

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
POHON ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
BUSTANULATHFAL KOTO MERAPAK
SURANTIHKECAMATAN SUTERA**

SKRIPSI

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



**Oleh:
VIVI ANAROZA
NIM. 1110618**

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

ABSTRAK

VIVI ANAROZA 1110618 / 2011. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Pohon Angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Merapak Kecamatan Sutera. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan Berhitung anak dalam menyebutkan Angka 1 – 10, mengurutkan angka 1 – 10, mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang melambangkannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui Permainan Pohon Angka. Manfaat dari Penelitian ini adalah Anak dapat mengenal Angka dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Koto Merapak. Subjek penelitian adalah kelompok B di di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Koto. Merapak tahun 2013/2014 sebanyak 20 oarang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Teknik pengumpulan data digunakan adalah dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel distribusi prekuensi.

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 kriteria ketuntasan minimum (KKM). 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 Pohon Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal Koto Merapak Kecamatan Sutera.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon
Angka Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Koto Merapak
Kecamatan Sutera

Nama : Vivi Anaroza

Nim : 2011/1110618

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. Yulyofriend, M. Pd
NIP. 196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

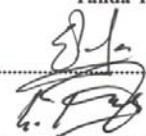
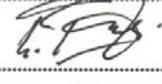
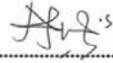
*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Angka
di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Koto Merapak Kecamatan Sutera**

Nama : Vivi Anaraza
NIM/BP : 1110618/2011
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. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“ Hai orang-orang yang beriman mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar “
(Q.S; AL.baqarah 153)

Maha Suci Allah yang telah member hamba petunjuk, kemudahan, kesabaran dan keikhlasan dalam penulisan skripsi ini.
Seiring rasa syukur atas rahmat dan hidayah- Mu ya Allah.

Karya sederhana ini ku persembahkan kepada :
Ayahanda (**Dalius**) dan Ibunda (**Mardalena**)
Dengan jerih payah dan do'a mu lah, semua ini dapat terwujud.
Semoga Allah SWT mengampuni dan menyayangi keduanya.

Teristimewa buat suamiku tercinta(**Ardiwen**)
Dan untuk anakku tersayang(**Aisyah Syafiar Laili**)
Yang selalu mengerti dan memahami kesibukan ibunda
selama penulisan skripsi ini.

Selanjutnya
Penulis ucapkan terima kasih banyak buat dosen pembimbing
dan dosen penguji yang telah banyak memberikan bimbingan
dan arahan demi tercapainya tujuan yang kita inginkan.

Dan untuk seluruh keluarga besar ku dimanapunberada.
Terima kasih atas dukungan dan motivasinya baik moral
maupun materil serta masukan dan nasihat yang diberikan selama ini.

Tidak Lupa Pula
Ucapan terima kasih buat teman – teman PPKHB Pesisir Selatan Angkatan 2011
Yang senasib, sepejuangan dengan penulis dalam menuntut ilmu
Di Universitas Negeri Padang yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu
Demikianlah untaian kata yang dapat penulis sampaikan,
Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semuanya,
Dan menjadi ladang ilmu bagi penulis kedepannya,
Aminnn.....

By.
Vivi Anaroza, S.Pd

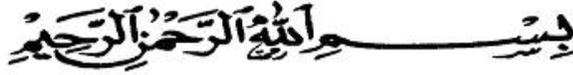
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di terbitkan oleh orang lain kecuاليا sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, september 2014
Yang menyatakan

VIVI ANAROZA

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah saya ucapkan kehadiran Allah SWT, semoga rahmat dan hidayahNya dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat dan umatNya. karunia dan hidayahNya dengan kesehatan yang sehat dan kesempatan ini peneliti dapat untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Merapak Surantih Kecamatan Sutera”**.

Tujuan dalam menyelesaikan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi S1 di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini di fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang.

Proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama membuat skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Elise Muryanti M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

2. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku penguji I telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurhafiza, M.Pd selaku penguji II telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku penguji III telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG – PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG – PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan ibu staf mengajar (Dosen) pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Dinas Pendidikan Kecamatan Sutera yang telah memberikan Izin Penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Kepala beserta rekan-rekan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Merapak Surantih Kecamatan Sutera Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bermurah hati membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Anak didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Merapak Surantih Kecamatan Sutera Kabupaten Pesisir Selatan yang telah kerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
12. Kepada kedua orang tua tercinta ayah ,dan ibu telah memberi doa dan dukungan baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada Suami ku Tercinta dan anak ku tersayang, berkat do'a dari seluruh anggota keluarga yang selalu memberi dorongan, bantuan baik moril dan materil dan memahami segala aktifitas dan kesibukan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
14. Rekan- rekan seperjuangan dari mahasiswa BP 2011 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
15. Dan semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini dengan sampai tuntas.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis khususnya.

Padang, September 2014
Peneliti

VIVI ANAROZA

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Anak Usia Dini	8
2. Perkembangan Anak Usia Dini	11
3. Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini	15
4. Landasan berhitung	18
5. Bermain dan alat permainan	23
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat Dan Waktu	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	33
E. Definisi Operasional	50
F. Instrumen Penelitian	51
G. Teknik Pengumpulan Data	52
H. Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	55
B. Analisis Data	81
C. Pembahasan	86

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	89
B. Implikasi	90
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

		Hal
Tabel 1	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam berhitung (Sebelum Tindakan)	56
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam berhitung melalui Permainan Pohon Angka Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	58
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam berhitung melalui Permainan Pohon Angka Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	61
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam berhitung melalui Permainan Pohon Angka Pada Siklus I Pertemuan 3(Setelah Tindakan)	63 66
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Siklus I Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan)	70
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam berhitung melalui Permainan Pohon Angka Pada Siklus II Pertemuan 1(Setelah Tindakan)	73 75
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam berhitung melalui Permainan Pohon Angka Pada Siklus II Pertemuan 2(Setelah Tindakan)	78
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam berhitung melalui Permainan Pohon Angka Pada Siklus II Pertemuan 3(Setelah Tindakan)	82 83
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Siklus II Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan)	84
Tabel 10	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Angka (Kategori Sangat Baik).....	85
Tabel 11	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Angka (Kategori Baik).....	
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Angka (Kategori Cukup).....	
Tabel 13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Angka (Kategori Kurang)	

DAFTAR GRAFIK

		Hal
Grafik 1	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Dalam berhitung Pada Siklus I Pertemuan I (Sebelum Tindakan).....	57
Grafik 2	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Dalam berhitung Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	60
Grafik 3	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Dalam berhitung Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	62
Grafik 4	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Dalam berhitung Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	65
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Siklus I Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan).....	68
Grafik 6	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan berhitung Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	72
Grafik 7	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan berhitung Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	74
Grafik 8	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan berhitung Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	77
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Siklus II Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan).....	80
Grafik 10	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak (Kategori Sangat Baik).....	83
Grafik 11	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak (Kategori Baik).....	84
Grafik 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak (Kategori Cukup).....	85
Grafik 13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak (Kategori Kurang).....	86

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan I Kerangka Berpikir	31
Bagan II Prosedur Pelaksanaan Penelitian tindakan Kelas	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Kondisi Awal
2. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus I Pertemuan Pertama
3. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus I PertemuanKedua
4. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus I PertemuanKetiga
5. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus II Pertemuan Pertama
6. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus II PertemuanKedua
7. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus II PertemuanKetiga
8. Lembar Penilaian Pada Kondisi Awal
9. Lembaran Penilaian Pada Siklus I Pertemuan Ketiga
10. Gambar Kegiatan Guru dan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Undang-undang Dasar nomor 20 tahun 2003 tentang sistim pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai anak berumur enam 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 dini 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) Raudatul 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 spesifik menangani anak-anak 4-6 tahun. Di samping itu peraturan Menteri Pendidikan Nasional Anak Usia Dini agar sejalan dengan standar pelayanan minimum yang diamalkan Undang-undang termasuk diantaranya penyelenggaraan pendidikan taman kanak-kanak.

Tujuan tersebut dapat tercapai, maka dapat dibutuhkan guru-guru yang terlatih, profesional, kreatif dan selalu berkarya untuk membuat berbagai alat bermain yang dibutuhkan Taman Kanak-kanak. Selain itu guru dituntut dapat membuat alat bermain yang dapat merangsang fisik atau psikis anak dan juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak TK salah satunya yaitu kemampuan berhitung anak.

Anak-anak merupakan sosok pikiran yang mempunyai pikiran yang terbatas dan pengalaman yang sedikit, mereka hidup dengan akal pikiran dan alam nyata, mereka dapat mengetahui dengan salah satu panca indra, mereka belum dapat memikirkan soal-soal maknawi, soal-soal yang abstrak, dan hukum-hukum umum. Anak-anak itu sangat perasa dengan perasaan halus dan mudah terpengaruh, berkenan dengan kemampuan kognitif yang akan diberikan kepada anak, orang tua harus dapat memperhatikan kepada anak, orang tua harus dapat memperhatikan kondisi anak dalam mendidiknya, sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Orang tua juga sebagai pendidik harus dapat memikirkan dan memperhatikan Tahapan-tahapan didalam merangsang perkembangan kognitif pada anak.

Anak didik pada usia dini sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berhitung. misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa di terapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa peningkatan perkembangan berhitung sangat penting dan berpengaruh terhadap kehidupan anak sehari-hari, baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Namun setelah Peneliti amati di TK Aisyiyah Bustanul Athfal kemampuan berhitung pada anak belum berkembang dengan baik. Hal ini

dapat dilihat dari kemampuan anak yang berjumlah 20 orang yang pertama kemampuan menyebutkan angka 1 - 10 anak yang mampu 6 orang cukup mampu 4 orang kurang mampu 10 orang yang ke dua mengurutkan angka 1-10, anak yang mampu 4 orang, anak cukup mampu 3 orang, anak yang kurang mampu 13 orang, yang ketiga mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang melambangkan anak yang mampu 2 orang, cukup mampu 4 orang, kurang mampu 14 orang.

Perkembangan berhitung yang terjadi di TK adalah: Kurang meningkat kemampuan berhitung anak dalam membilang dan menghubungkan jumlah benda dan bilangan, masih kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal angka yaitu anak mampu berhitung tapi apabila di tujuk satu angka anak tidak mengetahui angka berapa yang di tujuk tersebut, kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran berhitung sehingga anak menjadi malas dan bosan, metode yang digunakan tidak bervariasi.

Mengatasi permasalahan ini maka di upayakan suatu metode belajar melalui bermain dan alat permainan yang digunakan yaitu permainan pohon angka agar ketika anak bermain dapat merangsang anak terhadap pembelajaran berhitung.

Peneliti menyadari bahwa permasalahan tersebut akan muncul lagi bahkan akan berlarut-larut di masa yang akan datang untuk hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan**

Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Angka Di TK Aisyiyah Koto Merapak Surantih”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya minat anak dalam menyebutkan angka.
2. Masih rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan angka
3. Kurangnya minat anak dalam mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang melambangkannya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah terhadap masalah yang akan diteliti kurang meningkatnya kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka dan mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang melambangkan di TK Aisyiyah Surantih.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas maka rumusan masalah adalah : “bagaimana pelaksanaan permainan pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah koto merapak surantih?”

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah : meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam berhitung melalui permainan pohon angka

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi anak
 - a. Anak dapat mengenal angka dan meningkatkan kemampuan berhitung anak
 - b. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengkonsepkan benda-benda dengan lambang bilangan
 - c. Meningkatkan inisiatif anak untuk belajar berhitung permukaan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

2. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam menggunakan alat peraga.

3. Bagi orang tua

Sebagai masukan untuk mengatasi pembelajaran dikelas

4. Bagi sekolah

Untuk menambah wawasan dalam proses belajar untuk perkembangan berhitung anak.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. 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 ini, 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 ini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuannya.

Menurut NAECYC (*National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (2007 :10) menyatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, menurut define ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah unique pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, social-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

Hurlock (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 diatas dapat peneliti simpulkan bahwa usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan kelompok usianya. Dimana anak usia dini antara 0 – 8 tahun merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, dan bahasa 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.

Menurut Piaget ada beberapa karakteristik anak usia dinianantara lain :

1. Egosentris yaitu anak yang berada pada tahap ini menganggap bahwa anak-anak yang lain juga dapat merasakan, berfikir dan merasa sama seperti diri mereka sendiri.

Menurut Piaget, keadaan ini didasari atas pembatasan-pembatasan yang lain di dalam tahap ini.

2. Berpikir Animistis yaitu anak yang berada dalam tahap ini menganggap bahwa benda-benda mati memiliki kehidupan, sama seperti mereka sendiri.
3. Persepsi lompatan pemikiran yaitu anak yang berada dalam tahap ini selalu membuat penilaian dengan terburu, berdasarkan penampilan dari objek tersebut.
4. Pemusatan pemikiran pada satu aspek yaitu anak yang berada dalam tahap ini cenderung hanya memperhatikan pusat dari suatu aspek dalam suatu situasi dan mengabaikan hal-hal lain yang lebih penting.
5. Tidak dapat diubah yaitu anak yang berada dalam tahap ini tidak dapat berpikir dengan cara berurutan dalam suatu masalah dan lalu mundur kembali, tetapi haruslah dimulai kembali dari awal.

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.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi / imitasi masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal.

Menurut Hendrik dalam Ramli, (2005 :67) menyatakan :

Perkembangan Anak Usia Dini adalah bahagian keseluruhan perkembangan yang terdiri dari banyak aspek yang mengalami pertumbuhan dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

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

Dijelaskan oleh piaget dalam anggrek (2007 :40) bahwa :

”perkembangan anak usia dini kognitif anak usia dini taman kanak-kanak pada tahap professional, pada tahap ini penilaian anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktifitas fisik dan pengalamannya sendiri. Kemampuan

abstraksi anak mulai tumbuh sehingga memungkinkan untuk berfikir simbolik sekalipun anak masih berfikir secara egosentrik (berpusat pada anak)“

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

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp dalam Ramli (2005:68) karakteristik perkembangan anak usia dini adalah antara lain:

- 1) Ranah perkembangan anak – fisik, sosial, emosional, bahasa dan kognitif saling berkaitan.
- 2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan berikutnya dibangun berdasarkan kemampuan, keterampilan 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 tunda 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 bahasa anak 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-acara 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.

c. Arah Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Kostelnik dalam Ramli (2005:77) arah perkembangan anak usia dini adalah antara lain : (a) Sederhana ke kompleks, (b) Diketahui ke tidak diketahui, (c) Diri kosong lain (d) Keseluruhan ke bagian-bagian, (e) Konkret ke abstrak, (f) Enegtik ke simbolis, (g) Eksploratori ke arah tujuan, (h) Tidak tepat kearah yang lebih tepat, (i) Implusif ke terkendali.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran samapai 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, kongkret kearah

abstrak, enaktif ke simbolis, eksploratori ke arah tujuan, tidak tepat ke lebih tepat dan implusif ke kendali diri.

3. Perkembangan kognitif pada anak usia dini

a. Pengertian kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa proses kognitif berhubung dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Gardner dalam Munandar (2000), mengemukakan pengertian intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep pluralistik dari intelegensi dan membedakan delapan jenis intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari, intelegensi itu tidak berpungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah intelegensi, yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antar pribadi dan naturalistik.

Dalam rangka mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif pada setiap individu maka para ahli telah

mengemukakan berbagai teori. Teori Multiple yang dikemukakan oleh Guilford (2006 : 17) berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat tiga kategori dasar atau “faces of intellect” yaitu operasi mental, content dan produk. Menurut Guilford keterkaitan antara ketiga kategori berpikir atau kemampuan intelektual tersebut telah melahirkan 180 kombinasi kemampuan. Model struktur intelektual Guilford ini telah mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambah faktor-faktor seperti “*social judgment*” (evaluasi terhadap orang lain) dan kreatifitas (berfikir “divergen”).

Sedangkan menurut Gardner (2000) membagi kognitif kedalam tujuh jenis yaitu : kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan antar personal.

b. Karakteristik kognitif

Harlock dalam Sujiono (2006 : 27) mengatakan bahwa “usia 3-5 tahun adalah masa permainan”. Ber main dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainanya mempunyai sifat hidup (dapat

bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak boneka berbicara boneka kesayangannya.

Menurut Freud bahwa “rentang usia 3-5 mulai mengamati tubuhnya dan bentuk orang lain, perkembangan kepribadiannya juga makin kompleks” sipat egosentrisnya menjadi kuat, pada masa ini pula dalam diri anak tercampur rasa bangga, kacau dan kebencian.

Berikut akan diidentifikasi beberapa karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli pada anak prasekolah. Karakteristik perkembangan kognitif antara lain : mengelompokkan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik mengenali dan menghitung angka sampai 10.

c. Tujuan kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melansugkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran simbol, penalaran dan pemecahan masalah berdasarkan pendapat Piage adalah maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai berikut : 1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komperhensif, 2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, 3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran dalam menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, 4. Agar anak memahami simbol-simbol yang tersebut didunia sekitarnya, 5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun proses ilmiah (percobaan), 6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

4. Landasan berhitung

Menurut Childrens Resources International (2000) “pengertian berhitung” adalah sebuah sistim abstrak untuk pengalaman dalam mengorganisasikan serta mengurutkan. Konsep-konsep seperti kuantitas serta urutan tidak akan bearti apa-apa bagi mereka kecuali mereka memiliki sesuatu yang kongkret untuk dihitung dan

diurutkan. Oleh karena itu, anak-anak mudah harus memiliki kesempatan untuk mengalami hubungan-hubungan matematis melalui memanipulasi obyek-obyek yang kongkret, yaitu, mereka harus bermain dengan benda-benda yang bisa dihitung serta diurutkan.

Adapun aspek yang dinilai sebagai berikut : menyebutkan angka 1 – 10, menempelkan angka pada pohon angka, mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang melambangkan.

Beberapa teori yang melandasi perlunya permainan berhitung di TK adalah sebagai berikut :

Piaget (2000), menyatakan bahwa kegiatan belajar memperlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proseskebutuhan aktifitas baik fisik maupun spikis, selain itu kegitan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari itu sendiri. Anak usia TK berada pada tahapan profesional kongkret dan berfikir inofatif dimana anak maupun mempertimbangkan tentang besar, bentuk benda-benda didasarkan pada interprestasi dan pengalamannya (persepsi sendiri).

a. Masa Peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka

(kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru TK harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan jalur berhitung di jalur matematika, Karna anak TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Bloom yang menyatakan bahwa 50% dan Potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usi 8 tahun.

b. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Hurlock (1993) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya, piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan bahan-bahan disekitarnya. Pendidikan di TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya Bloom menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*Learding tolarn*) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan tingkat pendidikan selanjutnya hal ini bukanlah skandar proses. Pelatihan agar

anak mampu membaca, menulis, dan berhitung tetapi menampakkan cara belajar mendasar yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi untuk menemukan kesenangan dalam belajar mengembangkan konsep diri (Perasaan mampu dan percaya diri) melatih kedisiplinan, keberminatn, inisitif dan apresiatif.

Sejalan dengan beberapa teori yang dikemukakan diatas permainan berhitung di TK sebaiknya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung dijalaurn matematika yaitu :

1. Penguasaan Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang suatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongret.

2. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dan pemahaman kongrit masih itu ada dan dimulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang secara individual berbeda.

3. Lambang

Merupakan vasilatisasi dan beberapa konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh,

merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk, konsep berhitung seperti apa yang harus dikenalkan pada anak ? pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bentuk penguasaan.

Kecerdasan matematis-logis adalah kemampuan menggunakan angka dengan melakukan penalaran benar, kemampuan ini meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran (Amstrong, 1999) .

Lobus parietal adalah pusat sensorik, dengan rasa, seseorang dapat merasakan tangan, kaki, kepala serta mengetahui posisi diri dalam ruangan, seperti kanan kiri, depan belakang, Penelitian bilangan dan bentuk geometri (Markam,2003)

Pengembangan matematika pemulaanya yaitu: (1) Mengklasifikasi benda, (2) membuat pola, (3) mengenal konsep angka, (mengetahui arti angka, menghitung , satu-satu), (4) Kegiatan mengukur, (5) Mengetahui bentuk geometri: pengalaman langsung anak-anak dengan bahan – bahan yang berkaitan dengan matematika mempunyai banyak manfaat (Pratl:1995) dengan menggunakan manipulasi kecerdasan

mendorong anak-anak untuk berfikir dan bereaksi menghitung benda-benda di lingkungan mereka.

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia dini adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu (getman : 1998).

5. Bermain dan alat permainan.

a. Pengertian Bermain

Prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, ketika bermain anak mengekspresikan diri dengan bebas tempat merasakan paksaan (Mayke, 1993) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan konsep serta pengertian yang tidak terduga banyaknya. Dalam kegiatan bermain anak menggunakan seluruh panca inderanya , penglihatan, suara, rasa dan yang akan mempercepat kualitas hubungan anak.

Karena anak usia TK belajar dalam situasi holistik dan terkait dengan kehidupan sehari-hari, maka jenis, bentuk, ukuran serta kepentingan kegiatan pendidikan bagi anak ini berarti dalam memilih

alat bermain harus di sesuaikan dengan umur, minat serta taraf perkembangan fisik dan psikis anak didik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat peraga adalah :

1. Alat bermain hendaknya multiguna artinya alat tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang lain.
2. Alat bermain dapat menimbulkan kreatifitas, daya imajinasi dan daya khayal
3. Alat bermain disesuaikan dengan tingkat usia perkembangan anak

Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti permainan dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain (Dwartzky, 1990 : 395-396) yaitu :

1. Motivasi intrinsic

Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak pengaruh positif tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan.

2. Bukan dikerjakan sambil lalu

Karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.

3. Cara/Tujuan

Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya, anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan

4. Kelenturan

Bermain itu perlu yang lentur, kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

b. Fungsi bermain

Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial, langkah-langkah sikap yang baik ketika anak bermain adalah : (a) jangan diganggu. (b) memberi kesempatan yang cukup (c) memberi ruang yang cukup (d) memberi kesempatan bermain dengan kreatif (e) materi mudah dibentuk dengan buru-buru (f) tambahkan dimensi kerja.

c. Alat bermain.

1. Pengertian alat permainan

Pengertian alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, macam-macam sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam ada yang bersifat bongkar, mengelompokan , memadukan, mencari padanya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain,

menyusun suatu bentuknya dan lain-lain. Sewaktu bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk kita ingat.

2. Fungsi alat bermain

Fungsi alat bermain adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajari anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya, dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan sel otaknya dan menyuburkan proses pembelajaran

3. Macam-macam permainan

Permainan dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Permainan gerak
- b. Permainan fantasi.
- c. Permainan menerima.
- d. Permainan bentuk

4. Permainan pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Permainan pohon angka adalah permainan yang dapat merangsang perkembangan berhitung anak. Salah satu cara yang dilakukan oleh

guru untuk mengembangkan anak serta mengetahui angka-angka dengan memberikan pembelajaran melalui permainan.

Untuk anak usia dini diperlukan angka –angka dan gambar yang menarik. Anak nanti mengambil pohon angka yang sudah diberiwarna sesuai dengan gambar yang telah dipilih anak , lalu ditempelkan pada kain panel, kemudian menyusun pohon angka sesuai dengan gambar.

Tujuan dari permainan pohon angka adalah untuk melatih kemampuan otak kanan anak mengingat gambar dan angka-angka, sehingga kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan semenjak dini. Pohon angka dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal angka.

Permainan pohon angka ini disukai anak karena metode yang digunakan yaitu metode praktek langsung demonstrasi.

Hal yang perlu diperhatikan dalam permainan pohon angka ini adalah :

1. Menciptakan suasana enjoy dan menyenangkan.
2. Mengembangkan kemampuan berhitung anak.
3. Meja, kursi tidak memenuhi ruangan, sehingga masih cukup ruang gerak bagi anak.

Peran media dalam kegiatan berhitung ini adalah :

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

Bentuk permainan pohon angka

Permainan pohon angka adalah permainan yang dilakukan secara bergantian. Dimana kemampuan yang diperoleh anak melalui permainan ini adalah : 1) menyebutkan angka 1 sampai 20, 2) mengenal lambang bilangan, 3) menempelkan angka pada pohon, 4) mencocokkan angka dengan jumlah pohon angka yang disusun.

Langkah- langkah permainan pohon angka :

1. Guru membawa anak duduk di tikar dengan membentuk lingkaran.
2. Guru menenangkan anak “dengan mengucapkan selamat pagi“.
3. Guru mengajak anak berdo’a sebelum mulai kegiatan,.
4. Guru memperlihatkan pohon angka dan memperkenalkan kepada anak angka –angka yang pada pohon.
5. Guru menjelaskan cara menyusun pohon angka.

6. Guru memintak anak untuk mencoba menyusun pohon angka secara bergiliran sampai semua anaka mendapat giliran.
7. Guru menyuruh anak menghitung pohon angka yang telah disusun anak.
8. Guru menutup kegiatan dengan cara berdiskusi (menyimpulkan) dengan anak
9. Guru bersama anak membaca doa setelah selesai kegiatan

Kelebihan dari permainan ini adalah: Dimana permainan ini menstimulasi kecerdasan kognitif, visual, dan kinestik. Serta bertujuan untuk merangsang kemampuan anak mengidentifikasi angka secara utuh (*holistic*) dan merangsang minat berhitung anak dan juga merangsang kemampuan struktur angka dalam bilangan.s

B. Penelitian yang Relevan.

Setelah melakukan study kepustakaan maka peneliti menemukan suatu penelitian yang telah dilakukan oleh jawati (2013) berjudul peningkatan kemampuan kognitif anak memlalui permainan ludo geometri di PAUD Habibull ummi II Koto Panjang, Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan berhitug anak dalam proses peembelajaran dengan menggunakan alat permainan Ludo geometri.

Azis (2012) Berjudul pengembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka di PAUD Anggrek di Kelurahan Seberang Padang. Hasil

penelitian menyimpulkan bahwa dalam melakukan permainan kartu angka dapat menumbuh kembangkan kesiapan berhitung anak.

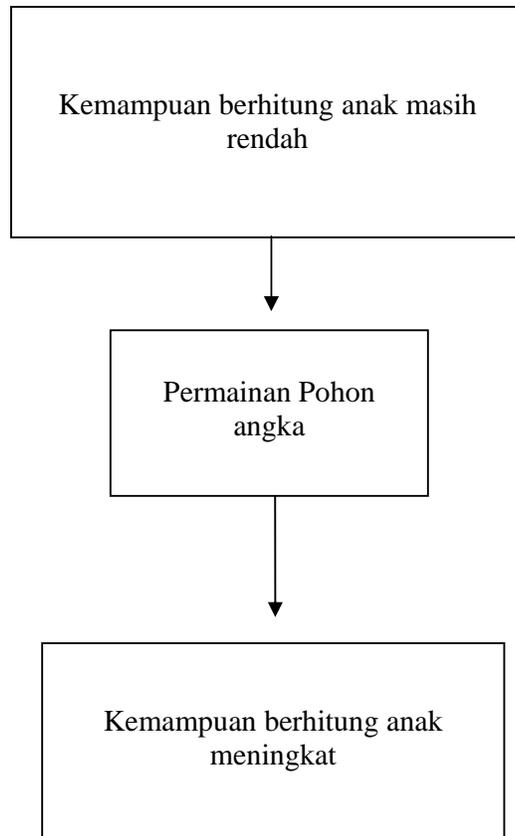
Berdasar penelitian yang dilakukan terdahulunya terhadap anak untuk peningkatan berhitung anak melalui permainan Ludo Geometri, permainan kartu angka, dengan demikian penelitian sesuatu permainan yang dapat meningkatkan berhitung anak dengan menggunakan pohon angka dimana pohon-pohon tersebut diberi angka-angka agar anak nantinya dapat mengingat angka dan dapat menghitungnya sesuai dengan gambar yang telah disediakan.

C. 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 adalah permainan pohon angka. Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan Matematika dan berhitung anak adalah permainan pohon angka.

Dengan menggunakan permainan pohon angka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal angka di TK Aisyiyah Koto merapak di Surantih.

Dapat dilihat pada bagan kerangka berfikir di bawah ini



Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : Permainan pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung yang dilakukan anak melalui pohon angka, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Terlihat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan angka dengan menggunakan permainan pohon angka
2. Terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dalam aspek mengurutkan angka dengan menggunakan permainan pohon angka
3. Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam aspek mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang melambungkan dengan menggunakan permainan pohon angka
4. Pengenalakan berhitung melalui permainan pohon angka sangat menarik dan menyenangkan bagi anak dan mengalami peningkatan. Pada siklus I pencapaian nilai rata – rata peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat tapi belum maksimal, dilanjutkan pada siklus II tingkatan kemampuan berhitung anak meningkat mencapai rata – rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

B. Implikasi

Pengenalan kemampuan berhitung melalui permainan pohon angka meningkatkan kemampuan berhitung anak , sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama dalam menyebutkan angka 1 – 10, mengurutkan angka 1 – 10, mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang melambungkan. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam menggunakan berbagai alat media

C. Saran

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

1. Bagi lembaga TK Aisyiyah Bustanu Athfal diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon angka, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam alat media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui pohon angka.
6. Bagi pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____, 1990. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
Jakarta : Rineka Cipta
- Childrens Resources International. 2000. *Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak*
- Depdiknas, 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak – kanak*. Jakarta
- _____, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta
- Hurlock, 1993. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- 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, Tadrikoantun, 2008, *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : Rineka Cipta
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjiono, Anas. 2009, *Pengantar Statistik Pendidikan*.
- 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 : Sinae Grafika
- Yuliani, Nuraini, Sujiono, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka