

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN KELERENG DI RAUDATUL ATHFAL
MASJID TAQWA KEC. TALAWI KOTA
SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelah Sarjana Pendidikan



Oleh

**RUSDAWATI
NIM : 58674/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK

Rusdawati. 2012: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelereng di Raudatul Athfal Masjid Taqwa Kecamatan Talawi Kota sawahlunto. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini yaitu masih banyak ditemui anak Raudatul Athal Masjid Taqwa Talawi Sawahlunto khususnya kelompok B2 tidak berkembang kemampuan berhitungnya, dimana anak hanya sebagian kecil yang dapat berhitung dan diminta mengurutkan bilangan yang sebenarnya anak tidak mampu menunjukkannya, anak tidak bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, guru kurang menggunakan media yang bervariasi.

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng di Raudatul Athfal Masjid Taqwa Talawi sawahlunto. Metode penelitian yang peneliti lakukan adalah metode praktek langsung, tanya jawab. Secara umum memakai metode campuran dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian anak Raudatul Athfal Masjid Taqwa Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto Khususnya anak kelompok B2 dengan jumlah anak 11 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan.

Manfaat dari penelitian ini adalah memperbaiki kinerja guru sebagai tenaga pendidik dan memiliki wawasan dalam menghadapi, membimbing dan mengarahkan tingkah laku anak didik dan bagi sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng meningkat. Sebelum tindakan kemampuan berhitung anak di Raudatul Athfal Masjid Taqwa Talawi sawahlunto rendah, setelah tindakan mengalami peningkatan yang amat baik.

Dengan berhasilnya penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan melalui metode permainan kelereng serat media yang bervariasi dan menarik bagi anak.

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

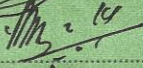
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN KELERENG DI RAUDHATUL ATHFAL MASJID TAQWA KEC. TALAWI KOTA SAWAHLUNTO

Nama : Rusdawati
NIM : 58674/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 April 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris	: Indra Yeni, S. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	5. 

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelereng di RA Masjid Taqwa Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto”**.

Dalam penelitian ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, petunjuk serta arahan dari berbagai pihak dan pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan arahan dan motivasi
2. Ibu Indra Yeni, S.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta dorongan moril kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
6. Orang tua, suami dan anak-anaku tercinta yang telah memberikan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti

7. Ibu Nurhawani, S.Pd.I selaku Kepala Raudatul Athfal Masjid Taqwa Nagari Talawi kota Sawahlunto yang telah memberi izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman angkatan 2010 kelas PPKHB dalam kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga semua bimbingan dan arahan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan dari Allah swt. Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penelitian skripsi ini. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan saran yang membangun dari pembaca.

Dengan kerendahan hati peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Padang, April 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PEGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini	10
2. Pendidikan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	12
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia	14
3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	16
a. Pengertian Kognitif	16
b. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	17
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif	18
4. Berhitung Anak Usia Dini	19
a. Pengeritaan berhitung	19
b. Prinsip-prinsip berhitung.....	22
c. Tujuan Berhitung	24
5. Indikator Perkembangan Kognitif.....	25
6. Bermain anak usia dini	26

a. Pengertian bermain.....	26
b. Tujuan bermain	27
c. Karakteristik bermain	29
d. Manfaat bermain	30
7. Alat Permainan	31
a. Pengertian alat permainan	31
b. Tujuan alat permainan.....	32
c. Karakteristik Permainan	32
d. Manfaat alat permainan.....	33
8. Bermain kelereng	35
B. Penelitian yang relevan	36
C. Kerangka Konseptual.....	37
D. Hipotesis Tindakan	38
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Subjek Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian	40
1. Kondisi Awal	41
2. Siklus I	41
3. Suklus II	46
D. Instrumen Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data	47
G. Indikator Keberhasilan.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data	49
1. Kondisi Awal	49
2. Deskripsi siklus I	52
3. deskripsi siklus II	72
B. Analisis Data	89
1. Analisis siklus I	89
2. Analisis siklus II	93
C. Pembahasan.....	97
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Implikasi.....	100
C. Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	38
Bagan 2. Siklus PTK Arikunto	40

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan menghitung balok pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	50
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	55
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	60
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	66
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan)	71
Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	75
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	79
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	84
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan)	88
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan).....	90
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan).....	94

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan menghitung balok pada kondisi awal (sebelum tindakan)	51
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	56
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	62
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	67
Grafik 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	76
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	81
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	85
Grafik 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan)	92
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan)	95
Grafik 10. Peningkatan Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Kelereng.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal sebelum tindakan.
- Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian Siklus I pertemuan pertama.
- Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian Siklus I pertemuan kedua.
- Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian Siklus I pertemuan ketiga.
- Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian Siklus II pertemuan pertama.
- Lampiran 6. Rencana Kegiatan Harian Siklus II pertemuan kedua.
- Lampiran 7. Rencana Kegiatan Harian Siklus II pertemuan ketiga.
- Lampiran 8. Lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng Kondisi Awal (sebelum tindakan)
- Lampiran 9. Lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng pada siklus I pertemuan pertama.
- Lampiran 10. Lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng pada siklus I pertemuan kedua.
- Lampiran 11. Lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng pada siklus I pertemuan ketiga.
- Lampiran 12. Lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng pada siklus II pertemuan pertama.
- Lampiran 13. Lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng pada siklus II pertemuan kedua.
- Lampiran 14. Lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng pada siklus II pertemuan ketiga.
- Lampiran 15. Surat izin penelitian dari Ketua Jurusan PG-PAUD UNP.
- Lampiran 16. Surat izin penelitian dari UPTD.
- Lampiran 17. Surat Keterangan telah melaksanakan penelitian dari kepala sekolah.
- Lampiran 18. Photo proses penelitian.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Adalah Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan Pendidikan Nasional Indonesia tercantum dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat (1) menyatakan bahwa standar pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar isi, Standar proses, dan standar Penilaian; dan standar sarana dan prasarana, Standar Pengelolaan; dan Standar Pembiayaan.

Usia Dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak yang dikenal dengan usia emas (*golden age*) dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal pada jalur pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah pendidikan sikap prilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral, nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya adalah kemampuan Kognitif anak dengan melakukan permainan berhitung. Permainan di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional anak untuk itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kognitif anak. Dengan kata lain berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut. Selain itu

permainan berhitung juga membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Untuk mewujudkan semua itu diperlukan guru profesional yaitu: guru yang mampu menciptakan kegiatan yang merangsang anak aktif untuk melakukan berbagai kegiatan yang penting bagi perkembangan anak. Guru yang efektif adalah guru yang bisa menstimulasi anak untuk belajar matematika dan anak bisa belajar matematika dengan baik hanya ketika anak membangun pemahaman matematika anak sendiri.

Pembelajaran berhitung di TK dapat dilakukan melalui metode antara lain metode bercerita, tanya jawab, pemberian tugas, praktek langsung atau melalui permainan berhitung. Proses pembelajaran yang dilakukan guru belum optimal, begitu pula pengembangan kemampuan kreatifitas dan minat dalam belajar belum tumbuh dengan baik seharusnya kreativitas dan minat anak dalam belajar dapat berkembang dengan baik melalui pemberian fasilitas dan pembelajaran yang dilakukan guru, yang disertai dengan strategi/metode pembelajaran di TK. Upaya menghasilkan pembelajaran yang optimal hendaknya pembelajaran diikuti dengan media sehingga pembelajaran yang diberikan guru bermakna bagi anak dan dapat mengembangkan kreatifitas dan minat anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan fenomena anak dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya kemampuan berhitung anak dimana hanya sebagian anak yang dapat berhitung apabila diminta menunjukkan bilangan yang diminta, anak tidak bisa menunjukkannya, anak

tidak bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta guru kurang menggunakan media dan alat peraga serta kurangnya inisiatif guru dalam merancang dan membuat alat peraga yang bervariasi agar dapat menarik minat dan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak dapat merangsang dan memunculkan rasa ingin tahu anak karena anak merasa hal itu biasa-biasa saja. kurangnya pemahaman anak terhadap konsep angka. Perkembangan berhitung anak belum optimal.

Hasil pembelajaran yang dilakukan kurang optimal karena dalam proses pembelajaran anak tidak serius melaksanakan tugas yang diberikan dan pada saat kegiatan tanya jawab hanya sebagian kecil anak yang dapat berhitung namun dia tidak mengenal lambang bilangan yang dihitung. Berhubungan dengan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas, sebab murid akan merasa tertarik dalam belajar menggunakan media yang selama ini belum pernah digunakan disekolah. Media yang peneliti gunakan adalah kelereng dan kartu angka. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal lambang bilangan pada anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan berhitung anak
2. Anak tidak bisa menunjukkan bilangan

3. Anak tidak bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
4. Guru kurang menggunakan media atau alat peraga yang bervariasi

C. Pembatasan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu tentang kurangnya kemampuan berhitung anak di Raudatul Athfal Masjid Taqwa Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana cara melalui permainan kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Raudatul Athfal Masjid Taqwa Kecamatan Talawi Kota Sawahlutno?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti mencoba membuat sebuah kegiatan melalui permainan kelereng. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Raudatul Athfal Masjid Taqwa Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng di RA Taqwa Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian, diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi anak adalah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng.
2. Bagi guru adalah sebagai bahan informasi baru dalam kegiatan pembelajaran di TK, sehingga guru memiliki kemampuan profesional dalam bidangnya.
3. Bagi Jurusan PG-PAUD adalah sebagai bahan referensi penelitian mahasiswa PG-PAUD.
4. Bagi Peneliti adalah untuk membekali diri agar lebih profesional dalam mendidik dan menjadi sebuah ilmu pengetahuan dan pengalaman pada saat penelitian ini.

H. Definisi Operasional

1. Berhitung adalah Ilmu yang dipelajari atau yang diajarkan berhubungan dengan bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasionalnya dapat digunakan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

2. Permainan kelereng adalah permainan dimana anak menjentikkan kelereng kearah ongkokan kelereng yang sudah diberi garis batas, dan anak menghitung jumlah kelereng yang keluar dari garis batas tersebut serta mencocokkan jumlah kelereng dengan lambang bilangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini.

Anak usia dini merupakan periode yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Salah satu yang menjadi ciri utama masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka, masa bermain dan masa berkembang tahap awal. Namun disisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan yang tidak dapat diulang pada masa berikutnya.

Menurut Solehuddin dalam Nunggraha (2005:52) membatasi secara kronologis usia dini (*early childhood*) adalah anak yang berkisar antara usia 0 sampai dengan 8 tahun. Apabila dilihat berdasarkan pada fase-fase pendidikan yang ditempuh anak-anak yang ada di Indonesia, maka yang termasuk kelompok anak usia dini adalah usia SD kelas 1 rendah (kelas 1-3), Taman Kanak-kanak, kelompok Bermain, dan anak masa sebelumnya (masa bayi).

Dalam rentang usia 0 sampai 8 tahun anak usia prasekolah atau anak usia dini berada pada suatu proses pertumbuhan dan perkembangan

yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya. Piaget dalam Nugraha (2005:53) mengemukakan bahwa anak adalah seorang penjelajah yang aktif, selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan interpretasi (penafsiran) tentang ciri-ciri yang esensial yang ditampilkan oleh lingkungan tersebut.

Anak Usia Dini telah dibekali dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Jika potensi-potensi tersebut tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia tersebut, maka akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Usia dini (0-8 tahun) merupakan usia yang sangat kritis bagi pengembangan kecerdasan anak.

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NAEYSC (*National Assosiation For The Education Of Young Children*) dalam Aisyah (2008:1.3) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang mencakup pada program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*Family shild care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang mempunyai kemampuan dasar yang dibawa sejak lahir dan mengalami perubahan secara terus menerus.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati dalam Aisyah, dkk (2007:1.4) bahwa karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi sekitarnya.
- 2) Merupakan pribadi yang unik.
Meskipun banyak yang terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak kembali memiliki keunikan masing-masing.
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi.
- 4) Masa paling potensi untuk belajar.
- 5) Menunjukkan sikap egosentris.
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Karakteristik Anak Usia Dini menurut Agustin, dkk (2008: 2.3) adalah anak usia 3 sampai 6 Tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Karakteristik anak usia dini sebagaimana yang dikemukakan oleh M. Quraish Shihab dalam Mushoffa (2009:86) yang menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki keunikan (*khalqan akbar*).

Kalau kita perhatikan anak-anak yang ada disekitar kita. Kita melihat berbagai keunikan dalam diri anak-anak. Ada yang menangis, tapi ada pula yang jarang menangis. Ketika mereka tumbuh dan berkembang, ada yang membuka diri terhadap orang lain dan ada pula yang kurang menyukai dekat dengan orang lain. Ada yang cerdas, ada yang biasa saja, bahkan ada yang terbelakang. Ada yang sangat kritis dan ada yang ingin tahunya biasa saja.

Keunikan-keunikan tersebut adalah cikal bakal kreatifitas dan keunggulan pribadi manusia. Sebagai guru dan orang tua maka tugas kitalah menghargai dan menumbuhkan kecenderungan atau potensi tersebut. Apabila kecenderungan ini mendapat dukungan, maka anak-anak dapat berkembang dengan optimal, bahkan tumbuh menjadi orang besar dibidang yang mereka miliki.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki potensi di dalam dirinya yang harus kita kembangkan untuk pertumbuhan dan perkembangannya yang lebih optimal.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia dini

Pendidikan Anak Usia Dini menurut pernyataan Depdiknas (2010:3) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh, dkk (2004:1.9) Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang

menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spritual.

Frobel (dalam Sumantri 2005:1) menyimpulkan pendidikan anak usia dini merupakan landasan terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini suatu upaya pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini serta upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Pendapat Sujiono (2009:46) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) Setiap anak memiliki potensi (pembawaan) yang diberikan oleh potensial anak yang dikembangkan hanya mengandalkan stimulasi alam (*nature*) hasilnya tidak akan maksimal.
- 2) Potensi anak akan dikembangkan dengan stimulasi kultural (*nurture*) hasilnya dapat maksimal.

