan kandang binatang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester I pada bulan September sampai Oktober 2015 dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B kelas Mawar sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi dan selanjutnya dioleh dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Hasil rata-rata penelitian dari siklus sebelum tindakan sampai siklus II adalah anak yang mendapat nilai sangat tinggi pada kondisi awal (sebelum tindakan) pada kategori sangat tinggi adalah sepuluh persen, pada siklus I menjadi empat puluh enam koma enam persen dan meningkat lagi pada siklus II menjadi sembilan puluh persen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan kandang binatang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Raudhatul Athfal Al-Qur’an Kota Solok

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan melimpahkan rahmat-Nya dan hidayah-Nya, shalawat serta salam tidak lupa peneliti sampaikan kepada uswah hasanah Rasulullah Muhammad SAW, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kandang Binatang di Raudhatul Athfal Al-Qur’an Kota Solok”**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melakukan penelitian di lapangan dan merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, dorongan dan bimbingan serta dukungan dan saran dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi dari lubuk hati yang paling dalam dan tulus kepada :

1. Ibu Dra Hj. Zulminiati, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal sampai selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan penuh kesabaran dan pengertian sampai selesainya skripsi ini.

3. Ibu Saridewi, M.Pd, sebagai penguji 1 yang telah banyak memberikan saran dan masukan serta arahan demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Rismareni Pransiska, SS. M.Pd, sebagai penguji 2 yang juga telah banyak memberikan arahan, saran dan masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Nurhafizah, M.Pd, sebagai penguji 3 yang juga telah banyak memberikan arahan, saran dan masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang memberikan izin pelaksanaan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu bapak para dosen UNP PG PAUD yang telah banyak memberikan bimbingan serta ilmu pengetahuan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Rafadli, M.Pd sebagai Kepala Dinas Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian sehingga penelitian dapat dilaksanakan.
10. Ibu Hj. Nurhaina Djamal sebagai ketua yayasan Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok yang telah memberikan izin penelitian sehingga penelitian dapat dilaksanakan.

11. Ibu Hernawanti, S.Pd sebagai kepala Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok yang telah memberikan izin penelitian sehingga penelitian dapat dilaksanakan.
12. Ibu Nurasni, S.Pd.I sebagai kolaborator, ibu Cici Anggraini S.Pd dan ibu Yulianda, S.Pd.I serta rekan-rekan yang sama mengajar di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Suami tercinta *Papi* (papa Rapi) dan anak -anakku tersayang Ramadhanul Akbar, Nabila Putri Islami, M. Alvino dan kedua orang tua, ibu mertua, kakak adik serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti demi meraih cita-cita.
14. Rekan-rekan mahasiswa PPKHB Kota Solok jurusan PG-PAUD angkatan 2013 yang sama-sama saling memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Anak didik kelompok B kelas Mawar RA Al-Qur'an Kota Solok sebagai subjek penelitian.
16. Teristimewa saudari Astri Delfa Mery dan Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak disebutkan namanya satu persatu.

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

Akhir kata peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	4
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 5
A. Landasan Teori	5
1. Konsep Anak Usia Dini	5
a. Pengertian Anak Usia Dini	5
b. Karakteristik Anak usia Dini	6
c. Tahap-tahap Perkembangan anak Usia Dini	7
d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Kognitif	10
b. Karakteristik perkembangan kognitif	11
c. Tahap Perkembangan kognitif	12
d. Indikator Perkembangan Kognitif	13
4. Konsep berhitung anak usia dini	14
a. Pengertian berhitung	14
b. Tujuan berhitung	15
c. Prinsip-prinsip berhitung	16
5. Bermain	18
a. Pengertian bermain	18
b. Tujuan bermain	19
6. Permainan kandang binatang	19
a. Pengertian permainan kandang binatang	19

b. Bahan permainan kandang binatang	20
c. langkah-langkah permainan kandang binatang	22
B. Penelitian yang relevan	22
C. Kerangka berfikir	23
D. Hipotesis tindakan	24
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Jenis penelitian	25
B. Tempat dan waktu	21
C. Subjek penelitian	26
D. Prosedur penelitian	26
E. Definisi operasional	41
G. Instrumen penelitian	42
H. Teknik Analisis data	44
I. Indikator keberhasilan	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi Data	46
1. Deskripsi Kondisi Awal	46
2. Deskripsi Siklus I	49
3. Deskripsi Siklus II	62
B. Analisis Data	77
C. Pembahasan	84
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	88
B. Implikasi	88
C. Saran	89
 DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I Kerangka Berfikir	24
Bagan II Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto	27

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Format observasi	42
Tabel 2 : Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada kondisi awal sebelum tindakan	45
Tabel 3 : Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 1 siklus I setelah tindakan	50
Tabel 4 : Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 2 siklus I setelah tindakan	53
Tabel 5 : Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 3 siklus I setelah tindakan	57
Tabel 6 : Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan 1, 2, dan 3.....	60
Tabel 7 : Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 1 siklus II setelah tindakan	63
Tabel 8 : Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 2 siklus II setelah tindakan	67
Tabel 9 : Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 3 siklus II setelah tindakan	71
Tabel 10 : Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3	74
Tabel 11 : Kemampuan berhitung anak melalui permainan kandang binatang kategori sangat tinggi	77
Tabel 12 : Kemampuan berhitung anak melalui permainan kandang binatang kategori tinggi	79
Tabel 13 : Kemampuan berhitung anak melalui permainan kandang binatang kategori rendah	81

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1	: Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada kondisi awal sebelum tindakan	48
Grafik 2	: Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 1 siklus I setelah tindakan	51
Grafik 3	: Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 2 siklus I setelah tindakan	55
Grafik 4	: Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 3 siklus I setelah tindakan	58
Grafik 5	: Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan 1, 2, dan 3.....	61
Grafik 6	: Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 1 siklus II setelah tindakan	65
Grafik 7	: Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 2 siklus II setelah tindakan	69
Grafik 8	: Hasil observasi Kemampuan berhitung anak pada pertemuan 3 siklus II setelah tindakan	72
Grafik 9	: Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3	75
Grafik 10	: Kemampuan berhitung anak melalui permainan kandang binatang kategori sangat tinggi	78
Grafik 11	: Kemampuan berhitung anak melalui permainan kandang binatang kategori tinggi	80
Grafik 12	: Kemampuan berhitung anak melalui permainan kandang binatang kategori rendah	82

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Rencana kegiatan harian sebelum tindakan	92
Lampiran 2 : Rencana kegiatan harian pertemuan 1 siklus I	95
Lampiran 3 : Rencana kegiatan harian pertemuan 2 siklus I	98
Lampiran 4 : Rencana kegiatan harian pertemuan 3 siklus I	101
Lampiran 5 : Rencana kegiatan harian pertemuan 1 siklus II	104
Lampiran 6 : Rencana kegiatan harian pertemuan 2 siklus II	107
Lampiran 7 : Rencana kegiatan harian pertemuan 3 siklus II	110
Lampiran 8 : Lembar observasi kondisi awal (sebelum tindakan)	113
Lampiran 9 : Lembar observasi pertemuan 1 siklus I	114
Lampiran 10 : Lembar observasi pertemuan 2 siklus I	115
Lampiran 11 : Lembar observasi pertemuan 3 siklus I	116
Lampiran 12 : Lembar observasi pertemuan 1 siklus II	117
Lampiran 13 : Lembar observasi pertemuan 2 siklus II	118
Lampiran 14 : Lembar observasi pertemuan 3 siklus II	119
Lampiran 15 : Foto alat dan bahan kondisi awal (sebelum tindakan)	120
Lampiran 16 : Foto dokumentasi siklus I pertemuan 1	122
Lampiran 17 : Foto dokumentasi siklus I pertemuan 2	124
Lampiran 18 : Foto dokumentasi siklus I pertemuan 3	126
Lampiran 19 : Foto dokumentasi siklus II pertemuan 1	128
Lampiran 20 : Foto dokumentasi siklus II pertemuan 2	129
Lampiran 21 : Foto dokumentasi siklus II pertemuan 3	131



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dari pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya. Anak 0-6 tahun merupakan anak usia dini yang pada masa ini secara termologi disebut anak usia pra sekolah. Ini telah diatur dalam keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No.0486/U/1992 tentang Taman Kanak-kanak bertujuan untuk meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan serta daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, fisik dan motorik.

Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain merupakan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak, maka sebuah taman kanak-kanak itu perlu dilengkapi dengan alat-alat dan sarana permainan agar anak dapat memupuk rasa sosial dan emosionalnya. Taman Kanak-kanak itu akan terasa indah oleh anak, karena isinya pun merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan, di sinilah anak belajar berbagai hal dan memberikan kesempatan kepada anak

untuk menikmati masa bermainnya. Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Pada dasarnya kemampuan berhitung menjadi sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa dan moral atau agama. Tidak hanya dalam tujuan pendidikan tetapi juga bermanfaat untuk kelangsungan hidup individu dilingkungannya. Pembelajaran berhitung perlu dikenalkan kepada anak sejak dini. Oleh karena itu pendidik dan orang tua dapat mengenalkan konsep bilangan kepada anak melalui berbagai benda yang ada di sekitar kita yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam berhitung, mengenal konsep bilangan, berfikir logis dan sistematis.

Permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, dan posisi berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan hasil observasi selama peneliti mengajar di Raudhatul Athfal AL-Qur'an Kota Solok kelompok B kelas Mawar menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, hal ini dapat dilihat dari pembelajaran sehari-hari, antara lain anak belum mampu mengenal angka 1-10, anak belum mampu mengurutkan angka 1-10, anak belum mampu

mencocokkan angka dengan gambar. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dalam berhitung serta strategi guru kurang tepat dan kurang bervariasi. Di mana selama ini guru hanya menggunakan jari anak untuk berhitung dan mengenalkan angka di papan tulis saja, serta kegiatan anak hanya di ambil dari majalah anak saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di Raudhatul Athfal Al-Qur'an kota solok sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung
2. Rendahnya kemampuan anak mengenal angka 1-10
3. Rendahnya kemampuan anak mengurutkan angka 1-10
4. Kurangnya media pembelajaran
5. Strategi guru kurang tepat dan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti perlu membatasi masalah sebagai berikut : “masih rendahnya kemampuan berhitung anak di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, “Bagaimanakah Peningkatan Kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan *kandang binatang* di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok ?.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok melalui permainan *kandang binatang*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diambil dari penelitian ini :

1. Bagi anak adalah melalui permainan *kandang binatang* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Bagi guru sebagai bahan informasi baru dalam kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfal sehingga guru memiliki kemampuan profesional dibidangnya.
3. Bagi Raudhatul Athfal untuk menambah saran koleksi media-media atau alat pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Kota Solok.
4. Bagi peneliti untuk menambah pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Suryana (2013 : 28), anak usia dini adalah merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, berada pada rentang usia 0-8 tahun, menurut definisi ini anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan mempunyai sifat yang unik.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:7), anak usia dini adalah anak yang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat, dimulai sejak dalam kandungan sampai 8 tahun (0-8th). Juga disebut tahun emas atau *golden age*.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang serta mempunyai sifat yang unik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Suryana (2013:31), Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. 2) Anak memiliki rasa

ingin tahu (curiosity), Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan dan hal ini mendorong rasa ingin tahunya yang tinggi. 3) anak bersifat unik, anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga (Bredekamp:1987). 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang diatas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi.

Sedangkan menurut Sudarna (2014:16), anak usia dini memiliki karakteristik seperti : unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya akan fantasi, masih mudah frustrasi, masih kurang mempertimbangkan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mempunyai karakteristik yang bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka berpetualang, anak bersifat unik, kaya imajinasi dan fantasi serta memiliki daya konsentrasi yang pendek dan menunjukkan minat terhadap teman.

c. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Suryana (2013:38), setiap manusia akan mengalami tahapan perubahan sesuai dengan periode perkembangannya. Setiap tahap perkembangan yang dicapai oleh anak akan menjadi landasan untuk mencapai tahap perkembangan berikutnya. Anak usia lahir sampai usia lima tahun memiliki tahap perkembangan yang unik dan menentukan pada tahap berikutnya. Usia 2-3 tahun anak memerlukan stimulasi fisik yang akan memberikan rangsangan terhadap motorik kasar (otot kasar) disamping itu harus diberikan rangsangan terhadap kognitif, bahasa, sosial emosional dan nilai agama dan moral. Perkembangan anak usia sekolah dasar awal ini terdapat berbagai permasalahan baru, karena mereka berada pada tahap sekolah dasar awal kelas 1-3. Anak usia 6-8 tahun adalah anak yang masa perkembangannya berada pada tahap melanjutkan perkembangan sebelumnya.

Menurut Yamin (2013:5), dalam prinsip-prinsip dasar perkembangan anak usia dini terdapat empat tahap yaitu : 1) Domain perkembangan : fisik/motorik, sosial, emosi, bahasa, kognisi saling terkait saling mempengaruhi. 2) Terjadi secara berurutan, kemampuan, keterampilan dan pengetahuan dibangun dari kemampuan yang sudah dimilikinya. 3) perkembangan anak bervariasi baik antar anak maupun antar aspek perkembangan dari anak itu sendiri. 4) Pengalaman awal mempengaruhi pada perkembangan anak. Ada periode optimal pada setiap tipe perkembangan dan belajar anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan anak usia dini dimulai dari masa konsepsi menjadi orok, bayi dan anak-anak sampai masa remaja atau pubertas. Setiap tahap perkembangan yang dicapai anak akan menentukan tahap perkembangan berikutnya.

d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Musfiroh (2005:82) perkembangan anak usia dini (4-5) tahun meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu : 1) perkembangan bahasa. Ketika memasuki taman kanak-kanak atau usia 4 tahun, anak sudah dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai pertanyaan dengan menggunakan kata “apa, mengapa, kapan, dimana, dan siapa”. 2) perkembangan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat dan membuat klasifikasi.

Sedangkan menurut Bredekamp (1987) dalam Suryana (2013:33), aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait erat. Perkembangan dalam satu ranah berpengaruh dan dipengaruhi oleh perkembangan dalam ranah-ranah yang lain. Perkembangan dalam satu ranah dapat membatasi atau mendukung perkembangan yang lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan bahasa, perkembangan logika, fisik, sosial emosional dan kognitif yang saling terkait erat dan mempengaruhi perkembangan satu sama lainnya.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Yamin (2013:1), pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age.

Sedangkan menurut Sudarna (2014:1), Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya.

Dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan Anak Usia Dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai 8 tahun yang dilakukan secara menyeluruh mencakup aspek

perkembangan sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Suyanto (2005:5) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa.

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2002:2) secara umum bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.

Dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sudarna (2014:11), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf.

Menurut Mulyasa (2012:25), kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini penting, karena dalam proses kehidupannya anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan atau diselesaikan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir untuk memecahkan masalah suatu masalah yang ada dalam kehidupan anak.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Karakteristik perkembangan kognitif anak pada usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dalam Sujiono (2005:2.6-2.7) dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah :

- 1) memahami konsep makna berlawanan, 2) Menunjukkan pemahaman mengenai didasar / dipuncak, 3) mampu membedakan bentuk, 4) mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, 5) sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukurannya, 6) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, 7) mencocokkan segitiga, 8) menyentuh dan menghitung 4-7 benda, 9) mengenali dan menghitung angka sampai 10, 10) mengklasifikasikan angka, tulisan buah dan sayur.

Sedangkan menurut Yusuf dalam Masitoh (2005:9) mengemukakan bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak pada masa pra sekolah sebagai berikut : a) mampu berfikir dengan menggunakan simbol, b)

berfikirnya masih dibatasi oleh persepsi, c) berfikir masih kaku, d) anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini adalah memahami konsep makna berlawanan, mampu membedakan bentuk, mampu berfikir dengan menggunakan simbol dan anak mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi.

c. Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Sudarna (2014:12) membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase, yaitu 1) fase sensorimotor usia 0-2 tahun, pada masa ini anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar), 2) fase pra operasional (usia 2-7 tahun), pada fase ini anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis, seperti percakapan melalui telepon mainan. 3) Fase operasi konkret (usia 7-12 tahun), pada fase ini kemampuan anak untuk berfikir secara logis sudah berkembang, terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya. 4) fase operasi formal (12 tahun sampai usia dewasa), fase ini ditandai oleh perpindahan dari cara berfikir konkret ke cara berfikir abstrak, berupa kemampuan mengeluarkan ide-ide.

Menurut piaget dalam sujiono (2005:3.4) tahap-tahap perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 tahap yaitu : 1) sensori motor, usia 0-2 tahun. Pada tahap ini perkembangan skema melalui refleksi-refleksi untuk mengetahui dunianya, mencapai kemampuan dalam mempersepsikan ketetapan dalam objek. 2) pra operasional, usia 2-7 tahun. Pada tahap ini penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan. 3) tahap konkret operasional, usia 7-11 tahun. Pada tahap ini mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret, mencapai kemampuan mengkonservasikan. 4) Tahap formal operasional, usia 11-dewasa. Pada tahap ini mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini berbeda-beda sesuai dengan usianya dan melalui tahapan-tahapan perkembangan kognitif.

c. Indikator Pengembangan Kognitif

Menurut Susanto (2011:107), program pengembangan kemampuan berhitung permulaan di taman kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan hitungan. Materi tersebut terdapat dalam kurikulum 2004 standar kompetensi TK / RA, materi yang diberikan di antaranya : (a) membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, (b) menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, (c) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

4. Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Kemampuan berhitung bagi manusia amat penting, karena tanpa adanya berhitung maka kegiatan kehidupan manusia akan terhenti dan menjadi tidak ada artinya. Kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai merusak pola perkembangan anak. Perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran berhitung ini, karena anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan bilangan abstrak). Masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkaran permulaan, yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya anak mampu bekerja dengan bilangan.

Susanto (2011:98), kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Menurut Depdiknas (2000: 225) berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep

bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dengan kata lain kemampuan berhitung di taman kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan kemampuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa berhitung adalah kunci dari konsep ide untuk menumbuh kembangkan kemampuan matematika dengan kata lain kemampuan berhitung di taman kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan kemampuan dasar matematika anak sehingga anak siap untuk menghadapi pelajaran matematika berikutnya.

b. Tujuan Berhitung

Depdiknas (2000:226), secara umum permainan berhitung di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus permainan berhitung di Taman Kanak-kanak dalam buku permainan berhitung di TK, bertujuan agar anak :

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstrak dan daya apresiasi yang tinggi.

4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung anak usia dini adalah secara umum agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sedangkan tujuan berhitung secara khusus agar anak dapat berfikir logis, dapat melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat, memiliki ketelitian, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta memiliki kreativitas dan imajinasi.

c. Prinsip-prinsip berhitung anak usia dini.

Depdiknas, dalam Susanto, (2011:102), ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung, yaitu: 1) dimulai dari menghitung benda, 2) berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit, 3) anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalah sendiri, 4) suasana yang menyenangkan, 5) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh, 6) Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, 7) Evaluasi mulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Menurut Depdiknas (2000:8), adapun prinsip-prinsip berhitung di TK adalah :

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari yang konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dalam lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa, prinsip berhitung bagi anak dimulai dari menghitung benda, anak berpartisipasi aktif, sampai kepada

evaluasi mulai dari awal sampai akhir kegiatan, sehingga anak dengan mudah memahami konsep berhitung.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain.

Menurut Ismail (2009:26) bahwa bermain menurut pengertian pertama adalah sebuah aktivitas murni mencari kesenangan tanpa mencari menang, sedangkan pengertian kedua bermain adalah aktivitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang kalah (games).

Moeslichatoen (2004:32) mengemukakan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan berbagai macam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam berinteraksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

b. Tujuan Bermain.

Menurut Hetherington & Parke (1979) dalam Moeslichatoen (2004:34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Sedangkan menurut Hurlock (1978:350) bermain mempunyai tujuan memberikan banyak sumbangan bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak dan karenanya merupakan pengalaman belajar yang penting dan menyenangkan, dan bukan merupakan “pemborosan waktu” sebagaimana yang diyakini sebelumnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain berfungsi untuk memudahkan mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak karena dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman yang penting dan menyenangkan bagi anak.

6. Permainan Kandang Binatang

a. Pengertian Permainan Kandang Binatang

Poerwadarminta (1984) dalam (kamus umum bahasa Indonesia:440), kandang adalah rumah (atau ruang berpagar dsb) tempat binatang, sedangkan binatang adalah makhluk yang bernyawa tetapi tidak berakal budi. Jadi

permainan kandang binatang adalah permainan yang dibuat dalam sebuah maket yang berbentuk kandang binatang, di mana dalam maket tersebut anak akan bermain menghitung jumlah gambar hewan yang ada di dalam maket kandang binatang tersebut.

b. Bahan Permainan Kandang Binatang

1. Papan maket kandang binatang terbuat dari gabus mading.
2. Kartu angka terbuat dari kertas.
3. Gambar-gambar binatang terbuat dari kertas.



Gambar 1
Maket kandang binatang



Gambar 2
Kartu angka



Gambar 3
Kartu gambar binatang

c. Langkah-langkah Permainan Kandang Binatang

1. Guru menyediakan alat dan media yang diperlukan.
2. Anak duduk saling berhadapan.
3. Guru memperlihatkan media dan mengadakan tanya jawab dengan anak tentang media tersebut.
4. Guru menjelaskan kepada anak cara permainan maket kandang binatang pada anak.
5. Anak mendengarkan penjelasan guru.
6. Guru mengenalkan angka 1-10 dan anak menyebutkan urutan angka yang diperlihatkan guru.
7. Anak diminta untuk menghitung gambar binatang yang ada pada maket dan anak diminta untuk mencari angka sesuai dengan jumlah benda yang dihitung.
8. Guru memberikan penguatan dan motivasi pada anak.
9. Anak yang mampu menyelesaikan permainan dengan benar diberi reward dan anak yang belum bisa diberi bimbingan dan motivasi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Emma Suryani (2015) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kantong Pintar di TK Kemala Bhayangkari II Bukit Tinggi, adapun hasil dari penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kantong pintar dapat berkembang dengan baik.

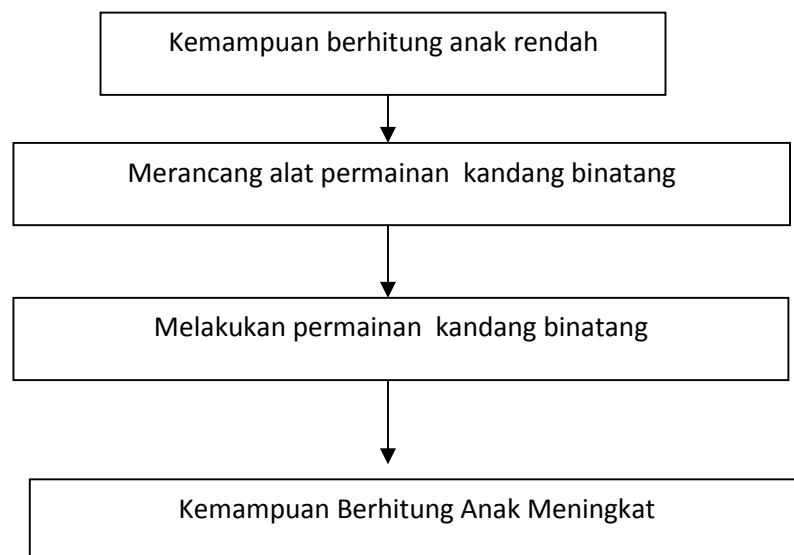
2. Afdila Husni (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol Minuman Berwarna Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lima Puluh Kota, adapun hasil dari penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tutup botol minuman berwarna dapat berkembang dengan baik.
3. Yusneli (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak dengan Permainan Angka Menggunakan Tabung dan Pinang Berwarna di TK Islam Darmawanita Persatuan Depag Kota Solok, adapun hasil dari penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan angka menggunakan tabung dan pinang berwarna dapat berkembang dengan baik.

Dari ketiga hasil penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu dalam menggunakan metode yaitu sama-sama menggunakan metode permainan, sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak, sedangkan perbedaannya adalah dalam menggunakan media dan alat permainannya. Disini Peneliti akan menggunakan permainan yang berbeda yaitu dengan permainan *maket kandang binatang*.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian Tindakan Kelas yang Peneliti laksanakan ini untuk mengatasi masalah umum dan masalah yang mendasar yaitu masalah peningkatan kemampuan berhitung anak. Rendahnya kemampuan berhitung anak, sehingga Peneliti menggunakan sebuah alat permainan yaitu permainan *maket kandang binatang*.

Permainan *maket kandang binatang* ini akan Peneliti laksanakan pada proses pembelajaran di RA Al-Qur'an Kota Solok agar terlihat peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak. Pelaksanaan Permainan *maket kandang binatang* ini dilaksanakan dalam 2 siklus, di mana dalam satu siklus terdapat 3 kali pertemuan. Hal ini peneliti lakukan agar dapat melihat tingkat perkembangan kemampuan berhitung anak mulai dari siklus I sampai siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Bagan I
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui permainan maket kandang binatang” di RA Al-Qur'an Kota Solok.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Kemampuan berhitung anak di RA Al-Qur'an Kota Solok pada kelompok B kelas Mawar setelah melakukan permainan kandang binatang telah menunjukkan hasil yang sangat baik.
2. Kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak masih rendah ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti permainan kandang binatang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Berdasarkan analisis data atau hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan permainan kandang binatang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, selain itu dapat pula meningkatkan motorik halus anak, sosial emosional anak sehingga dalam hal ini metode harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui bermain sambil belajar,

agar anak-anak tidak merasa terbebani dalam belajar dan kegiatan dapat menyenangkan bagi anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan serta simpulan yang telah di uraikan maka di sarankan untuk :

1. Bagi lembaga pendidikan, hendaknya menunjang fasilitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran.
2. Bagi guru Taman kanak-kanak / Raudhatul Athfal, diharapkan dapat menjadikan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan berhitung anak.
3. Bagi anak, penggunaan permainan kandang binatang sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat untuk mensosialisasikan permainan ini kepada guru-guru TK/RA yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Chourmain, Imam. 2011. *Pendekatan-Pendekatan Alternatif Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar
- Emma, Suryani. 2015. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kantong Pintar di TK Kemala Bhayangkari II Bukit Tinggi*. UNP: Skripsi Tidak Diterbitkan
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak (jilid 1)*. Jakarta: Erlangga
- Husni, Afdila. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tulp Botol Minuman Berwarna di Taman Kanak-kanak Negeri Lima Puluh Kota*. UNP: Skripsi Tidak Diterbitkan
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games : Panduan praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Mulyasa, H E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rusdakarya
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Poerwadarminta. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- R, Moeslichatoen. 2004. *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarna. 2014. *Melejitkan Kepribadian Anak secara Utuh: Kecerdasan, Emosi, Spirit, dan Sosial*. Yogyakarta: Genius Publisher
- Sujiono, Yuliani Nuraini, 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group