

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
KERETA BERNOMOR DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh

**YANTI VIRGORITA
NIM :1110511**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SRKIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kertas Bernomor di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : YANTI VIRGORITA

NIM/BP : 1110511/2011

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Indra Yeni, M.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

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

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan
Kereta Bernomor di Taman Kanak-Kanak Pertiwi
Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : **YANTI VIRGORITA**
NIM/BP : 1110511 / 2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|---------------|--------------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : IndraYeni, M.Pd | 1. |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd | 2. |
| 3. Anggota | : Dr.Hj. Rakimahwati, M.Pd | 3. |
| 4. Anggota | : RismareniPransiska,SS,M.Pd | 4. |
| 5. Anggota | : AsdiWirman, S.Pd.I | 5. |

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

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 aturan penulisan skripsi yang lazim.

Padang, 16 Juni 2013

Yang Menyatakan

YANTI VIRGORITA
NIM. 1110511

ABSTRAK

YANTI VIRGORITA. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor di TK Pertiwi Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berhitung anak dalam proses bermain sambil belajar di TK Pertiwi Sariak Laweh masih rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan kereta bernomor.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menjadi subjek penelitiannya adalah kelas B1 TK Pertiwi Sariak Laweh yang berjumlah 10 orang anak, 8 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Pengumpulan data menggunakan format observasi, dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta bernomor. Dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak sudah meningkat sesuai dengan KKM. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta bernomor. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kereta bernomor dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi Sariak Laweh Kabupaten Lima Puluh Kota, bahkan melebihi KKM yang telah ditetapkan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi penelitian ini yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota*”. Tujuan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan Studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu IndraYeni, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Pembimbing II sekaligus Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bimbingan, arahan, tenaga dan pikiran untuk peneliti sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

3. Bapak Prof.Dr. H.Firman, M.S,Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian Skripsi ini.
4. Tim penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen pengajar beserta Tata Usaha pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan dalam pembuatan Skripsi ini.
6. Ibunda dan Ayahanda (Alm) tercinta yang telah memberikan dorongan dan do'a restu kepada peneliti.
7. Suami (Alm) dan kedua anak kutersayang yang telah memberikan semangat dan dorongan sertado'a restunya kepada peneliti.
8. Ibu Khairil Asra selaku kolaborator yang telah membantu dalam penelitian ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
10. Ibu Kepala Sekolah dan Majelis Guru dan Pengurus TK Pertiwi yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
11. Anak didik TK Pertiwi beserta wali murid yang telah bekerjasama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelasini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dari penulisan Skripsi ini, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih yang takterhingga kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi masukan dalam penulisan Skripsi penelitian ini. Semoga bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PENGESAHAN TM PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Kognitif	9
3. Kemampuan Kognitif.....	10
4. Konsep Bermain.....	13
5. Permainan Kereta Bernomor.....	15
B. Penelitian Yang Relevan.....	17
C. Kerangka Berpikir.....	18
D. Hipotesis Tindakan.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Subjek Penelitian.....	21
D. Prosedur Penelitian.....	21
1. Kondisi Awal.....	23
2. Siklus I.....	23

3. Siklus II.....	29
E. DefInisiOperasional.....	37
F. Instrumentasi.....	38
G. TeknikPengumpulan Data.....	39
1. Observasi.....	39
2. Dokumentasi.....	39
H. TeknikAnalisis Data.....	39
I. IndikatorKeberhasilan.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	41
A. Deskripsi Data.....	41
1. KondisiAwal.....	41
2. DeskripsiSiklusI.....	44
3. DeskripsiSiklus II.....	57
B. Analisis Data.....	69
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP.....	82
A. Simpulan.....	82
B. Implikasi.....	83
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 1	Format Observasi 38
Tabel 2	Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak melalui Globe Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... 42
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)..... 44
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan)..... 47
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)..... 49
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga..... 53
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan)..... 58
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan)..... 61
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan)..... 63
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga..... 66
Tabel 11	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Siklus I Pertemuan III

	Pada Kriteria Sangat Tinggi (ST).....	70
Tabel 12	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Siklus I Pertemuan III Pada Kriteria Tinggi (T).....	72
Tabel 13	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kerta Bernomor Siklus I Pertemuan III Pada Kriteria Rendah (R).....	74

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... 42
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)..... 45
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan)..... 47
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)..... 50
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga..... 53
Grafik 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan) 59
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan) 61
Grafik 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan)..... 64
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga..... 67
Grafik 10	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Siklus I dan II Pertemuan III Pada Kriteria Sangat Tinggi (ST)..... 71

Grafik 11	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Siklus I dan II Pertemuan III Pada Kriteria Tinggi (T).....	72
Grafik 12	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kereta Bernomor Siklus I dan II Pertemuan III Pada Kriteria Rendah (R).....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- Lampiran I Hasil Rata-Rata
Penilaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal.
Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal.
- Lampiran II Hasil Rata-Rata
Penilaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan I.
Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I.
- Lampiran III Hasil Rata-Rata
Penilaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan II.
Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan II.
- Lampiran IV Hasil Rata-Rata
Penilaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan III.
Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan III.
- Lampiran V Hasil Rata-Rata
Penilaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan I.
Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan I.
- Lampiran VI Hasil Rata-Rata
Penilaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan II.
Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan II.
- Lampiran VII Hasil Rata-Rata
Penilaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan III.
Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan III.

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
Bagan 1	KerangkaBerpikir.....	19
Bagan 2	ProsedurPelaksanaanPenelitianTindakanKelas.....	22

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya”.

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. PAUD formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), jalur non formal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), PAUD jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga / pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

TK menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Tujuan pendidikan di TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma – norma dan nilai- nilai kehidupan. Melalui pendidikan di TK ini, diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis

maupun fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kognitif dan bahasa untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Guru TK, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu mempersiapkan diri. Salah satu bentuk persiapan adalah menyusun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar, dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan.

Salah satu bidang yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan kognitif yang didalamnya 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 mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan bilangan, membilang/ mengenal konsep bilangan, menunjuk lambang bilangan, menggabung dan mengurangi jumlah bilangan.

Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran, strategi pengembangan yang sesuai dengan karakteristik anak. Pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain dengan menggunakan metode belajar yang menyenangkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung, indikator-indikator pengembangan berhitung antara lain : menunjuk dan mencari sebanyak –banyaknya benda berdasarkan fungsi, menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda, mengungkapkan sebab akibat, mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu, mengerjakan *maze*, menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh,

menunjukkan kejanggalan suatu gambar, membedakan berat benda dengan timbangan, memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya, membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang(mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambing bilangan1-20, membuat urutan bilangan 1-20, mengenal lambing bilangan 1-20, mengenal huruf vocal dan konsonan, menyusun benda dari besar ke kecil atau sebaliknya. Ini melibatkan semua anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Selain itu juga memberikan motivasi dan dorongan pada anak, sehingga akan memberikan pengaruh yang besar dalam pengembangan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota ditemukan rendahnya kemampuan berhitung anak, diantaranya : membilang 1-20 dengan benda-benda, menunjuk lambang bilangan 1-20, menggabung jumlah bilangan 1-20 dengan benda-benda, mengurangi jumlah bilangan 1-20 dengan benda-benda. Ini terlihat saat anak diminta berhitung, banyak anak yang hafal bilangan (angka), tetapi sulit untuk mengenal lambang bilangan (angka) itu sendiri, yang mengakibatkan anak kurang tertarik dalam pembelajaran berhitung, semua ini disebabkan karena media sangat sedikit, metode pembelajaran kurang bervariasi, serta alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik. Kenyataan ini mengakibatkan rendahnya kemampuan berhitung anak sehingga tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan fenomena di atas diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, agar anak cepat mengerti pembelajaran, maka untuk pemecahan masalah ini diperlukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Disini peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kereta Bernomor Di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota”.

Peneliti tertarik mengangkat judul ini karena anak-anak di TK Pertiwi suka sekali permainan yang bisa berjalan atau terbang seperti mobil-mobilan, motor, kereta api, bendi dan pesawat. Dalam permainan ini anak di suruh menempelkan bilangan 1-20 pada gerbong kereta, kemudian anak membilang 1-20 dengan benda-benda, anak menunjuk bilangan 1-20 dengan benda-benda yang kita sebutkan secara acak, anak menambah dan mengurangi bilangan 1-20 dengan benda-benda. Mungkin permainan ini menarik bagi anak dan mengasyikkan, tentunya anak mau melakukannya berulang-ulang, dengan sendirinya permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya di kelompok B1 yaitu :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam membilang 1-20 dengan benda-benda.

2. Anak belum mampu menunjuk bilangan 1-20 dengan benda-benda.
3. Anak belum mampu menambahkan bilangan 1-20 dengan benda-benda.
4. Anak belum mampu mengurangi bilangan 1-20 dengan benda-benda.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi beberapa permasalahan yang akan diteliti yaitu : anak belum mampu membilang 1-20 dengan benda-benda.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti uraikan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “ Bagaimanakah permainan kereta bernomor dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak”?.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan dengan permainan kereta bernomor sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam pembelajaran berhitung, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah :
Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan kereta bernomor dikelas B1 TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi peneliti

Untuk menambah pengalaman dalam menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Anak TK

a. Meningkatkan kemampuan berhitung anak.

b. Meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran.

3. Guru TK

Guru mendapatkan solusi dan bahan masukan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta bernomor.

4. Kepala TK

Meningkatkan kualitas pendidikan di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a) Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009 : 6-7) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Sujiono tahun (2009 : 6) Adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap perkembangan anak

b) Karakteristik Anak Usia Dini.

Karakteristik anak usia dini menurut Hartati (2005 : 1.4-1.12) adalah 1). Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 2). Merupakan pribadi yang unik. 3). Suka berfantasi dan berimajinasi. 4). Merupakan masa belajar yang potensial. 5). Menunjukkan sikap egosentris. 6). Daya konsentrasi yang pendek. 7). Anak adalah bagian dari makhluk sosial.

Suyanto (2005 : 6) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang bersifat egosentris, terlahir dengan potensi yang berbeda yang merupakan makhluk sosial yang memiliki kelebihan dan bersifat unik, juga memiliki daya konsentrasi yang pendek.

c) Tujuan pendidikan anak usia dini

Santoso (2007 : 2.18) tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Suyanto (2005 : 5) PAUD bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal, dan dapat mengembangkan seluruh potensi anak agar menjadi manusia yang utuh.

2. Konsep Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif dapat diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berfikir. Menurut Sujiono (2006 : 1.3) menyatakan “Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.

Colvin dalam Yuliani (2006 :1.4) menyatakan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif seorang anak menurut Piaget (2005 : 3.2) terbagi atas tahapan-tahapan, yaitu tahapan sensori motor, tahapan Praoperasional, tahapan konkret operasional dan tahapan formal operasional. Setiap tahapan tersebut dibangun berdasarkan pencapaian tahapan sebelumnya sehingga setiap anak harus melalui tahapan tersebut secara beraturan.

Menurut Vygotsky (2005 : 3,2) adalah kemampuan kognitif seorang anak berkembang tidak hanya karena melakukan sesuatu dengan objek, tetapi juga melalui interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya yang memiliki pengetahuan lebih luas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia TK berada pada tahap perkembangan pra-operasional (2-7 tahun). Dimana anak pada tahap ini sudah mampu berfikir dengan menggunakan symbol, walaupun cara berfikirnya masih dibatasi oleh persepsi atau bersifat memusat, namun anak sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman mereka sendiri walau masih sederhana.

3. Kemampuan Kognitif

a. Konsep Kemampuan Kognitif

Pengenalan berhitung pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Terman dalam Yuliani (2006 : 1.4)

menyatakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.

Henman dalam Yuliani (2006 : 1.4) menyatakan bahwa intelektual ditambah dengan pengetahuan. Menurut Hunt dalam Yuliani (2006 1.4) bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Menurut Depdiknas (2007 : 9-11) bahwa :

“Pada anak usia dini, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan. Konsep berhitung yang harus diperkenalkan pada anak dimulai dengan ; Korespondensi satu-satu, Pola , Memilah/ menyortir/ klasifikasi, Makna angka dan pengenalannya Bentuk, Ukuran, Waktu dan ruang, Penambahan dan pengurangan”.

Pendapat ahli diatas menyatakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan berfikir secara nyata melalui penjumlahan, dan konsep berhitung yang harus dikenalkan pada anak dalam membilang mulailah dengan tingkatan yang sangat sederhana .

Pemahaman kemampuan berhitung berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Kemampuan berhitung merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang sebaiknya dibangun sejak usia dini.

b. Tujuan Permainan Berhitung di TK

Menurut Depdiknas (2007 : 1) adalah :

Secara umum permainan berhitung permulaan di TK untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Menurut Depdiknas (2007 : 6) Permainan berhitung di TK seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu :

1) Penguasaan konsep. Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. 2) Masa transisi. Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. 3) Lambang. Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk konsep bentuk.

Dengan demikian kesimpulan dari pendapat di atas bahwa penguasaan konsep, masa transisi, dan lambing merupakan tahap penguasaan berhitung dan merupakan dasar pembelajaran berhitung.

c. Prinsip-prinsip kemampuan berhitung

Menurut Depdiknas (2007 : 2) prinsip-prinsip kemampuan berhitung yang harus diperhatikan guru dalam pembelajaran adalah :

1) Permainan berhitung diberikan secara bertahaap diawali dengan menghitung benda-benda. 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaannya, misalnya dari mudah ke sukar, kongkrit ke abstrak. 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. 4) Permainan berhitung membutuhkan

suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. 5) Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung adalah bahasa yang sederhana. 6) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Menurut Yew dalam Susanto (2002 : 2) adalah :

1) Buat pelajaran mengasyikkan. 2) Ajak anak terlibat secara langsung. 3) Bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung. 4) Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya.

Dari prinsip-prinsip diatas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi sehingga anak merasa membutuhkan karena mengasyikkan.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Sujiono (2009: 144) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Mayesty dalam Sujiono (2009 : 144) bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Hildebrand dalam Moeslichatoen (1986 : 54) bermain artinya berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentraspormasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah sesuatu aktivitas untuk menimbulkan kesenangan/ kepuasan yang dapat dilakukan sepanjang hari, karena hidup adalah permainan bagi anak.

b. Karakteristik Bermain

Menurut Montolalu (2007 : 1.2-1.3) karakteristik bermain adalah

- 1) Bermain relative bebas dari aturan.
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata.
- 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Menurut Montolalu (2007 : 2.4-2.5) karakteristik bermain adalah

- 1). Bermain adalah suka rela.
- 2). Bermain adalah pilihan anak.
- 3). Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.
- 4). Bermain adalah simbolik
- 5). Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak adalah kegiatan yang menyenangkan dan anak seakan-akan berada dalam kehidupan yang nyata.

c. Fungsi Bermain

Menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004 : 24) mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif, sosial, bahasa, disiplin moral kreatifitas dan perkembangan anak.

Menurut Hetherington dan Parke dalam Moeslichatoen (1979 : 34) fungsi bermain adalah : mempermudah perkembangan kognitif anak dan akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan segala masalah yang dihadapinya.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain berfungsi meningkatkan interaksi anak dalam permainan dan mempermudah perkembangan kognitif anak.

d. Permainan Kereta Bernomor

Menurut Depdiknas (2007 : 22) Permainan kereta bernomor bertujuan agar anak dapat membilang 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor, menunjuk lambang bilangan 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor, menggabung jumlah bilangan 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor, mengurangi jumlah bilangan 1-20 dengan permainan kereta bernomor.

Kereta Bernomor adalah media berbentuk kereta api yang disusun dari kubus berbentuk gerbong-gerbong yang dilengkapi dengan roda dan atap, bagian samping kereta bernomor tempat kita menempelkan bilangan 1-20 dengan benda-benda yang di gunakan untuk media hitungnya.

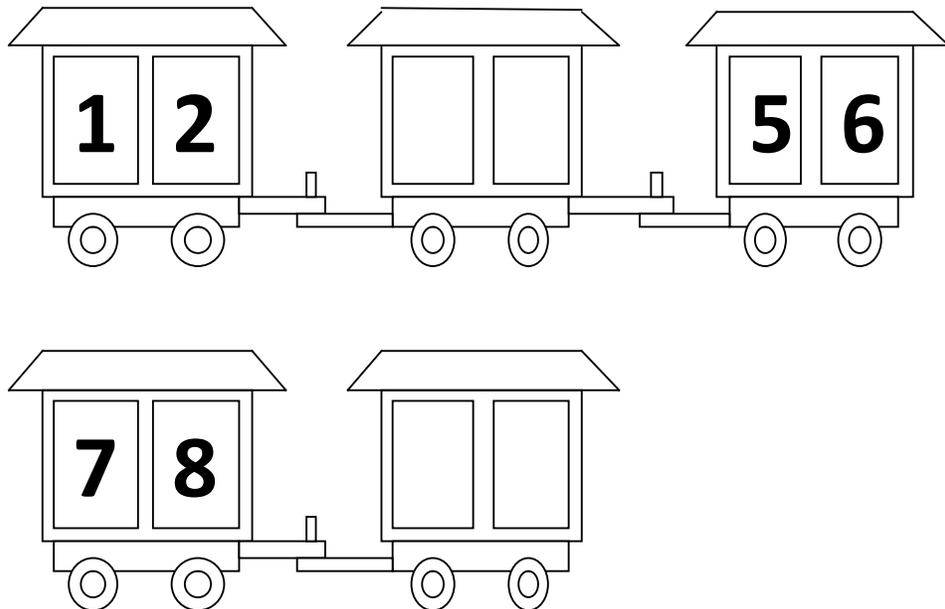
Langkah-langkah guru mengajarkan pembelajaran berhitung melalui permainan Kerete Bernomor yaitu :

- a. Guru menyiapkan angka yang akan di tempel pada gerbong kereta api sesuai urutannya.

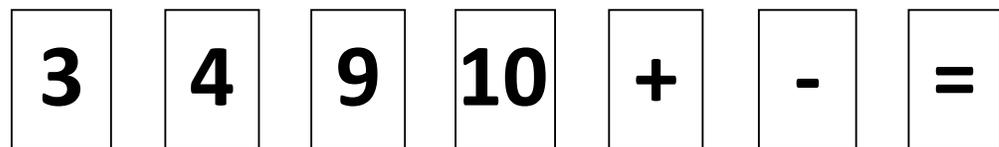
- b. Guru menunjukkan cara bermain kereta bernomor yaitu anak di suruh menempelkan bilangan 1-20 dengan benda-benda pada samping kereta bernomor, anak membilang 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor, anak menunjuk bilangan 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor, anak menggabung jumlah bilangan 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor, anak mengurangi jumlah bilangan 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor.
- c. Anak bermain Kereta Bernomor secara bergiliran.
- d. Guru mengamati dan menanyakan kepada anak berapa jumlah angka yang ada dalam gerbong kereta bernomor.
- e. Anak menyebutkan hasilnya sesuai dengan yang di minta guru baik itu membilang, menunjuk, menggabung dan mengurangi jumlah bilangan.

Kereta Bernomor adalah alat permainan edukatif yang sengaja dirancang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif melalui permainan Kereta Bernomor ini kemampuan kognitif anak pada indikator-indikator di atas tadimudah-mudahan akan meningkat.

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kereta bernomor di TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota.



Gambar 1
Permainan Kereta Bernomor



Gambar 2
Permainan Kartu Angka

B. Penelitian Yang Relevan

Kusrina (2011) yang meneliti tentang mengoptimalkan kemampuan berhitung awal anak usia dini melalui permainan truk angka di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan truk angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

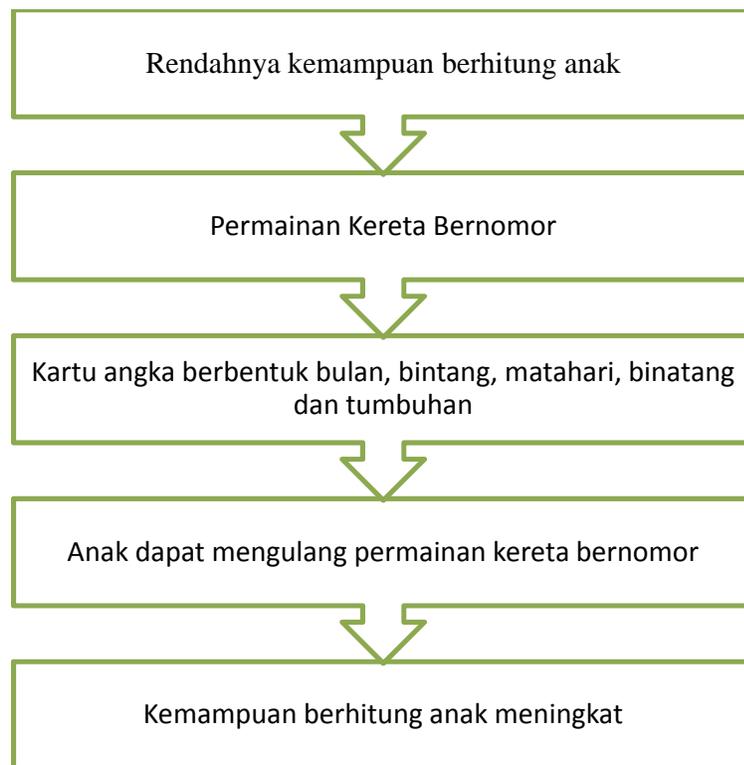
Maharani (2009) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui *puzzle* angka di TK Parabek Kabupaten Agam. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *puzzle* angka tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penelitian yang dilakukan ini sama dalam hal upaya meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan melalui permainan. Namun dalam penelitian ini tidak digunakan alat permainan yang sama dengan penelitian diatas, tetapi didalam penelitian ini digunakan Kereta bernomor sebagai alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dengan demikian penelitian diatas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

C. Kerangka Berpikir

Karena rendahnya kemampuan berhitung anak, maka di ciptakanlah sebuah permainan yaitu permainan kereta bernomor yang memakai kartu angka berbentuk gambar bulan, bintang, matahari, binatang (gambar kucing dan ayam), tumbuhan (gambar buah apel, strawberi, pisang), dan gambar cabe, tomat, terung dan buah yang aslinya. Di sarankan agar anak dapat mengulang permainan ini supaya lebih mengerti dan bisa, yang akhirnya kemampuan berhitung anak meningkat. Untuk meningkatkan pengembangan kemampuan berhitung anak dimulai sejak dini karena membutuhkan tahapan atau proses. Hal ini sangat baik pada anak usia dini, karna merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Peningkatan kemampuan berhitung ini harus dilakukan

dengan terencana .Untuk lebih jelasnya peneliti membuat bagan kerangka berpikir.



Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah permainan Kereta Bernomor dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Pertiwi Kabupaten Lima Puluh Kota.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan padabab terdahulu, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan media kereta bernomor sebagai sarana peningkatan kemampuan berhitung anak merupakan pembelajaran yang tepat, dapat menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak.
2. Peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan oleh guru melalui permainan kereta bernomor sehingga anak dapat mengenal konsep metematika sederhana.
3. Konsep berhitung melibatkan pemikiran tentang jumlah, berapa banyak termasuk membilang, menunjuk, menambahkan bilangan dan mengurangi bilangan. Membilang merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan.
4. Pengenalan membilangakan tumbuh sangat besar, apabila diperkenalkan secara konkrit, baik bendanya, jumlahnya termasuk membilang, menunjuk, menambah dan mengurangi bilangan.

5. Pelaksanaan permainan kereta bernomor dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terlihat dengan kemampuan anak dalam membilang 1-20 dengan benda-benda secara individu, kelompok dan keberanian anak tampil di depan kelas pada siklus II meningkat melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

B. Implikasi

Permainan kereta bernomor telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya yaitu anak dapat membilang 1-20 dengan benda-benda, anak dapat menunjuk bilangan 1-20 dengan benda-benda, anak dapat menambahkan dan mengurangi bilangan 1-20 dengan benda-benda dengan permainan kereta bernomor.

Permainan kereta bernomor dapat menjadi salah satu Alternatif yang bisa diimplikasikan oleh guru di area pengembangan kognitif untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung pada anak usia dini pada usia 5 sampai 6 tahun.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Bagi anak didik permainan kereta bernomor merupakan pembelajaran yang mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan berhitung anak.

2. Guru harus memahami anak dan memotivasi dalam menggunakan media yang bervariasi kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Guru harus mampu dan kreatif dalam merancang dan menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, supaya anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal dan menciptakan suasana kelas yang kondusif..
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang menarik bagi anak yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak.
5. Para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
6. Kepada pihak TK Pertiwi Sariak Laweh hendaknya dapat melengkapi alat permainan kognitif, agar pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara
- Bentri, Alwen dkk, 2005, *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di LPTK Padang, UNP*
- Depdiknas ,2006, *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Depdiknas, 2007, *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____, 2007.”*Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Depdiknas, 2012.*Petunjuk Rinci Merancang Proposal Penelitian Tindakan Kelas*.Sukabinapress : Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu, 2005. *Pemilihan dan pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*,Jakarta : Depdiknas
- Hamdani, Drs. MA. (2011 : 290) *Strategi belajar mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hartati. 2005. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD* Jakarta, Universitas Terbuka.
- Harun, Herman, 2012. *Penelitian Tindakan Kelas* .Padang : Sukabinapress.
- Haryadi, 2009.*Statistik Pendidikan*.Jakarta : PT. Pustaka Raya.
- [http : // dedi 26.blogspot.com/ 2012/ 06/ pengertian-strategi-pembelajaran.html](http://dedi26.blogspot.com/2012/06/pengertian-strategi-pembelajaran.html)
- Hildayani, Rini,dkk 2005,”*Psikologi Perkembangan Anak*” Jakarta Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Montolalu, Dkk. 2007.*Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- PG-PAUD,2010. *Pedoman Penelitian Skripsi*.Padang: UNP
- Sugianto, Mayke, 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Depdikbud