

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
KERETA API ANGKA DI TAMAN KANAK KANAK
AL HIDAYAH RIMBO DADOK
PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



**Oleh :
VERA ZAINIDA
NIM: 1308730/2013**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kereta Api Angka di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Padang Pariaman**

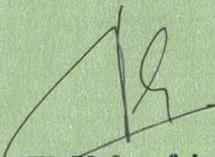
Nama : **VERA ZAINIDA**
NIM/ TM : 1308730/ 2013
Jurusan : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Disetujui Oleh:

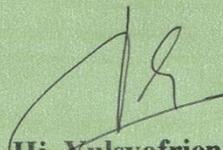
Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
Nip : 19620730 198803 2 002


Serli Marlina, M. Pd
Nip : 19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan


Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
Nip : 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

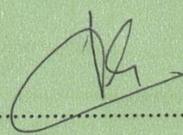
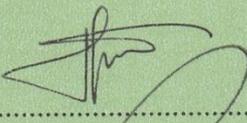
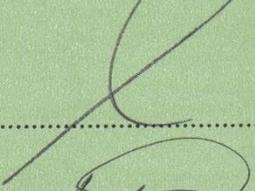
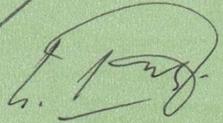
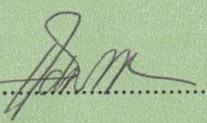
Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kereta Api Angka
Di Taman Kanak-kanak Al Hidayah Rimbo Dadok Padang Pariaman

Nama : VERA ZAINIDA
NIM/ BP : 1308730/ 2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

Tanda Tangan

6. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	1..... 
7. Sekretaris	: Serli Marlina, M. Pd	2..... 
8. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M. Pd	3..... 
9. Anggota	: Dra. Sri Hartati, M. Pd	4..... 
10. Anggota	: Indra Yeni, M. Pd	5..... 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Persembahan

Saat hati gelisah selalu kebingungan sering menghantui
Detik demi detik terus berjalan disana soal kegelisahan terus
berjalan
Begitu pikiran yang menembus buku yang terjal
Dan kaki – kaki melangkah semakin terus berjalan
Hampir kegelisahan berkumpul disuatu pikiran
Antara gelap dan cahaya
Disana saya mengambil keputusan
Yang tinggi terjal tetapi bisa saya daki
Atas berkat yakin dan doa yang saya panjatkan
Suatu titik terang cahaya sedikit lantera
Disana saya kejar dimana asalnya
Tetapi ada jalan berliku liku dan berbahaya
Atas izin allah jualah
Semua ini berkah dan berguna
Semoga bapak ibu dosen semua merestuinnya
Karya saya ini untuk pendidikan masa depan yang jaya
Amin yarabbal a'lamun

Vera zainida

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 diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan skripsi yang lazim.

Padang, Januari 2016



VERA ZAINIDA
NIM. 1308730

ABSTRAK

VERA ZAINIDA. 2016. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kereta Api Angka di Taman Kanak- Kanak Al- Hidayah Rimbo Dadok Padang Pariaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak dalam pengenalan menunjuk lambang bilangan dan membuat urutan lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta api angka di taman kanak-kanak Al Hidayah Rimbo Dadok Padang Pariaman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Al Hidayah Rimbo Dadok Padang Pariaman, kelompok B2 tahun pelajaran 2014/ 2015 sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentasen. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, dari siklus satu yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus dua. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus dua kemampuan anak dalam berhitung menunjukkan hasil yang optimal, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang meningkat sangat baik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta api angka di taman kanak-kanak Al Hidayah Rimbo Dadok Padang Pariaman meningkat.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kereta Api Angka di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Rimbo Dadok Padang Pariaman**. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata 1 (S1) pada jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing 1 dan ketua jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku pembimbing 11 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan penulisan skripsi ini.
4. Kepala sekolah dan guru-guru TK Al Hidayah Rimbo Dadok Padang Pariaman yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dan juga teman kolaborasi.
5. Teman-teman angkatan 2013 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani perkuliahan.

Semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya peneliti 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 semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang , Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan teori.....	8
1. Konsep anak usia dini.....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Karakteristik Unak Usia Dini	9
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Kognitif	11
b. Karakteristik Perkembangan kognitif.....	13
3. Konsep Berhitung Anak Usia Dini.....	14
a. Pengertian Berhitung.....	14
b. Tujuan Berhitung	15
c. Metode Bermain Berhitung	16
d. Indikator berhitung	17
4. Bermain	17
a. Pengertian Bermain	17
b. Tujuan Bermain	19
c. Fungsi Bermain	20
d. prinsip bermain.....	21
5. Media Pembelajaran	22
a. Pengrtian Media	22
b. Media Permainan.....	23
6. Permainan kereta api angka.....	23
B. Penelitian yang Relevan	24

C. Kerangka berfikir	25
D. Hipotesis tindakan	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Subjek Penelitian	27
D. Prosedur Penelitian	28
E. Definisi Operasional.....	42
F. Instrumentasi.....	42
G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
H. Teknik Analisa Data.....	44
I. Indikator Keberhasilan	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	45
1. Kondisi awal	45
2. Deskripsi Siklus 1	47
3. Deskripsi Siklus 2	64
B. Analisis data.....	77
C. Pembahasan.....	87

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	87
B. Implikasi	90
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir	26
Bagan 2 Prosedur Penelitian	29

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Format Penilaian 42
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Kondisi Awal 45
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan I..... 48
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan II 51
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan III 54
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan I, II dan III 58
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan I 64
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan II 67
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan III..... 70
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan I, II dan III 73
Tabel 11	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Sangat Baik 77
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Sesuai Harapan 79
Tabel 13	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Mulai Berkembang 81
Tabel 14	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Belum Berkembang 83

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka Kondisi Awal	46
Grafik 2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan I.....	49
Grafik 3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan II	52
Grafik 4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan III	56
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus I Pertemuan I, II dan III	60
Grafik 6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan I	66
Grafik 7 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan II	69
Grafik 8 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan III.....	71
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Api Angka pada Siklus II Pertemuan I, II dan III	75
Grafik 10 Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Sangat Baik	81
Grafik 11 Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Sesuai Harapan	83
Grafik 12 Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Mulai Berkembang	85
Grafik 13 Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Api Angka Kriteria Berkembang Mulai Berkembang	87

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran II Lembaran Observasi
- Lampiran III Lembaran Photo Kegiatan Anak
- Lampiran IV Surat Izin Penelitian dari FIP UNP
- Lampiran V Surat Rekomendasi dari UPTD Kec. Enam Lingkung
- Lampiran VI Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian dari Kepala TK Al
Hidayah Rimbo Dadok Kec. Enam Lingkung

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembangunan, dimana tanpa pendidikan pembangunan itu tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Dalam pembangunan memerlukan manusia yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia. Pendidikan itu bisa mendorong manusia untuk mengubah hidupnya ke arah yang lebih baik, mengembangkan kepercayaan diri sendiri, mengembangkannya rasa ingin tahu, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang di milikinya.

Undang-undang pendidikan nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ilmu pendidikan harus dipelajari dan dimiliki manusia agar mereka tidak terjerumus kepada kegiatan yang tidak terarah dan terencana. Potensi yang dimiliki manusia harus di kembangkan dengan sadar dan terencana, agar mencapai apa yang di inginkan. Semua lapisan masyarakat hendaknya mendapat kesempatan yang sama dalam mendapat pendidikan di setiap jenjang. Pendidikan pada mulanya di lakukan melalui pembiasaan, anak

berbuat sesuatu karena pembiasaan, tidak di dasarkan pada pemikiran. Dengan bertambahnya kemampuan, pembiasaan akan menjadi pendidikan yang sesungguhnya. Pada umumnya anak dapat didik setelah berumur tiga atau empat tahun, pada umur ini anak mampu mengerjakan sesuatu atas perintah orang tua.

Anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Periode yang menjadi penciri anak usia dini adalah periode keemasan, dimana masa periode ini potensi anak berkembang sangat cepat. Jika potensi yang ada pada diri anak tidak distimulasi secara optimal maka akan menghambat tahap perkembangannya. Disisi lain anak usia dini memiliki masa kritis yaitu masa keemasannya tidak bisa diulangi lagi pada masa berikutnya. Untuk itu kita perlu menstimulasi perkembangan anak usia dini sejak dini agar anak tersebut dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan pertumbuhannya.

Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa- masa penting yang berlangsung pada usia dini. Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan proses perkembangannya sangat pesat dan menjadi pondasi bagi kehidupan berikutnya. Anak usia dini menurut NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, 6-8 tahun. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, aspek fisik, aspek kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan

tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif maka pada pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip perkembangan yaitu aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan moral yang mana antara satu dengan yang lain saling terkait. Oleh sebab itu lingkungan dapat menstimulasi berbagai aspek tersebut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, dan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi pada diri anak sesuai kebutuhan anak. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru di TK harus bisa memakai seperangkat kegiatan belajar dan mengaitkannya dengan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang harus atau pokok bagi dunia anak. Setiap pembelajaran dikemas dalam suasana bermain melalui alat-alat permainan dan konsep bermain. Dengan demikian anak akan mudah mendapatkan pengetahuan melalui bermain, dan anak tidak akan merasa sedang belajar dan mereka tidak akan tertekan dan terbebani.

Dalam kegiatan pembelajaran guru kurang memberikan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga materi yang diberikan kurang atau sulit dimengerti oleh anak-anak, dan konsep berhitung yang diberikan kepada anak tanpa menunjukkan media nyata dalam mengenalkan konsep berhitung. Sehingga anak bisa berhitung tetapi tidak memahami bilangan yang mereka baca. Berbagai kegiatan yang harus dikembangkan di TK salah satunya adalah

bidang pengembangan kognitif yang di dalamnya termasuk pembelajaran kemampuan berhitung.

Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar. Seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, bentuk dan ukuran. Kegiatan di atas menjunjung keberhasilan belajar anak terutama dibidang kemampuan berhitung anak..

Kegiatan berhitung melalui jalur matematika dapat diberikan melalui bermacam permainan kepada anak usia dini, karena lebih efektif dan menyenangkan. Aspek perkembangan berhitung anak usia TK merupakan usia efektif untuk mengembangkan potensi. Adapun tahap perkembangan berhitung anak umur empat sampai lima tahun adalah: 1) mampu menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, 2) mengenal lambang bilangan, 3) menunjuk lambang ,4) mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Untuk mencapai tujuan TK diatas guru harus memakai seperangkat program kegiatan belajar serta dapat meningkatkan isi dan bahan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tahap- tahap perkembangan.

Setelah peneliti melakukan observasi di TK Al Hidayah Rimbo Dadok, peneliti menemukan rendahnya kemampuan berhitung anak. Anak belum bisa membilang/menyebut urutan bilangan satu sampai 10, angkanya banyak mereka yang belum mengerti, anak belum bisa membuat urutan angka dengan benda yang telah dihitung, dan anak belum bisa menunjuk lambang bilangan.

Hal ini disebabkan karena anak- anak yang menyebutkan bilangan itu tanpa melihat bagaimana bentuk angkanya. Selain itu peneliti juga menemukan masalah yaitu alat permainan yang digunakan kurang menarik perhatian anak dalam kegiatan berhitung. Walaupun demikian peneliti telah menyediakan berbagai benda dan angka yang menarik bagi anak.

Peneliti mencermati bahwa kenyataan tersebut perlu di atasi dengan cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta api angka di TK Al Hidayah Rimbo Dadok. Alasan peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena dengan adanya penggunaan kartu angka, dan benda- benda akan bisa membantu pengenalan anak tentang berhitung.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan tindakan kelas dengan judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kereta Api di Taman Kanak- Kanak Al Hidayah Rimbo Dadok. Dengan alasan bahwa permainan kereta api itu menarik bagi anak – anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang peneliti mengamati di kelompok B2 terdapat beberapa permasalahan:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam pengenalan angka satu sampai sepuluh.
2. Masih banyak anak yang belum bisa membuat urutan bilangan dengan benda- benda.

3. Anak belum mampu berhitung karena alat yang di gunakan kurang menarik perhatian anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah yaitu masih rendahnya kemampuan berhitung anak di TK Al Hidayah Rimbo Dadok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah ini adalah : “Bagaimanakah permainan kereta api angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al Hidayah Rimbo Dadok ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta api angka di kelompok B2 di TK Al Hidayah

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta api angka manfaatnya adalah:

1. Bagi peneliti
 - a. Sebagai sarana untuk melahirkan ide baru yang lebih kreatif.
 - b. Menjadi suatu wahana untuk selanjutnya tentang kemampuan berhitung.

