

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
TUTUP BOTOL KOMBINASI DI TAMAN KANAK-KANAK
ISTIQAMAH KOTA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

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



Oleh :

**LENI HANDAYANI
NIM/TM : 1109575/2011**

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

ABSTRAK

Leni Handayani, 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tutup Botol Kombinasi di TK Istiqamah Kota Payakumbuh . Proposal Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengamatan peneliti tentang kurangnya kemampuan anak terhadap berhitung, hal ini disebabkan karena masih banyak anak yang hanya hafal dalam berhitung, tetapi untuk mengenal konsep dari bilangan itu sendiri banyak anak yang belum mengerti. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung terutama dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan Tutup Botol di kelomok B1 TK ISTIQAMAH Bulakan balai kandi Payakumbuh.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*), dengan subjek penelitian adalah anak TK ISTIQAMAH Bulakan balai kandi Kota Payakumbuh khususnya pada kelompok B1 yang berjumlah 15 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus tiga kali pertemuan. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak untuk persiapan melanjutkan pendidikan berikutnya.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat masih rendah dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak menjadi meningkat. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Tutup Botol Kombinasi.

PENGESAHAN TIM PENGUJI

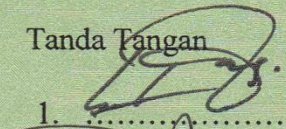
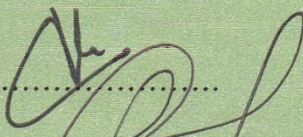
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TUTUP BOTOL KOMBINASI DI TK ISTIQAMAH KOTA PAYAKUMBUH

Nama : **LENI HANDAYANI**
NIM : **2011/1109575**
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	2. 
3. Anggota	Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3. 
4. Anggota	Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	4. 
5. Anggota	Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	5. 

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah yang maha Esa yang telah memberikan rahmad dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Tutup Botol di Kombinasi TK Istiqamah Bulakan balai kandi Kota Payakumbuh”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan perhatian bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku sekretaris PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah

memberikan kemudahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh Dosen yang mengajar beserta staf Tata Usaha pada Jurusan PG-PAUD.
6. Kedua orang tua, suami serta anak-anak tercinta yang telah memberikan doa dan dorongan moril maupun materil yang tak ternilai harganya bagi peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan menjadi amal ibadah di hadirat Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan guna sempurnanya skripsi ini dan semoga bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Padang, Januari 2013

Leni Handayani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah.....	3
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	3
F. Tujuan Penelitian.....	4
G. Manfaat Penelitian.....	4
H. Definisi Operasional.....	4
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Hakikat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Kognitif.....	8
b. Tujuan Pengembangan Kognitif.....	8
c. Manfaat Pengembangan Kognitif	10
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	11
e. Karakteristik Perkembangan Kognitif	12
3. Hakikat Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	13
a. Pengertian Berhitung	13
b. Tujuan Berhitung	14
c. Manfaat Berhitung	15
4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini.....	16
a. Hakikat Bermain.....	16
b. Pengertian Bermain.....	17
c. Karakteristik Bermain	18
d. Tujuan Bermain	18
e. Manfaat Bermain Bagi Anak	20
5. Permainan Tutup botol Kombinasi	21

B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual.....	23
D. Hipotesis Tindakan.....	23

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Subjek Penelitian.....	24
C. Prosedur Penelitian.....	25
1. Kondisi Awal	26
2. Siklus I	26
a. Perencanaan Tindakan	26
b. Pelaksanaan Tindakan	26
Pertemuan I	26
Pertemuan II.....	28
Pertemuan III.....	29
c. Obseravasi dan Evaluasi.....	31
3. Siklus II	31
a. Pertemuan I	32
b. Pertemuan II	33
c. Pertemuan III	34
D. Instrumentasi	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	39
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	39
2. Deskripsi Siklus I.....	41
a. Pertemuan I.....	42
1) Perencanaan.....	42
2) Tindakan	43
(a) kegiatan Awal.....	43
(b) Kegiatan Inti.....	43
(c) Kegiatan Akhir.....	44
3) Observasi	44
b. Pertemuan II.....	47
1) Perencanaan.....	47
2) Tindakan	48
(a) kegiatan Awal.....	48
(b) Kegiatan Inti.....	48
(c) Kegiatan Akhir.....	49
3) Observasi	49
c. Pertemuan III.....	52
1) Perencanaan.....	52
2) Tindakan	53
(a) kegiatan Awal.....	53
(b) Kegiatan Inti.....	53
(c) Kegiatan Akhir.....	54

3) Observasi	54
4) Refleksi	59
3. Deskripsi Siklus II.....	60
a. Pertemuan I	61
1) Perencanaan	61
2) Tindakan	61
(a) Kegiatan Awal	62
(b) Kegiatan Inti	62
(c) Kegiatan akhir	63
3) Observasi	63
b. Pertemuan II.....	68
1) Perencanaan.....	67
2) Tindakan	67
(a) Kegiatan Awal.....	67
(b) Kegiatan Inti.....	68
(c) Kegiatan akhir.....	68
3) Observasi	69
c. Pertemuan III.....	71
1) Perencanaan.....	72
2) Tindakan	72
(a) kegiatan Awal.....	72
(b) Kegiatan Inti.....	73
(c) Kegiatan Akhir.....	74
3) Observasi	74
4) Refleksi	80
B. Analisis Data.....	80
C. Pembahasan.....	82

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	85
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	87

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
4.1	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal	39
4.2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Pada Pertemuan I Siklus I	44
4.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Pada Pertemuan II Siklus I	50
4.4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Pada Pertemuan III Siklus I	55
4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Setelah Tindakan Siklus I.....	58
4.6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Pada Pertemuan I Siklus II	64
4.7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Pada Pertemuan II Siklus II	47
4.8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Pada Pertemuan III Siklus II	74
4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Setelah Tindakan Siklus II	78
4.10	Kemampuan berhitung melalui permainan tutup botol kombinasi (Sangat Tinggi)	80
4.11	Kemampuan berhitung melalui permainan tutup botol kombinasi (Tinggi)	81
4.12	Kemampuan berhitung melalui permainan tutup botol kombinasi (Rendah)	82

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal.....	41
4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pada Pertemuan I Siklus I	46
4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Pertemuan II siklus I	51
4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Pertemuan III Siklus I	56
4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Setelah Tindakan (siklus I)	59
4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Pertemuan I Siklus II	65
4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Pertemuan II Siklus II	70
4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Pertemuan III Siklus II	76
4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Setelah Tindakan (siklus II)	79

DAFTAR LAMPIRAN

- 1 Rencana Kegiatan Harian.
- 2 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tutup Botol Kombinasi Siklus I dan II Pertemuan I,II, dan III (setelah tindakan).
- 3 Catatan Lapangan Guru Siklus I dan II.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
3.1 Guru menyiapkan alat peraga	103
3.2 Guru dan anak berdo'a sebelum kegiatan	103
3.3 Guru bercakap-cakap tentang alat peraga.	104
3.4 Guru mencontohkan permainan.	104
3.5 Guru mencontohkan permainan.	105
3.6 Guru mencontohkan permainan	105
3.7 Anak memegang alat permainan	106
3.8 Anak melakukan kegiatan	106
3.9 Anak melakukan kegiatan	107
3.10 Hasil kerja anak	107
3.11 Anak berdo'a sesudah kegiatan	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

TK adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun. pada masa ini anak memasuki tahap praoperasional konkrit dalam berfikir dari aktifitas belajar di TK. Pendidikan TK bertujuan untuk mengembangkan beberapa aspek pada diri anak, diantaranya adalah : kognitif, fisik motorik, seni, nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian

Pendidikan TK juga mengembangkan perilaku dan pembiasaan serta kemampuan dasar pada diri anak yang saling mendukung satu sama lainnya. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif, khususnya kemampuan dalam berhitung. Kemampuan berhitung bagian dari kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan angka agar mereka dapat berhitung dengan benar dan dapat mengetahui jumlah benda-benda yang ada disekitar mereka.

Pada usia dini menunjukkan minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Oleh karena itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena lingkungan sekitar kehidupan anak sering kali ditemuinya angka dimana-mana. Disamping itu guru hendaknya dapat menciptakan permainan-permainan berhitung untuk menumbuhkan keterampilan berhitung anak. Hal ini sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung.

Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan anak usia dini dalam berhitung seperti mengenal bentuk angka yaitu dengan menggunakan alat permainan yang ada lambang bilangannya. Pengetahuan tentang berhitung serta mengenal bentuk angka jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ditempat penelitian di TK Istiqamah Kota Payakumbuh khususnya dikelas B1, masalah hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak terhadap berhitung, anak hanya hafal dengan bilangan tetapi anak belum bisa menunjukkan urutan lambang bilangan dengan benar, anak belum mampu menambahkan dua bilangan, saat anak di minta untuk menghitung benda sesuai dengan jumlah nya, anak masih sulit untuk memahaminya serta anak sehingga Anak kurang tertarik dalam pembelajaran berhitung, Setiap kali guru mengajak anak melakukan pembelajaran tentang hal yang berhubungan dengan berhitung anak seakan-akan merasa terbebani, anak merasa bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran berhitung.

Hal ini juga disebabkan karena kurangnya media yang tersedia disekolah, serta tidak adanya pembaharuan alat permainan dari waktu ke waktu untuk mengenalkan pembelajaran berhitung, dan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Maka untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang sebuah penelitian melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan judul “Peningkatan Kemampuan

Berhitung Melalui Permainan Tutup Botol Kombinasi di TK ISTIQAMAH Kota Payakumbuh”. Melalui permainan ini anak akan lebih memahami dan akan membantu anak dalam pengenalan berhitung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak belum bisa mengurutkan lambing bilangan dengan benar.
2. Anak belum mampu menghitung jumlah benda sesuai dengan angka.
3. Anak belum mampu menambahkan dua bilangan.
4. Tidak adanya pembaharuan alat permainan berhitung dari waktu ke waktu.
5. Kurangnya media yang menarik di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti “kurangnya kemampuan berhitung pada anak”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Bagaimana cara permainan Tutup Botol Kombinasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di TK Istiqamah Kota Payakumbuh”?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Dengan melakukan berhitung menggunakan tutup botol kombinasi yang dilakukan berulang-ulang konsep berhitung akan meningkat.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak serta mengenal bentuk angka melalui permainan tutup botol kombinasi di TK Istiqamah Kota Payakumbuh

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti:

1. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuannya dalam berhitung.
2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengajarkan cara berhitung.
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah ilmu pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam berhitung, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Bagi TK Istiqamah dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan berhitung anak melalui pembelajaran permainan Tutup botol kombinasi. Serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang cara mengoptimalkan cara berhitung pada anak.

H. Definisi Operasional

Peningkatan kemampuan berhitung adalah suatu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau pengetahuan anak dalam melakukan suatu kegiatan berhitung untuk mengurutkan angka dan

menentukan jumlah dari suatu benda, serta bentuk angka dari jumlah benda tersebut.

Permainan tutup botol kombinasi adalah alat permainan yang menggunakan tutup botol bekas yang di kombinasikan dengan kertas sebanyak sepuluh warna yang terdiri dari warna merah, kuning, hijau, birumuda, pink, hitam, putih, coklat, biru tua, dan ungu serta papan planel untuk menempelkan tutup botol kombinasi. Permainan ini dapat dilakukan oleh masing-masing anak atau dapat juga melalui perlombaan. Tujuannya agar anak bisa berhitung dan mengenal konsep angka dengan benar.

Memecahkan masalah secara sederhana, sehingga anak dapat; mengurutkan lambang bilangan 1-20, membilang (menenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20, dan mengetahui tentang konsep penambahan dengan benda-benda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Sedangkan menurut Patmonodewo (2000:19) mengatakan anak usia dini adalah :

“Mereka yang berusia 3 sampai 6 tahun, mereka biasanya mengikuti program prasekolah atau kindergarten. Masa ini umumnya anak usia perasekolah mengikuti program penitipan anak antara 3 bulan sampai 5 tahun, kelompok bermain 3 tahun sedangkan usia 4 tahun sampai 6 tahun anak mengikuti program taman kanak-kanak.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, rentang usia 3 sampai 6 tahun yang mengikuti program prasekolah dan usia antara 3 bulan sampai 5 tahun mengikuti program penitipan anak kemudian setelah berusia 4 sampai 6 tahun mengikuti program kelompok bermain dan taman kanak-kanak, usia 6-8 tahun dimana anak sudah duduk dibangku sekolah dasar.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, dimana menurut Hartati dalam Aisyah (2008:1.4) katakteristik anak usia dini 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Merupakan pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Masa potensial untuk belajar, 5) Menunjukkan sikap egosentris, 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Selain itu karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah (1) Egosentris, (2) Anak cenderung dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, (3) Memiliki *Curriosity*, (4) Anak mengira bahwa dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menabjubkan, (5) Malhluk sosial, (6) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial disekolah, (7) *The unique person*, (8) Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, (9) Kaya dengan fantasi, (10) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, (11) Daya konsentrasi yang pendek, (12) Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anakusia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman, (13) Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial, (14) Masa usia dini disebut sabagai masa *golden age*.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik, yang memiliki rasa ingin tahu yang besar serta memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan

yang lainnya yang berpikir menggunakan imajinasinya dan mempunyai sifat yang mudah bosan.

2. Hakikat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berpikir. Menurut Peaget dalam Musfiroh (2005 : 56) kognitif adalah aktifitas dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia. Hal ini berhubungan dengan kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian Sujiono (2011 :1.3) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kognitif adalah alat berpikir yang digunakan untuk membantu anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya, dimana anak bisa menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian untuk dilakukan dalam kehidupannya, serta dapat memilih cara untuk mencapai sebuah tujuan dengan baik dan mampu mencari jalan keluar terhadap suatu masalah yang dihadapinya.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Salah satu potensi yang dikembangkan di TK adalah kognitif

anak. Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun yaitu saat anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Masa ini disebut juga dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterima melalui indranya, masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak.

Dogde dalam Gunarti (2008 : 2.26) mengemukakan tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia prasekolah termasuk di dalamnya anak 3-4 tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Belajar dan pemecahan masalah
Anak diharapkan dapat lebih fokus dalam memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar dan penalaran. Ketika anak mengobservasi kejadian disekeliling mereka, anak dapat menanyakan sesuatu, membuat pertanyaan, membuat prediksi, dan mengetes pemecahan masalah masalah yang mungkin.
- 2) Berpikir logis
Anak dapat diharapkan dapat mempertemukan dan memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu informasi dengan membandingkan, membedakan, mengelompokkan, mengatur, mengukur dan memahami pola-pola.
- 3) Berpikir menggunakan simbol
Anak diharapkan dapat menggunakan objek dengan suatu cara yang unik, seperti menggunakan sapu sebagai kuda atau bangku sebagai mobil.

Selanjutnya Wachsdalam Sujiono (2008 : 1.19) meyakini bahwa dapat kita pahami bahwa pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini dimana kemampuan ini dapat dipengaruhi oleh orang tua yang penuh kasih sayang, responsif secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi.

Berdasarkan pendapat diatas, tujuan pengembangan kognitif adalah membuat anak belajar dan memecahkan masalah, berpikir secara logis dan berpikir menggunakan symbol, dimana dengan berkembangnya kognitif anak maka anak akan lebih mudah meyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dan mendapatkan informasi tentang kejadian yang terjadi disekitarnya.

c. Manfaat Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak, apalagi bagi orang dewasa atau guru, dengan pengetahuan kognitif akan memudahkan untuk menstimulasi kognitif anak, sehingga akan tercapai optimulasi pada masing-masing anak.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2011 : 122) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang di lihat, di dengar dan di rasakannya, 2) Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan suatu peristiwa dengan peristiwa lain, 4) Agar anak memahami berbagai simbol yang tersebar didunia sekitar, 5) Agar anak mampu melakukan penalaran, baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan), 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sementara menurut Vigotsky dalam Dhieni (2009 : 215) menyatakan bahwa manfaat kognitif anak TK adalah :

1. Anak memiliki keterampilan untuk mengerjakan tugas-tugasnya.
2. Anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tempat tugasnya.
3. Anak dapat berkembang persepsinya dan mampu menyampaikan masalah-masalah melalui bahasa.
4. Anak dapat menyampaikan kebutuhan dan pikirannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, manfaat perkembangan kognitif bagi anak adalah menyiapkan seseorang anak untuk mengenalkan diri dengan lingkungannya serta mampu memecahkan persoalan hidupnya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Sedangkan Sujiono (2011 : 1.26) menjelaskan faktor-faktor perkembangan kognitif adalah 1) Faktor Hereditas / keturunan, teori hereditas berpendapat manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan pembawaan ditentukan oleh cirri-ciri yang dibawa sejak lahir 2) Faktor Lingkungan, teori lingkungan atau empirisme berpendapat manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya, 3) Kematangan, tiap organ dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing, 4) Pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi, 5). Minat dan Bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan

dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat adalah kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud,

6) Kebebasan, kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Dari beberapa faktor perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif perlu dilatih dan dikembangkan melalui pengalaman, lingkungan, kematangan, kebebasan untuk memilih keinginannya dengan berpikir kreatif dan inovatif.

e. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Sejak lahir anak memiliki beberapa tahap-tahap perkembangan kognitif. Anak usia TK berada pada tahap perkembangan yang pada umumnya berada pada tahap *pra-operasional* dimana anak sudah mampu berpikir sistematis mengenal benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

Piaget dalam Suyanto (2005 : 54) menyatakan semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu empat tahap yaitu :

- 1) *Sensorimotor* (0-2 tahun). Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan indranya untuk berinteraksi dengan lingkungannya.
- 2) *Preoperasional* (2-7 tahun). Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.
- 3) *Konkret Operasional* (7-11 tahun). Pada tahap ini anak sudah memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkret.
- 4) *Formal Operasional* (11 tahun ke atas). Pada tahap ini pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya.

Sedangkan Dewey dalam Yuliani (2008 : 27) mengemukakan bahwa pendidik harus memberikan kesempatan pada setiap anak dapat melakukan sesuatu baik secara individual maupun kelompok sehingga anak akan memperoleh pengalaman atau pengetahuan, sekolah harus dijadikan laboratorium bekerja bagi anak-anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan salah satunya melalui peran pendidik dengan memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melakukan sesuatu, karena pada usia anak antara 2-7 tahun ini mereka mulai menunjukkan proses berpikir lebih jelas, sehingga anak akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dengan sendirinya.

3. Hakikat Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memahami konsep bilangan, lambang bilangan serta jumlah bilangan. Salah satu konsep berhitung yang paling penting dipelajari anak pada usia 3-5 tahun adalah pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang, anak mulai mengenal penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas, seperti lebih banyak dan kurang banyak. Dengan berkembangnya kepekaan anak terhadap bilangan maka anak akan semakin tertarik pada hitungan.

Sedangkan menurut Depdiknas (2000 : 1) ciri-ciri anak yang sudah mulai menyenangi permainan berhitung adalah :

- 1) Secara spontan telah menunjukkan keterkaitan pada aktivitas permainan berhitung.
- 2) Anak mulai menyebutkan urutan bilangan.
- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada peristiwa disekitarnya secara spontan.
- 4) Anak mulai membanding-bandingkan benda dan peristiwa yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

Kemudian Sujiono (2008 : 5.12) mengemukakan bahwa pengembangan berhitung anak usia dini dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah, yaitu a) Membilang 1-10, b) Menyebutkan angka 1-10, c) Mengenal konsep dan simbol 1-10, d) Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, e) Mengenal konsep sama dan tidak sama

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan, melalui pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan serta dengan menggunakan permainan yang menarik, maka konsep berhitung akan mudah dimengerti anak.

b. Tujuan Berhitung

Secara umum tujuan pembelajaran berhitung di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang berikutnya

Permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak menurut Zulmiati (2010:19) bertujuan bagi siswa :

- (1) Belajar menilai matematika, (2) Percaya diri dengan mengerjakan matematika, (3) Menjadi pemecahan masalah matematika, (4) Belajar berkomunikasi secara matematika, (5) Belajar berfikir secara matematika.

Sedangkan menurut Depdiknas (2002 : 2) secara khusus tujuan permainan / pembelajaran berhitung di TK adalah agar 1) Dapat berpikir logis dan sistematis, 2) Dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat, 3) Memiliki keterampilan, konsentrasi, abstrak dan daya apresiasi yang tinggi, 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, tujuan permainan berhitung bagi anak yaitu agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan berpikir secara logis dan sistematis serta memiliki kreativitas dan imajinasi. Pembelajaran berhitung akan sangat membantu anak dalam mengenal angka, bilangan dan berbagai pola-pola geometri untuk memiliki kemampuan abstrak. Selain itu bahwa anak dapat belajar berfikir logis melalui gambar-gambar atau angka dalam matematika serta menciptakan sesuatu secara spontan.

c. Manfaat Berhitung

Manfaat pembelajaran berhitung pada Anak Usia Dini menurut Yuliani (2008 : 11.7) adalah sebagai berikut :

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar yang benar, menarik dan menyenangkan.
2. Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal.

3. Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Selain itu manfaat berhitung menurut Sujiono (2011 : 11.1) merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan dan memisahkan dan mengenal konsep angka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Hakikat Bermain

Usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia karakteristik yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak juga bersifat egosentris memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Bersifat unik, kaya dengan fantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Menurut Patty dalam Montolalu (2007:1.7) menerangkan mengapa manusia bermain untuk memperkenalkan sebuah masa “bekerja bermain” di mana anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda serta

alat-alat bermain yang ada di lingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri.

Kehidupan anak, bermain merupakan sesuatu yang paling menyenangkan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Dengan bermain anak akan bersemangat untuk melangkah lebih lanjut dan mencapai keinginannya dan siap menghadapi lingkungan dimana ia berada.

b. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan atau aktifitas yang tidak terlepas dari dunia anak. Dengan bermain akan meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah dan anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Karena bermain merupakan suatu kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Moeslichatoen (2004:32) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktifitas yang dilakukan anak yang membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti berpetualang dan mengadakan telaah suatu dunia anak-anak.

Tanaka dalam Mayke (1995:8) menyemukakan bahwa bermain merupakan cara anak belajar sendiri, cara belajar yang tidak dapat diajarkan oleh orang lain.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktifitas yang berlangsung secara spontan yang terjadi secara alami tanpa dipaksa yang berguna untuk membantu anak

memahami dan mengungkapkan dunianya dan juga dapat memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Montalu (2007 : 12) bahwa karakteristik bermain anak adalah sebagai berikut :

- 1) Bermain relative bebas dari aturan-aturan.
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam keadaan nyata.
- 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak akan dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak, bahasa, motorik dan lain-lainnya.

Sedangkan Muslichatoen dalam Hartati (2005 : 85-86) karakteristik bermain anak usia dini adalah sebagai berikut : (1) Motivasi intristik yaitu tingkah laku bermain dimotifasi di dalam diri anak (2) Tingkah laku yang menyenangkan (3) Bersifat pura-pura (4) Bermain diutamakan dari pada tujuan (5) Bermain perilaku yang lentur.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak usia dini adalah anak dapat bermain dengan bebas yang dilakukan dengan kegiatan nyata yang bersifat pura-pura, serta dilakukan dengan menyenangkan tanpa paksaan dari siapapun sehingga dapat mengembangkan kognitif anak, bahasa, motorik dan lain-lainnya.

d. Tujuan Bermain

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Oleh karena itu dituntut kreatifitas dan keterampilan guru dalam menyajikan berbagai kegiatan yang bervariasi sesuai dengan tahap

perkembangan anak. Salah satu bentuk permainan di TK adalah permainan berhitung dengan menggunakan berbagai media.

Tujuan bermain menurut Diknas (2003:56) bagi anak adalah 1) Melatih kemampuan bahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan, 2) Melatih keterampilan supaya anak mengembangkan kemampuan motorik halus dalam membuat tugas, 3) Dapat mengembangkan daya pikir atau kognitif agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya, 4) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri, 5) Mengembangkan jasmani anak agar dapat mengembangkan kemampuan kasar motorik anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan tubuh dan kesehatan, 6) Perkembangan cipta supaya anak lebih kreatif, 7) Mengembangkan kemampuan social anak seperti membina hubungan anak dengan anak lain bertingkah laku dengan tuntutan menyesuaikan diri dengan temannya.

Tujuan bermain menurut Montolalu (2007:1.5) adalah untuk membantu perkembangan seluruh aspek kepribadian anak didik diantaranya aspek intelektual, keterampilan, jasmani, sosial dan emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak

yaitu perkembangan social, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni anak.

e. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Moeslichatoen (2004:33) bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerjasama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Untuk memudahkan pemahaman dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Sugianto (1995:11) bahwa bermain adalah:

- a) Kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak
- b) Kegiatan yang berguna membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya, baik dalam taraf berpikir maupun perasaan
- c) Kegiatan yang memberikan anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya
- d) Kegiatan yang tidak terikat realitas, sehingga anak dapat mengubah-ubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain sangatlah penting untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal, terutama dalam perkembangan kognitif anak yaitu dalam mengenal bentuk angka yang dilakukan melalui permainan tutup botol kombinasi yang sangat menyenangkan bagi anak dan dengan menggunakan alat-alat yang baru dan menarik bagi anak akan

membuat anak merasa nyaman dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa sulit lagi dalam mengenal dan menunjuk bentuk-bentuk angka

5. Permainan Berhitung Melalui Tutup Botol Kombinasi

Melalui permainan tutup botol kombinasi yang dilakukan anak, kemampuan berhitung dan mengenal bentuk angka dapat meningkat. Adapun cara permainan ini guru terlebih dahulu mengenalkan kepada anak alat-alat yang akan di pergunakan dalam permainan tutup botol kombinasi ini, diantaranya: tutup botol bekas yang dibagian dalam tutup di kombinasikan dengan kertas berwarna yang terdiri dari 10 warna yang menarik untuk anak, koin angka 1-20 dari tutup botol yang sudah dipipihkan yang kombinasikan juga dengan kertas warna yang di sesuaikan dengan kombinasi warna yang ada pada tutup botol, keranjang tempat tutup botol dan koin angka serta papan panel untuk menempelkan koin angka dan tutup botol yang disediakan untuk masing-masing anak.

Sebelum melakukan permainan guru telah mempersiapkan alat permainan untuk masing-masing anak.

Cara melakukan permainan, pertama guru terlebih dahulu mengajak anak berhitung 1-20 bersama-sama, kemudian guru memperkenalkan kepada anak angka 1-20 melalui koin-koin angka dari tutup botol, setelah anak paham dengan bilangan dan bentuk lambangnya, lalu guru :

1. menyuruh masing-masing anak mengambil satu persatu koin angka dan menempelkannya pada papan panel secara berurutan.
2. setelah itu anak disuruh menghitung dan menempeltutup botol sesuai dengan jumlah angka dan warna pada koin.

3. Anak melanjutkan kegiatan dengan menambahkan dua bilangan tutup botol serta mencari angka sesuai dengan jumlah bilangannya. Dengan demikian anak mengerti berapa jumlah bilangan, bentuk lambang bilangan serta warna dari masing-masing tutup botol.

B. Penelitian Relevan

Wijaya (2007) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan anak melalui permainan balok angka di TK Aisyah 5 Andalas Padang. Dengan menggunakan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyah 5 Padang.

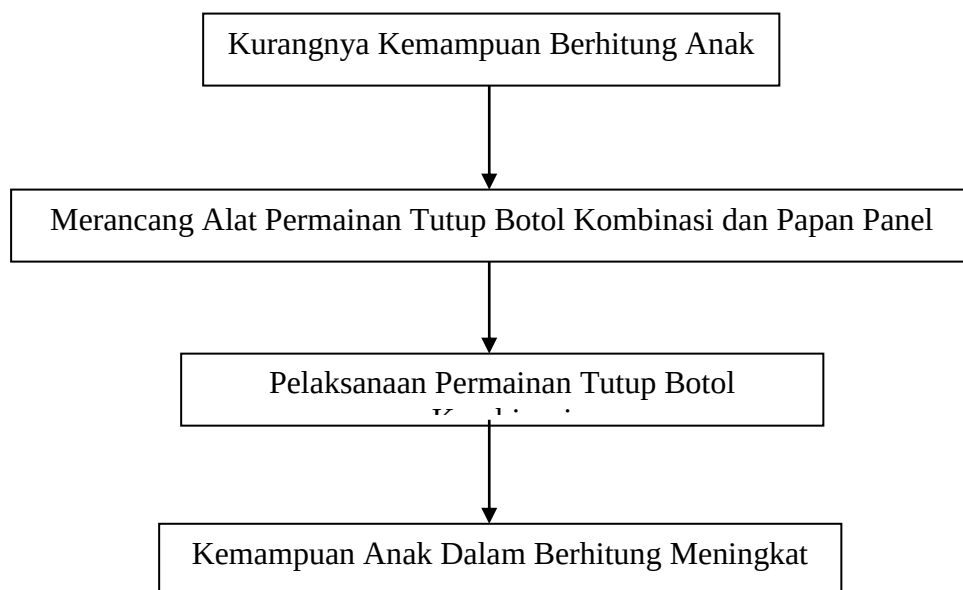
Maryulianti (2010) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar.

Penelitian relevan diatas sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak yaitu dalam pengenalan bentuk angka, namun perbedaannya adalah dalam menggunakan media dan alat permainan yaitu dengan balok angka dan lambang bilangan bergambar, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan tutup bekas, koin angka yang juga terbuat dari tutup botol bekas, serta papan panel di TK Istiqamah Kota Payakumbuh.

C. Kerangka Konseptual

Strategi pembelajaran berhitung untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan tutup botol kombinasi merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai oleh anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain menggunakan tutup botol, yang berwarna-warni, serta koin angka juga terbuat dari tutup botol yang sudah dipipihkan.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan pengenalan berhitung dan penggunaan alat permainan tutup botol kombinasi, maka diharapkan pemahaman berhitung anak kelas B1 TK Istiqamah meningkat.



Bagan I

Kerangka Konseptual PermainanTutup Botol Kombinasi

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian permainan tutup botol kombinasidapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Istiqamah Kota Payakumbuh.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Tutup Botol Kombinasi sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia TK merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental bagi perkembangan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Terutama tentang kemampuan berhitung anak, berhitung merupakan salah satu pembelajaran yang harus dikenalkan kepada anak pada usia TK, karena pembelajaran ini akan dilanjutkan pada pendidikan berikutnya.
2. Pada usia dini umumnya anak telah menunjukkan minatnya terhadap berhitung, oleh sebab itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan sejak usia ini.
3. Anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik, yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya.
4. Penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran.

5. Kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan Tutup Botol Kombinasi pada anak kelompok B1 TK Istiqamah Kota Payakumbuh.
6. Kemampuan berhitung anak dapat dirangsang melalui kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu melalui permainan yang baru dan menarik bagi anak, hal ini dapat dilihat pada siklus I peningkatan berhitung anak mencapai 45%, ternyata pada siklus II meningkat menjadi 81%, berarti permainan Tutup Botol Kombinasi telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak.
7. Semua indikator yang dinilai sudah mengalami peningkatan disetiap pertemuan pada masing-masing siklus.

B. Implikasi

Permainan Tutup Botol Kombinasi merupakan salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena alat permainan ini dapat memotivasi anak untuk melakukan permainan, sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang. Supaya lebih optimalnya kemampuan berhitung anak, akan lebih baik lagi apabila permainan Tutup Botol Kombinasi ini dilakukan dengan menambah media dan mengganti strategi pembelajaran sehingga tercapailah hasil pembelajaran sesuai apa yang diharapkan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran yang dapat membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan Tutup Botol Kombinasi dalam pembelajaran sebagai suatu alternative untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Kepada pihak TK Istiqamah KotaPayakumbuh, hendaknya dapat melengkapi alat permainan yang berupaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak seperti permainan Tutup Botol Kombinasi agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2006. *Peneliti Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- B.E.F. Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2002. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta : Depdiknas
- _____. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. BA-PGB-04. Jakarta: Dikti.
- _____. 2007. *Pengembangan Kognitif d Taman Kanak-Kanak* . Jakarta: Depdiknas
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hartati, Sofia. 2005. *Pengembangan Pada Anak Usia Dini* . Jakarta: Depdiknas
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Maryuliati. 2010. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman*. Padang: UNP (Skripsi)
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* . Jakarta : depdiknas
- Nurbiana Dhieni. 2009. *Metoda Perkembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Penididikan Anak Usia Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Prayitno Elida. 1995. *Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun*. Padang.
- Sugianto T Mayke. 1995. *Bermain dan Permainan*. Depdikbud, Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Ekonomik: Jakarta.

- Slamet Soyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2008. *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: UT.
- _____. 2009. *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: UT.
- _____. 2011. *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: UT.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wijaya, Reni 2007. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka di TK Aisyah 5 Andalas Padang: UNP (*Skripsi*)

Lembar Observasi

Panduan Observasi yang dilakukan:

Aspek perkembangan kemampuan berhitung yang dinilai

1. Dapat mengurutkan angka 1 sampai 20
2. Dapat menghitung jumlah benda sesuai dengan benda
3. Dapat menambahkan dua bilangan benda

Kriteria Penilaian

ST = Sangat Tinggi

T = Tinggi

R = Rendah