Karakteristik cara belajar anak menurut Masitoh (2004:6.15) adalah :

- 1) Anak belajar melalui bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses memberi, ganjaran, secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel.

- 2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya diaman anak mengeksplorasi lingkungan dengan melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasa saat mengeksplorasi semua indra anak terlibat untuk memanipulasi objek-objek yang menarik perhatian mereka.
- 3) Anak belajar secara alamiah bukan atas dasar paksaan orang dewasa.
- 4) Anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya mempertimbangkan seluruh aspek pengembangan bermakna menarik dan fungsional.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan melalui faktor alam dan lingkungan anak itu sendiri (faktor bawaan dari lahir).

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendapat Suyanto (2005:5) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar anak kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh, sebagai falsafah bangsa, agar anak dapat belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain serta mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak mulia agar anak dapat memahami fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidupnya di masyarakat.

Menurut Santoso (2006:18) pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya persiapan dan perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk mengembangkan dan pendidikan anak selanjutnya.

Pendapat Sujiono (2009:43) tujuan pendidikan anak usia dini terbagi atas 2 yaitu :

- 1) Tujuan Secara Khusus
 - a) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengoptimalkan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan
 - b) Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dalam usaha-usaha yang terkait dalam perkembangannya.
 - c) Dapat memahami kecerdasan jamak
 - d) Memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini
 - e) Dapat memahami pendekatan pembelajaran
- 2) Tujuan secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sampai persiapan untuk hidup yang dapat menyesuaikan lingkungan yaitu :
 - a) anak ciptaan tuhan dan mencintai sesama
 - b) anak mampu mengolah keterampilan tubuh dan menerima rangsangan sensorik (panca indra)
 - c) anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
 - d) Anak mampu mengenal lingkungan alam, sosial, masyarakat, dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar dan mampu melakukan ibadah.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar, bentuk, watak serta peradaban anak usia dini hingga anak berakhlak mulia.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:45) bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) Dapat menumbuhkan kembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri

sendiri seperti menjaga, merawat kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.

- 2) Meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar.

Menurut Sujiono (2009:17) fungsi pendidikan anak usia dini adalah:

“Dapat mengembangkan potensi anak secara komprehensif, posisi anak usia dini di suatu pihak berada pada masa yang sangat penting dan potensi untuk mengembangkan masa depannya akan tetapi dipihak lain termasuk masa rawan dan labil mana kala anak kurang mendapat rangsangan positif”.

Pemberian rangsangan melalui pendidikan untuk anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya akan tetapi juga cerdas pada aspek-aspek dalam kehidupannya.

Menurut Direktorat PAUD (2010:3) Fungsi pendidikan anak usia dini perlu diperhatikan yaitu :

- 1) Penyiapan bahan perumusan kebijakan bidang pendidikan anak usia dini.
- 2) Penyiapan bahan perumusan standar, kriteria dan pedoman
- 3) Prosedur dibidang pendidikan anak usia dini
- 4) Pemberian bimbingan teknis dan evaluasi dibidang pendidikan anak usia dini
- 5) Pelaksanaan pemberdayaan peran serta masyarakat dibidang pendidikan anak
- 6) Pelaksanaan urusan ketatausahaan.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek yang

ada pada kurikulum TK meliputi bidang pengembangan sikap perilaku, sosial emosional, nilai-nilai agama moral, kognitif fisik motorik, bahasa dan seni dan bisa bersolialisasi dengan lingkungannya.

3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.

a. Pengertian Kognitif

Pengembangan kognitif pada hakekatnya merupakan proses mental untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengingat, menghubungkan, membilang, menjelaskan, menganalisis, mensintesis, serta mengaplikasikan sesuatu. Pengembangan kognisi dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu budaya.

Menurut Henman dan hunt dalam Sujiono (2008:1.4) mendefenisikan kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan dan teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera.

Menurut Susanto (2011:47) Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Sedangkan pendapat Terman dalam Sujiono, dkk (2008:1.4) menjelaskan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir abstrak. Jadi dapat disimpulkan bahwa kognitif atau intelektual adalah cara kerja atau proses berfikir yang terjadi pada anak usia dini serta bagaimana mereka menggunakan apa yang mereka pelajari.

b. Tujuan Perkembangan kognitif

Pengembangan kemampuan kognitif dalam kurikulum TK (Depdiknas:2010) bertujuan :

“Untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternative, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti anak usia Taman Kanak-kanak sudah mampu berhitung, mulai dari mengenal konsep angka, lambang bilangan, mengukur, mengelompokkan dan menghitung benda”

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2006:1.12) menyebutkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuannya yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus membudayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya sendiri dan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah data dan memecahkan masalah.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Menurut Santoso (2008 : 1.14) bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, pada masa ini perlu menekan pada kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional yang dikembangkan supaya menjadi manusia berkepribadian yang utuh.

Menurut Sujiono, dkk (2008:1.26) menyatakan kebebasan adalah kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu. Dalam memecahkan masalah-masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Ide yang dikemukakan Hurlock (1999:113) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah untuk :

- 1) Membantu belajar mengelompokkan
- 2) Membawa anak jalan-jalan ketempat tertentu
- 3) Memanfaatkan media masa bergambar
- 4) Melakukan aktifitas disekolah seperti : meraba dan menerka, raba dan carilah, teka-teki, bagian tumbuhan, mengenal binatang, mengenali berbagai bentuk, membedakan dan mengelompokkan, permainan puzzle, bermain warna, mengenali konsep posisi di depan, di belakang, kiri, kanan dan tengah

Penulis menyimpulkan dari teori di atas bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah bersumber dari pendidikan dan lingkungan anak itu sendiri.

4. Berhitung Anak Usia Dini.

a. Pengertian Berhitung

Menurut Dalis Naga dalam Yuhendri (2010:11) Mengemukakan berhitung merupakan cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan dan pembagian. Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan berhitung adalah ilmu yang dipelajari atau diajarkan berhubungan dengan bilangan-bilangan, yang berarti hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan.

Belajar berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Piaget dalam Depdiknas (2000:5) mengatakan bahwa kegiatan belajar merupakan kesiapan dari dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar belajar anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Perkembangan berhitung berkaitan

dengan perkembangan berfikir sistematis, kemampuan menggunakan angka, membuat klasifikasi dan kategori, serta menemukan sebab-akibat. Brewer dalam Musfiroh (2008:80) anak usia 5-6 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama penjumlahan. Mereka menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti angka. Menurut Brewer dalam Musfiroh (2008:81) anak usia 5 tahun menunjukkan kemampuan :

- a. Dapat mengurutkan benda.
- b. Dapat mengelompokkan benda.
- c. Membedakan antara fantasi dan listis.
- d. Mulai tertaring dengan angka.
- e. Tidak lagi menggunakan latihan secara spontan dalam tugas-tugas, ingatan anak melalui berminat pada penjumlahan.

Piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ketahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak termasuk kemampuan berhitung, karena pada usia ini disebut juga periode keemasan dimana kecerdasan anak berkembang dengan pesat dan menentukan perkembangan selanjutnya. Untuk itu kita harus memberikan stimulus, rangsangan dan motifasi yang maksimal dari lingkungan, agar anak mempunyai kesiapan mental dan kematangan dalam diri anak untuk belajar.

Apabila tidak termaksimal dan optimal dalam stimulusnya, maka anak mendapatkan kesulitan dalam perkembangan kehidupan selanjutnya.

Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika (Depdiknas 2000:7) yang sejalan dengan beberapa teori di atas yaitu :

a. Penguasaan konsep

Pemahaman/pengertian tentang suatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti ;Pengenal warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

b. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenakan bentuk lambangnya.

c. Lambang

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

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah ilmu yang mempelajari atau yang diajarkan berhubungan dengan bilangan-bilangan yang berarti hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan.

b. Prinsip –prinsip berhitung

Flavell dalam Hildayani, dkk (2008:9.23) menjabarkan lima prinsip dalam berhitung yaitu :

1) The one-one principle

Menurut prinsip ini belajar berhitung untuk dapat diajarkan secara berurutan dan satu persatu.

2) The Stable-Order Principle

Prinsip ini menekankan peraturan berhitung dengan menggunakan benda-benda.

3) The cardinal Principle

Prinsip ini menekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan.

4) The Abstraction Principle

Prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung oleh anak, karena anak amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada disekitarnya.

5) The Order-Irrelevance principle

Anak sudah mengerti : cara berhitung yang dimulai dengan angka satu dan dapat direpresentasikan dengan berbagai objek

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB – TK 1994 dalam Depdiknas (2000:8), Prinsip-prinsip permainan berhitung di TK tersebut adalah :

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah kesukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak untuk diperlukan alat peraga atau media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyakata bahasa yang sederhana memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Beberapa prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip berhitung itu diawali dengan menghitung benda-benda dan membutuhkan

suasana yang menyenangkan, dan dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

c. Tujuan Berhitung

Menurut Depdiknas (2000:2) secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, sedangkan secara khusus berhitung bertujuan agar anak :

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

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung dapat menciptakan berfikir logis, sistematis dan dapat bersosialisasi dengan masyarakat.

Pentingnya kecerdasan matematis logika dalam kehidupan kita sehari-hari apabila digabungkan dengan kecerdasan lain akan menghasilkan warganegara yang produktif.

5. Indikator Perkembangan Kognitif

a. Pengetahuan Umum dan Sains

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi
- 2) Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi jika air ditumpahkan)
- 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan
- 4) Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
- 5) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan
- 6) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

b. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola

- 1) Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran
- 2) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran
- 3) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau sejenis serta kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- 4) Mengenal pola ABCD-ABCD
- 5) Menggunakan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke yang besar atau sebaliknya

c. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-20
- 2) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- 3) Mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan

6. Bermain Anak Usia Dini.

a. Pengertian bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya. Hildayani (2007:4.3) Bermain sangat penting bagi pertumbuhan anak. Para ahli sepakat anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah dikemudian hari.

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni, keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan. Bagi anak-anak bermain adalah aktifitas yang dilakukan karena ingin bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan yang lain. Ciri-ciri bermain dalam Montolalu (2007:26) :

- 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut, karena tampak riang dan senang.
- 2) Dorongan bermain muncul dari anak, bukan paksaan dari orang lain.

- 3) Anak melakukan karena spontan dan suka rela, anak merasa tidak diwajibkan.
- 4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai dengan peran masing-masing.
- 5) Anak berlaku pura-pura, atau memerankan sesuatu, anak pura-pura menangis dan pura-pura marah.
- 6) Anak berlaku aktif merasa melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak segera melihat.
- 7) Anak bebas memilih ingin bermain apa dan kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Bermain merupakan cara dan jalan anak berfikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial, agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

b. Tujuan bermain

Menurut Vigotsky dalam Musfiroh (2008:6) bahwa bermain bertujuan mempengaruhi perkembangan anak melalui 3 cara yaitu:

- 1) Bermain menciptakan *zone of proximal developmen (ZPD)* anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemmampuan potensial anak.
- 2) Bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi.
- 3) Bermain mengembangkan penguasaan diri anak.

Menurut Musfiroh (2008:8) tujuan bermain adalah :

- 1) Untuk mengembangkan kognitif anak
- 2) Untuk mengembangkan kesadaran diri anak
- 3) Untuk mengembangkan sosial emosional anak
- 4) Untuk mengembangkan motorik anak
- 5) Untuk mengembangkan bahasa dan komunikasi anak

Menurut Masitoh (2006:9.4) tujuan bermain adalah :

- 1) Anak dapat melakukan koordinasi otot kasar.
- 2) Anak dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalahnya.
- 3) Anak dapat mengembangkan kreatifitasnya.
- 4) Anak dapat melatih kemampuan bahasa dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata dan sebagainya.
- 5) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam persaaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 6) Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah anak dapat berkreaitifitas dan mengembangkan kemampuan soial da kognitif.

c. Karakteristik bermain

Menurut Montolalu (2009:1.3) mengatakan karakteristik bermain di TK sebagai berikut :

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan
- 2) Bermain drama
- 3) Bermain lebih memfokus pada kegiatan dari pada hasil akhir.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dalam keterlibatan anak-anak.

Menurut Schwart dalam Hartati (2005:92) karakteristik bermain sebagai berikut :

- 1) Bermain interaktif
- 2) Bermain adalah kebebasan, spontanitas dan tanpa paksaan
- 3) Bermain adalah hal yang menarik
- 4) Bermain adalah terbuka (tidak terbatas, imajinatif, ekspresi, kreatif dan berbeda)

Sedangkan menurut Malone dalam Musfiroh (2008:33) menandai tiga kriteria dari permainan yaitu:

- 1) Kriteria pertama adalah tantangan. Dengan adanya tantangan permainan menjadi lebih efektif, atau permainan harus jelas bagi anak dan hasil permainan itu tidak dapat dipastikan.
- 2) Kriteria kedua adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.

- 3) Kriteria ketiga adalah keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong mereka bagaimana harus memecahkan suatu pertentangan dalam permainan.

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang karakteristik bermain adalah bermain yang dilakukan oleh anak dengan secara spontan dan suka rela serta tidak pada paksaan dari orang lain yang membuat anak aktif dan senang melakukan kegiatan bermain.

d. Manfaat bermain

Manfaat bermain mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, manfaat bermain juga dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik motorik anak.

Sugianto (1995:11) mengemukakan bahwa manfaat bermain adalah bermain membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan dan mampu mengendalikan hal yang ada dalam dunianya.

Pendapat dari Hetherington dan Parke dalam Moeslichatoen (2004:34) manfaat bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif sosial anak.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial anak sehingga anak dapat menemukan dan mengungkapkan dirinya sendiri. Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan untuk dapat melakukan cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak.

7. Alat Permainan.

a. Pengertian alat permainan

Menurut Sudono (2005:7) Menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, Alat itu berfungsi mengenali lingkungan serta mengajarkan anak melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan pancainderanya secara aktif dan menyenangkan, ini juga aktifitas sel otak anak.

Alat permainan optimal adalah alat yang mampu menstimulasikan dan menarik minat anak, sekaligus mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya satu aktifitas tertentu saja. Pendapat Sugianto dalam Eliyawati (2005:62) Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan kependidikan. Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan sesuai dengan kebutuhan anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah alat permainan yang digunakan oleh anak didalam bermain yang

dapat merangsang dan mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak serta karakteristik anak sehingga anak merasa nyaman, senang dan gembira serta alat permainan tersebut tidak membahayakan bagi anak (APE).

b. Tujuan alat permainan

Pendapat Montolalu (2009:5.17) menyatakan alat permainan bertujuan untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dan keakraban antara teman sehingga anak merasa betah tinggal disekolah.

Menurut Tanaka dalam Anggara (2006:8) menyatakan alat permainan yang bertujuan dalam penggunaannya disiapkan pendidik harus bervariasi. Pendapat Tedjasaputra (2007:80) menyatakan alat permainan edukatif dirancang untuk anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Tujuan alat permainan itu dapat disimpulkan adalah untuk memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak dalam bermain.

c. Karakteristik alat permainan

Menurut panitia sertifikasi guru, UNP (2011:42) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah :

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini
- 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna

- 4) Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas anak dan kreatifitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) Mengandung nilai pendidikan

Menurut Eliyawati (2007:6.3) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai beberapa ciri yaitu :

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk
- 2) Tujuan terutama untuk anak-anak usia dini prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak
- 3) Aman bagi anak
- 4) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa alat permainan yang dipakai anak hendaknya dapat difungsikan secara multifungsi, walaupun masing-masing alat mempunyai ciri-ciri has tertentu dalam arti pendapat mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

d. Manfaat alat permainan

Pendapat Sudono (2005:8) menyatakan alat permainan berfungsi untuk mengenali lingkungan dan mengajar anak mengenal kekuatan dan

kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Menurut Panitia Sertifikasi (2011:72) alat permainan edukatif berfungsi sebagai : 1) alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan anak usia dini lebih baik, 2) mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, 3) memberikan kesempatan pada anak usia dini untuk memperoleh pengetahuan dan memperkaya pengamatannya dengan berbagai alat permainan, 4) memberi kesempatan pada anak usia dini untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Menurut Montolalu (2009:7.4) mengemukakan tentang manfaat alat permainan sebagai berikut :

- 1) Mainan untuk melatih otot besar dan kecil
- 2) Mainan untuk mengembangkan fantasi anak
- 3) Mainan untuk melatih keterampilan anak
- 4) Mainan untuk mengembangkan daya fikir anak
- 5) Mainan untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak
- 6) Mainan untuk mengembangkan kreativitas
- 7) Mainan untuk merasakan keindahan

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

8. Bermain kelereng

Kelereng adalah salah satu media untuk bermain bagi anak. Menurut kamus besar bahasa indonesia permainan kelereng adalah permainan bola kecil dan kara (tanah liat/batu) yang dipakai dalam permainan anak-anak. Bermain dengan menggunakan kelereng merupakan salah satu permainan edukatif yang baik bagi perkembangan anak. Ketika anak bermain kelereng banyak temuan yang diperoleh anak dengan membuat berbagai cara yang diinginkan. Permainan kelereng juga dapat mengembangkan beberapa kemampuan anak yaitu mengembangkan motorik halus anak, melatih ketelitian, mengembangkan kecerdasan anak, melatih kemampuan dasar dalam berhitung, mencocok bilangan dengan benda-benda dan mengurutkan lambang bilangan.

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan kelereng adalah Kelereng dan kartu angka 1-20. Adapun cara pelaksanaan permainan kelereng yaitu:

- a. Guru mengenalkan kelereng pada anak.
- b. Guru memperlihatkan kartu angka pada anak.
- c. Guru meletakkan kelereng ditempat yang mudah dilihat anak yaitu dalam lingkaran yang dibuat guru sebanyak 20 buah kelereng.
- d. Satu kelereng dipegang oleh guru
- e. Guru mundur kira-kira jarak 1 jengkal.
- f. Guru menembak kelereng dengan cara menjentik

g. Guru bertanya pada anak berapa kelereng yang keluar dari garis dan berapa yang tersisa dan mencari angka pada kotak yang telah disediakan.

h. Guru mengulang permainan kelereng pada setiap anak.

Agar dapat meningkatkan pengenalan anak terhadap kemampuan berhitungnya, permainan kelereng dilakukan secara berulang-ulang sampai anak memiliki konsep yang jelas tentang berhitung, mencocok lambang bilangan dengan benda-benda dan mengurutkan lambang bilangan.

B. Penelitian yang Relevan

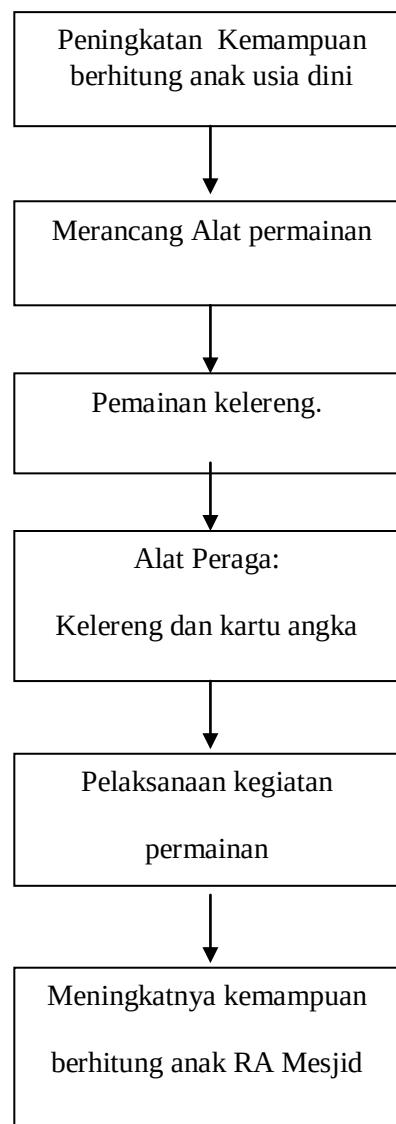
1. Suryani (2008) upaya peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan balok, dari hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan melalui permainan balok anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sesuai dengan urutan balok.
2. Delvita (2008) upaya peningkatan lambang bilangan melalui permainan memancing ikan, dari hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa melalui permainan memancing ikan dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam peningkatan pengenalan lambang bilangan dan adanya peningkatan hasil belajar.

Disini peneliti juga akan meneliti tentang kemampuan berhitung anak dengan cara yang berbeda. Adapun cara yang akan peneliti lakukan yaitu melalui permainan kelereng di RA Masjid Taqwa Talawi Sawahlunto.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif anak menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Kemampuan kognitif anak sangat berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang anak terhadap minat, terutama yang ditujukan kepada ide-ide belajar.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng. Melalui permainan kelereng anak dapat memahami langsung terhadap pemahaman berhitung, dan hal ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kelereng merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Adapun tujuan permainan kelereng ini dilaksanakan di RA Mesjid Taqwa Talawi Kota Sawahlunto adalah supaya kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman berhitung dapat meningkat.



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Permainan Kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usiadini di RA Mesjid Taqwa Talawi Kota Sawahlunto.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah:

1. Pendidikan TK mengupayakan program pengembangan perilaku dan pembiasaan serta kemampuan dasar pada diri anak usia dini.
2. Bermain merupakan suatu aktifitas yang berlangsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitar dengan senang dan sukarela.
3. Perlunya merangsang peningkatan kemampuan berhitung anak sejak usia dini.
4. Berhitung merupakan bagian dari kognitif karena berhitung merupakan cabang matematika yang berkenaan dengan sifat, hubungan bilangan-bilangan nyata terutama menyangkut penjumlahan dan pengurangann
5. Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak
6. Permainan kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Masjid Taqwa Talawi Kota Sawahlunto.
7. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mengaplikasikan metode campuran dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

8. Melalui permainan kelereng dapat memberikan pengaruh cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, peningkatan hasil belajar yang terlihat dengan peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

B. Implikasi

Permainan kelereng memberikan manfaat bagi anak terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Karena bermain bagi anak merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas serta dengan bermain anak akan merasa senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Kegiatan bermain juga dapat mengembangkan sosialisasi anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah:

1. Bagi lembaga pendidikan, hendaknya menunjang fasilitas pengajaran misalnya menggunakan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran.
2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Bagi anak, penggunaan permainan kelereng sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti Dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- , 2007. *Pemkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. .2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara.
- , 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Padang; LPTK UNP
- Depdiknas. 2000. *Permainan berhitung diTaman Kanak-kanak*. Jakarta; Depdiknas.
- Delfita. 2008. *Upaya Peningaktan Lambang Bilangan Melalui permainan memancing ikan*. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang
- Direktorat PAUD. 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usi Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan inggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Elizabeth, Hurlock. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta; Erlangga.
- Hariyadi, Moh. 2006. *Statistik Pendidikan*. Jakarta; Prestasi Pustaka Raya.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta; Prestasi Pustaka Raya.
- Hildayani, Rini Dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan manajemen Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan manajemen Direktorat Pembinaan TK dan SD.