2. Peserta didik

Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta api angka di kelompok B2 di TK Al Hidayah Rimbo Dadok.

3. Bagi masyarakat

Memberikan sumbangan yang positif bagi masyarakat yang melihat tenaga pendidiknya yang lebih kreatif dan bisa memperbaiki hasil belajar bagi anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang unik dimana ia memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan berikutnya. Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun.

Bredenkamp dalam Fadlillah (2012: 18) membagi anak usia dini menjadi tiga kelompok yaitu kelompok bayi hingga 2 tahun, tiga hingga 5 tahun, dan kelompok 6 hingga 8 tahun. Menurut Mansur dalam Fadlillah (2012: 19) bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Itad dalam Fadlillah (2012: 190) berdasarkan keunikan dan perkembangannya anak usia dini anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan yaitu masa bayi lahir sampai 12 bulan, masa balita 1- 3 tahun, masa usia dini 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6- 8 tahun. Anak usia tujuh dan delapan tahun menurut undang- undang tidak termasuk dalam kategori anak usia dini, karena mereka sudah dianggap masuk sekolah dasar, maka program perawatan, pengasuhan, pendidikan dan pembelajaran dibarikan seperti orang dewasa.

Anak merupakan subjek didik dalam pendidikan Taman Kanak- Kanak sebagaimana anak pelaku utama dalam pendidikan. Mengenal angka dan berhitung dalam dunia mereka akan menjadi hal yang menarik , dan para ahli berpandangan tentang anak yang berubah dari waktu ke waktu.

Berdasarkan pendapat di atas anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai enam tahun dimana ia mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mental.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas 8 tahun. Menurut Suryana (2013: 31-33) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat ego, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Itu dapat kita lihat dari berebut mainan, menagis ketika keinginan tidak terpenuhi.

2)Memiliki rasa ingin tahu

Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan rasa ingin tahu anak bervariasi tergantung apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu sangat baik untuk dikembangkan untuk memberi pengetahuan yang baru dalam mengembangkan kognitifnya.

3)Anak bersifat unik

Menurut Bredekamp dalam Suryana (2013), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda.

4)Anak kaya imajinasi

Anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang dewasa, mereka tertarik dengan hal- hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi.

5)Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak pada umumnya memiliki konsentrasi yang pendek, ia selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya sepuluh menit, untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.

Karakteristik anak usia dini menurut Ibid dalam Fadlillah (2012: 57-58) adalah sebagai berikut:

- 1) Unik adalah sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya.
- 2) Egosentris yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya.
- 3) Aktif dan energik yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas.
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- 5) Eksploratif dan berjiwa petualang yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal yang baru.
- 6) Spontan yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikiran.
- 7) Senang dan kaya dengan fantasi yaitu anak mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan.
- 8) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
- 9) Daya perhatian yang pendek yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek.
- 10) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman.
- 11) Semakin menunjukkan minat terhadap teman yaitu anak makin menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik seperti egosentris, rasa ingin tahu, bersifat unik, berimajinasi, konsentrasi pendek, spontan, senang dan kaya fantasi, mudah frustrasi.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Teori psikologi kognitif adalah bagian terpenting dari ilmu kognitif yang telah berkontribusi sangat berarti dalam perkembangan psikologi pendidikan. Menurut Piaget dalam Suryana (2013:107) sejak lahir sampai mencapai kematangan proses berfikir berubah secara radikal meskipun lambat. Piaget dalam Suryana (2013:107) mengidentifikasi empat faktor yaitu, kematangan biologis, aktivitas, pengalaman sosial, dan ekuilibrasi.

Kognitif adalah suatu proses berfikir yang merupakan kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Menurut Witherington dalam Sujiono (2004:116) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif

(kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Beberapa ahli psikologi yang dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah (sujiono, 2008:4) adalah:

- a. Terman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.
- b. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- c. Herman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambahkan dengan pengetahuan.
- d. Hunt, mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Menurut Patmonodewo (2003:27) perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat, dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi. Pengembangan ini bertujuan agar anak dapat ,mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah. Menurut Fadlillah (2012: 103) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenal berfikir dan mengamati, yang memperoleh pengetahuan dan dapat memecahkan suatu masalah.

b. Karakteristik perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi. Piaget dalam Suryana (2013:216) menyatakan bahwa, semua orang melewati empat tahap yang sama yaitu melalui tahapan:

1) Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan indranya untuk berinteraksi dengan lingkungan.

2) Pra-operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan berfikir.

3) Operasional konkret (7-11 tahun)

Tahap ini anak mampu memecahkan dan mengatasi masalah secara logis.

4) Operasional formal (11-dewasa)

Pada tahap ini anak mulai mampu mengatasi masalah abstrak secara logis. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak mengikuti pola dari perilaku yang terjadi yang bersifat reflek sampai mampu berfikir secara abstrak.

3. Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Depdiknas (2000:1) berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan matematika. Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak siap untuk mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD seperti, pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui kegiatan main yang menyenangkan.

Paimin dalam Sujiono (2007:117) mengemukakan bahwa berhitung adalah sebagai ilmu tentang struktur dan hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditentukan. Anak usia empat tahun masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandang sendiri. Mereka dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori, mulai menunjukkan ketertarikan pada angka seperti menghitung, mengukur, dan membandingkan. Meskipun demikian hanya hafal angka 1 sampai 10 tetapi mereka mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada kegiatan menghitung sesungguhnya.

Musfiroh (2005: 60) mengungkapkan, kecerdasan matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan daya pikir anak. Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan

matematika tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba ralat, mereka suka menduga sesuatu. Untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak, guru dapat memberikan permainan yang berkaitan dengan berfikir logis atau permainan pemecahan masalah.

Menurut Depdiknas dalam Susanto (2011: 100) tahap yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika adalah (1) tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, (2) tahap transisi merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak, (3) tahap pengenalan lambang adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak maka dapat dikenalkan penguasaan terhadap konsep bilangan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan logika matematika yang tidak hanya berhubungan dengan angka melainkan dengan perkembangan kemampuan berfikir, menghitung, menemukan sebab akibat, membandingkan serta pemecahan masalah.

b. Tujuan Berhitung

Depdiknas (2000:2) mengemukakan bahwa secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar –dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan siap mengikuti pembelajaran

berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus berhitung di TK, Depdiknas (2000: 2) bertujuan agar anak :

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

Dari tujuan di atas di tarik kesimpulan bahwa tujuan berhitung di TK menanamkan pemahaman tentang konsep berhitung,dapat menciptakan berfikir secara logis dan sistematis, bersosialisasi dalam masyarakat, berkonsentrasi, dan memiliki imajinasi yang tinggi secara spontan. Memupuk kreativitas serta dapat memperkirakan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

c. Metode Permainan Berhitung

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu pokok keberhasilan dalam suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Adapun metode yang dapat digunakan dalam kegiatan berhitung antara lain: metode bercerita, metode bercakap- cakap, metode tanya jawab, pemberian tugas,demonstrasi,eksperimen dan bermain. Menurut Depdiknas (2000: 13) pemberian tugas adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan

memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.

Menurut Renew dalam Susanto (2011: 103) metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan- permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar.

d. Indikator Berhitung

Penguasaan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf menurut Permendiknas 58 tahun 2009 indikator berhitung adalah membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda- benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1 sampai 20, membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda- benda, miniru lambang bilangan 1 sampai 10. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Adapun tahap perkembangan berhitung anak umur empat sampai lima tahun adalah: 1) mampu menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, 2) mampu membedakan objek, 3) mengenal lambang bilangan, 4) mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Jadi dapat penulis simpulkan bahawa indikator penguasaan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf meliputi menyebut urutan bilangan, membuat urutan bilangan dengan benda- benda, dan menunjuk lambang lambang bilangan.

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Santrock dalam Suryana (2013: 138) mengartikan bermain setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget dalam Suryana (2013: 138) menjelaskan bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettlheim dalam Suryana (2013: 38) bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Solehudin dalam Suryana (2013: 139) menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus, pada proses memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Kegiatan bermain dikatakan spontan karena kegiatan bermain terjadi tanpa ada perencanaan sebelumnya.

Menurut Hurlock (1978:320) bermain adalah “setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Piaget dalam Hurlock (1991:320) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Bermain menimbulkan pengaruh bagi kesesuaian pribadi dan sosial anak sesuatu yang sangat mereka hargai pada usia mereka. Menurut Bruner, dkk

dalam Suyanto (2007: 121) bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada diri anak.

b. Tujuan Bermain

Bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah.

Melalui bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya, meningkatkan kepekaan emosinya, mengembangkan kemampuan sosialnya dan juga belajar mengendalikan diri sendiri. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat di samakan dengan bekerja pada orang dewasa. Elkonin dalam Suryana (2013:141) menggambarkan empat prinsip bermain: 1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks, 2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan aturan dan menegosiasikan aturan bermain, 3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata lalu mereka menggunakan objek baru yang

berbeda, 4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

c. Fungsi Bermain

Fungsi bermain menurut Hetherington dan Parke dalam Moeslichatoen (2004:34) adalah untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan. Menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen mengemukakan fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain juga dapat meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

Menurut Muslichatoen (2004:34-36) ada beberapa fungsi permainan yaitu:

- 1) Mempertahankan keseimbangan, kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga.
- 2) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang.
- 4) Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari.
- 5) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah.
- 6) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki fungsi bagi anak yaitu dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, perkembangan bahasa, disiplin perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

d. Prinsip Bermain

Menurut Elkonin dalam Suryana (2013: 141) menggambarkan empat prinsip bermain yaitu:

- 1) Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- 2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan – aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda.
- 4) Kehati- hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman-temannya.

Prinsip bermain menurut Hartati (2007: 46) ada beberapa prinsip bermain:

- 1) Bermain merupakan sarana belajar.
- 2) Bermain muncul dari dalam diri.
- 3) Bermain bebas dan terbebas dari aturan yang mengikat.
- 4) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
- 5) Bermain lebih berfokus pada proses dari pada hasil.
- 6) Bermain harus didominasi oleh hasil.
- 7) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan pendapat di atas prinsip bermain adalah mengembangkan sistem dalam mencapai tujuan, menegosiasikan aturan bermain, menggantikan objek nyata dengan objek baru, dan kehati- hatian dalam bermain.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Menurut Fadlillah (2012:205) menjelaskan bahwa media adalah” suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi”. Media erat hubungannya dengan dunia komunikasi karena memang media merupakan salah satu bentuk alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

Yusofhadi Miarso dalam Fadlillah (2012:206) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan terkendali.

Menurut AECT (*Assocition for Education and Communication Tecnologi*) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Gerlach dan Ely dalam Fadlillah (2012:206) menyebutkan bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanuk untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual. Sedangkan menurut NEA (*Education association*) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dengan maksud agar pesan yang disampaikan dengan mudah dapat diterima serta dipahami oleh peserta didik.

b. Media permainan

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Prinsip dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan serta memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar.

6. Permainan Kereta Api Angka

Musfiroh (2005: 60) mengungkapkan kecerdasan matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan daya pikir anak. Pelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi dinilai dari hati nuraninya sehingga anak akan merasa membutuhkan karena mengasikan.

Permainan kereta api angka merupakan suatu alat permainan yang dapat meningkatkan daya fikir atau kognitif anak. Dalam pengembangan kemampuan berhitung melalui permainan kereta api angka yang mana gerbong keretanya berbentuk geometri. Di dalam permainan tersebut anak memegang kartu angka lalu anak mencari lambang bilangan yang akan di

pasang sesuai urutan gerbong kereta, disini anak akan dapat membuat urutan bilangan dengan menempelkan angka tersebut pada gerbong. Dalam permainan kereta api ini anak bermain mengurutkan angka dan menyebutkan urutannya.

B. Penelitian yang relevan

Marlenis (2014), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji-Bijian di Raudhatul Atfal Abrar Kolok kota Sawah Lunto", menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan biji- bijian di Raudatul Athfal Abrar Kolok Sawah Lunto.

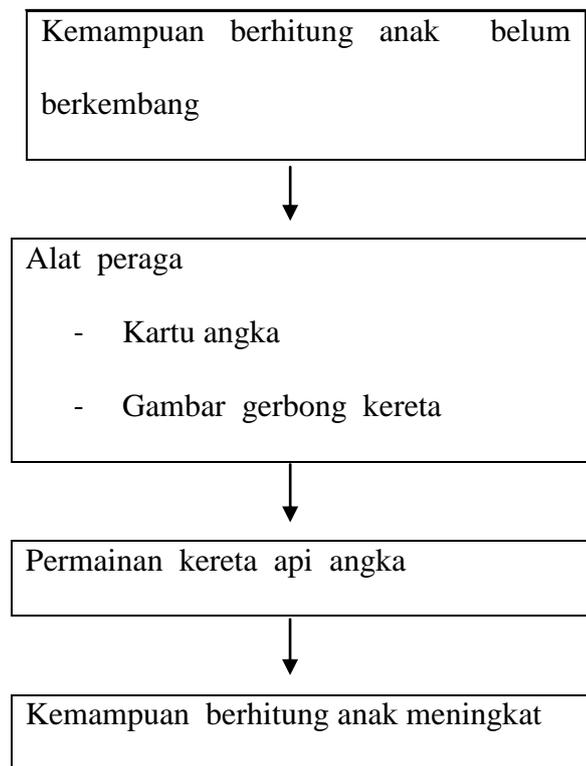
Penelitian yang dilakukan Marlenis yaitu merupakan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan biji- bijian, sedangkan penulis melakukan penelitian pengembangan kemampuan berhitung melalui permainan kereta api angka.

Penelitian Rini Oktori (20113), peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan buah cemara di taman kanak- kanak Bhayangkari kabupaten Lima Puluh Kota, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan buah cemara. Penelitian yang dilakukan Rini Oktori yaitu merupakan peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan buah cemara sedangkan penulis melakukan penelitian pengembangan kemampuan berhitung melalui permainan kereta api angka di TK Al Hidayah Rimbo

Dadok. Hubungan dari semua ini adalah sama- sama meningkatkan kemampuan berhitung anak, hanya saja pada penelitian ini penulis menggunakan permainan kereta api angka, sebagai alat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berpikir

. Kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak salah satunya adalah melalui permainan kereta api angka. Kemampuan berhitung anak masih belum berkembang dapat dilakukan melalui permainan kereta api angka dengan menggunakan alat peraga gambar kartu angka dan gambar gerbong kereta api, anak melakukan permainan kereta api sehingga kemampuan berhitung anak meningkat seperti yang diharapkan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan kereta api angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung di TK Al hidayah Rimbo Dadok”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta api angka sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan menggunakan permainan kereta api angka pada kelompok B2 TK Al Hidayah Rimbo Dadok.
2. Kegiatan pembelajaran berhitung untuk anak akan jauh lebih mudah dan menarik dilakukan dan diperoleh anak melalui kegiatan bermain, karena anak usia TK mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit untuk belajar serius.
3. Permainan kereta api angka dapat memberikan pengaruh yang nyata untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari siklus 1 ke siklus 2.

B.Implikasi

1. Guru harus memahami anak dan memberikan ide- ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam peningkatan kemampuan berhitung.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan

anak dalam pembelajaran, maka hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif efektif dan menyenangkan.

C. Saran

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat- alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009 . *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Asmani, Jamal Ma'ruf. 2011. *Tip Pintar PTK*. Jogjakarta: Laksana
- Depdiknas, 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogyakarta: Ar- Ruz
- Haryadi, 2009. *Statistik pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jaya
- Hartati, Sofia. 2007. *How Tobe a Good Teacher and Tobe a Good Mother*. Jakarta: Enno Media
- Hurlock , Elizabet. 1978.alih bahasa Meitasari Tjanrasa, dkk. *Perkembangan anak jilid 1 edisi keenam*. Jakarta: Erlangga
- Kementrian Pendidikan Nasional, 2010. *Pembinaan Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Marlenis. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji- Biji di Raudatul Atfal Abrar Kolok Kota Sawah Lunto*. Padang: UNP
- Masitoh dkk, 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas terbuka
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak- kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Depdiknas
- Oktori, Rini. 2013. *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan buah cemara di TK Bhayangkari kab Lima puluh kota*. Padang: UNP
- Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Permendiknas 58, 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sujiono, dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka