

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
SUSUNAN DAUN DI TAMAN KANAK-KANAKAS-SYIFA
BUKIK APIK KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

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



Oleh

LENNY

NIM: 2010/57334

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan
Susunan Daun di Taman Kanak-kanak As-Syifa Bukik Apik
Kabupaten Agam**

Nama : LENNY

NIM : 2010/57334

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

Disetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Dadan Suryana
NIP.19750503 200912 1 001



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

Ketua Jurusan



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

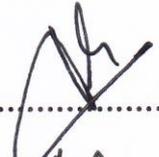
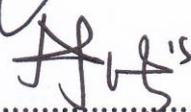
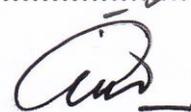
Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Susunan Daun di Taman Kanak-kanak As-Syifa Bukik Apik Kabupaten Agam

Nama : LENNY
NIM : 2010/57334
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

Tim Penguji

Nama

- | | | | |
|---------------|--------------------------------|---------|---|
| 1. Ketua | : Dr. Dadan Suryana | 1 |  |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd | 2 |  |
| 3. Anggota | : Nurhafizah, M. Pd | 3 |  |
| 4. Anggota | : Drs. Indra Jaya, M. Pd | 4 |  |
| 5. Anggota | : Rismareni Pransiska, M. Pd | 5 |  |

ABSTRAK

LENNY. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Susunan Daun di Taman Kanak-kanak As-Syifa Bukik Apik Kabupaten Agam. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal ini disebabkan kurang bervariasinya kegiatan yang dilakukan oleh guru. Guru sering menggunakan metode pemberian tugas dengan menggunakan buku dan pensil dan menulis dipapan tulis yang cukup membosankan bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu melalui permainan susunan daun. Di kelompok B di TK As-Syifa Bukik Apik Kecamatan Baso.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak As-Syifa Jorong Bukik Apik Kecamatan Baso. Subjek penelitian adalah kelompok B di Taman Kanak-Kanak As-Syifa Jorong Bukik Apik Kec. Baso Kab. Agam tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berhitung dan mempersiapkan perencanaan, strategi, media serta metode yang tepat dalam pelaksanaan pengenalan berhitung kepada anak.

Hasil Penelitian setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berhitung anak sebelum tindakan kemampuan berhitung anak masih rendah dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan susunan daun dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberi rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Susunan Daun di Taman Kanak-kanak As-Syifa Bukik Apik Kabupaten Agam”***.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Banyak kesulitan yang peneliti temui dalam proses penyelesaian skripsi ini karena terbatasnya kemampuan dalam hal pengalaman maupun pengetahuan. Alhamdulillah, berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I yang dengan sabar dan telaten telah membimbing dan memberikan arahan serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd selaku pembimbing II dan Ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah menyediakan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Orangtua, suami, anak tercinta yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil serta semangat dan kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
5. Bapak dan Ibu komite sekolah SD/TK satu atap TK As-Syifa Bukik Apik Kec. Baso yang telah memberikan dukungan, kesempatan waktu dan semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Rita Hayati, S. Pd selaku kepala TK As-Syifa Bukik Apik Kec. Baso, yang telah memberikan dukungan, kesempatan waktu dan semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Guru-guru TK As-Syifa Bukik Apik, Kec. Baso yang telah membantu dengan Ikhlas dan menyediakan waktu untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak Didik TK As-Syifa Bukik Apik Kec. Baso yang membantu dan bekerja sama dengan baik dalam penelitan tindakan kelas ini
10. Teman-teman angkatan 2010 dengan kebersamaannya baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan ini.

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

Padang, Desember 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
KATA PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Definisi Operasional.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	11
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	13
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15
a. Pengertian Kognitif	15
b. Teori Kognitif	17
4. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	20
a. Pengertian Berhitung	20
b. Tahap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	21
c. Prinsip Permainan Berhitung AUD	23
d. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung	25
5. Hakekat Bermain Anak Usia Dini	27
a. Pengertian Bermain	27

b. Pengertian Bermain Sambil Belajar.....	29
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	30
d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini	31
e. Tujuan Permainan Berhitung Bagi Anak Usia Dini	32
6. Permainan Susunan Daun	34
B. Penelitian Relevan.....	34
C. Kerangka Konseptual.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Subjek Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian	38
1. Kondisi Awal	40
2. Siklus I	41
3. Siklus II	47
D. Instrumen Penelitian	54
E. Alat dan Teknik Pengumpul Data	55
F. Teknik Analisis Data.....	56
I. Indikator Keberhasilan.....	57
BAB IV. HASIL PENELITIAN	58
A. Deskripsi Data	58
1. Deskripsi Kondisi Awal	58
2. Deskripsi Siklus I	60
3. Deskripsi SiklusII	78
B. Analisis Data	97
C. Pembahasan	106
BAB V. PENUTUP	113
A. Simpulan	113
B. Implikasi	114
B. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Konseptual	36
Bagan 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	40

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Format Pengamatan.....54
Tabel 2	Format Wawancara 55
Tabel 3	Hasil Pengamatan Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan) 58
Tabel 4	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus 1 Pertemuan 1..... 63
Tabel 5	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus 1 Pertemuan 2..... 67
Tabel 6	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus 1 Pertemuan 3 71
Tabel 7	Hasil Wawancara Siklus I 74
Tabel 8	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus I 76
Tabel 9	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II Pertemuan 1 81
Tabel 10	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II Pertemuan 2 85
Tabel 11	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II Pertemuan 3 89
Tabel 12	Hasil Wawancara Siklus II 92
Tabel 13	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II 95
Tabel 14	Hasil Pengamatan (Kriteria Sangat Baik) 98
Tabel 15	Hasil Pengamatan (Kriteria Baik) 100
Tabel 16	Hasil Pengamatan (Kriteria Cukup) 102
Tabel 17	Hasil Pengamatan (Kriteria Kurang) 104

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Pengamatan Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	59
Grafik 2 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus 1 Pertemuan 1	64
Grafik 3 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus 1 Pertemuan 2	68
Grafik 4 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus 1 Pertemuan 3	72
Grafik 5 Hasil Wawancara Siklus I	75
Grafik 6 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus I	77
Grafik 7 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II Pertemuan 1	82
Grafik 8 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II Pertemuan 2	86
Grafik 9 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II Pertemuan 3	91
Grafik 10 Hasil Wawancara Siklus II	93
Grafik 11 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pada Siklus II	96
Grafik 12 Hasil Pengamatan (Kriteria Sangat Baik)	99
Grafik 13 Hasil Pengamatan (Kriteria Baik)	101
Grafik 14 Hasil Pengamatan (Kriteria Cukup)	103
Grafik 15 Hasil Pengamatan (Kriteria Kurang)	105

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pada Kondisi Awal
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan 1 Pada Siklus I
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan 2 Pada siklus I
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan 3 Pada siklus I
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan 1 Pada siklus II
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan 2 Pada siklus II
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan 3 Pada siklus II
- Lampiran 8 Hasil Rata-rata Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal
- Lampiran 9 Hasil Rata-rata Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pertemuan 1 Pada Siklus I
- Lampiran 10 Hasil Rata-rata Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pertemuan 2 Pada Siklus I
- Lampiran 11 Hasil Rata-rata Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pertemuan 3 Pada Siklus I
- Lampiran 12 Hasil Rata-rata Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pertemuan 1 Pada Siklus II
- Lampiran 13 Hasil Rata-rata Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pertemuan 2 Pada Siklus II
- Lampiran 14 Hasil Rata-rata Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Susunan Daun Pertemuan 3 Pada Siklus II

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1- 6	Fhoto Kegiatan Anak Pada Siklus I Pertemuan 1
Gambar 7- 9	Fhoto Kegiatan Anak Pada Siklus I Pertemuan 2
Gambar 10-12	Fhoto Kegiatan Anak Pada Siklus I Pertemuan 3
Gambar 13-15	Fhoto Kegiatan Anak Pada Siklus II Pertemuan 1
Gambar 16-18	Fhoto Kegiatan Anak Pada Siklus II Pertemuan 2
Gambar 19-21	Fhoto Kegiatan Anak Pada Siklus II Pertemuan 3
Gambar 22-23	Fhoto Hasil Karya Siklus I dan Siklus II

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 dalam salinan peraturan Menteri 2009 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kematangan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Masa Kanak-kanak adalah masa yang peka menerima berbagai macam rangsangan, berguna untuk menunjang seluruh aspek perkembangan pada diri anak yang akan ikut menentukan keberhasilannya dalam mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Usia 4 – 6 Tahun merupakan masa peka bagi perkembangan kepribadian anak. Setiap anak mempunyai perbedaan kepribadian dan mempunyai ciri-ciri khas kepribadian yang terbentuk melalui rangsangan lingkungan pendidikan.

Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini adalah Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang berada dalam jalur formal, berfungsi untuk menyelenggarakan pendidikan dalam upaya mempersiapkan anak dengan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan, dan intelektual. Melalui pendidikan di Taman kanak-kanak tersebut anak mampu beradaptasi dengan kegiatan belajar sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang dilakukan secara sadar dan terencana, melalui pemberian rangsangan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan tersebut diharapkan bisa berkembang sesuai dengan kematangan usianya, maka kita sebagai guru harus dapat memberikan rangsangan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pada usia dini berhitung dapat ditemukan disetiap tempat, baik dirumah, sekolah atau dilingkungannya. Tanpa kita sadari anak sudah mulai belajar berhitung pada benda-benda yang ditemuinya dalam keluarga, tetapi dalam kontek hanya mampu menyebutkan bilangan saja tanpa mengenal konsep bilangan.

Melihat betapa pentingnya pengenalan berhitung pada Anak Usia Dini, maka kita sebagai guru harus mampu meningkatkan kualitas guru Taman Kanak-kanak agar lebih profesional, biar mampu mengembangkan kemampuan berhitung, dan mempersiapkan perencanaan, strategi, media serta metode yang tepat dalam pelaksanaan pengenalan berhitung kepada anak.

Pengenalan berhitung kepada Anak Usia Dini akan membentuk anak mampu menghitung benda-benda yang ada disekitar anak. Berhitung bagi anak dapat ditemukan disemua tempat. Mulai dari rumah, halaman dan sekolah. Melalui benda-benda yang ada di dekat anak diharapkan dapat memberikan rangsangan kepada anak untuk lebih mengenal konsep bilangan, seperti mengenal konsep bilangan melalui berhitung dengan menggunakan media yang berupa daun-daun.

Proses pengenalan berhitung pada Anak Usia Dini dapat dilakukan dengan cara memilih media yang menarik bagi anak, menentukan metode yang tepat dan mencari strategi belajar yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, agar kegiatan yang guru lakukan dapat benar-benar bermakna bagi anak, kegiatan belajar berhitung ini tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan berhitung perlu diasah, dikembangkan dan dibina dari waktu ke waktu, karena sangat berguna bagi anak dalam kegiatannya sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman yang ditemukan di lapangan, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung Anak Usia Dini dalam mengurutkan urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, membilang /mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda sampai 20, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Selama ini hanya secara lisan tanpa mengenal konsep bilangan.

Pengenalan berhitung pada anak di TK As-syifa Bukik Apik , Kabupaten Agam. Selama ini yang dilakukan oleh guru hanya melakukan metode tanya jawab di depan kelas, metode yang diberikan guru tidak bervariasi dan juga media yang diberikan tidak menarik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terinspirasi untuk melakukan pengenalan berhitung Anak Usia Dini dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Susunan Daun di TK As-Syifa Bukik Apik, Kabupaten Agam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak disebabkan karena:

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah
2. Anak belum mampu mengurutkan urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda
3. Anak belum mampu membilang/mengenal konsep bilangan dengan menggunakan benda-benda sampai 20
4. Anak belum mampu menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20
5. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.
6. Media yang digunakan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan banyaknya ruang lingkup yang diamati, maka peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti tentang kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak masih rendah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas maka perumusan masalah adalah: Bagaimanakah pelaksanaan permainan susunan daun dapat meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak rendah, maka untuk itu diperlukan stimulasi dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan susunan daun. Sehingga dengan permainan ini anak dapat mengurutkan urutan bilangan sampai 20, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, mengenal lambang bilangan sampai 20, dan mengenal konsep bilangan dengan menghitung daun tersebut.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung AUD, melalui permainan susunan daun di TK Asy-Syifa Bukik Apik Kabupaten Agam

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi Anak TK

Bahan dan alat untuk mengembangkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga mencapai hasil yang diharapkan.

2. Bagi Penulis / Guru

Menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam kegiatan pembelajaran konsep berhitung supaya penulis bisa membuat perencanaan, menentukan metode, media, strategi dan evaluasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Bagi Masyarakat

Agar masyarakat menyadari betapa pentingnya pendidikan konsep berhitung bagi anak usia dini untuk mengembangkan intelektual dan kecerdasan ataupun pengembangan kepribadian anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji penelitian yang relevan.

H. Definisi Operasional

Berhitung adalah suatu cara belajar dalam mengenali angka yang diberikan kepada anak untuk kemampuan berhitung diawal permulaan, seperti: mengenal angka, menghitung benda dengan angka, penjumlahan dan pengurangan.

Permainan susunan daun adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menggunakan beberapa daun untuk disusun oleh anak dan juga dapat dihitung sesuai angka yang diperoleh, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK As-Syifa Bukik Apik.

Cara permainan ini dengan cara mengajak anak-anak keluar untuk mengumpulkan daun-daun, kemudian daun-daun tersebut dapat disusun dan mengurutkan urutan bilangan 1-20 dan dalam permainan ini anak juga dapat menghitung daun-daunan dengan cara mengambil angka dari angka yang sudah disediakan kemudian anak menghitung daun tersebut sesuai dengan angka yang diperolehnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian AUD

Pandangan para ahli tentang anak cenderung berubah dari waktu ke waktu dan berbeda satu sama lain. Hal ini disebabkan karena masing-masing mereka cenderung merefleksikan anak sesuai dengan pengalaman dan pemahaman masing-masing.

Anak Usia Dini menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) dalam AISYAH (2007 :1,3) Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman pendidikan anak, penitipan anak pada keluarga.

Bronson dalam Ahmad (2005:7) Membagi rentang usia anak berdasarkan perkembangan motorik kasar sosial dan kognitif serta perkembangan perilaku dan bermain dan minat permainan menjadi 6 (enam) tahap, yaitu :

- 1) *Young Infants* (lahir usia 6 bulan)
- 2) *Older Infants* (7 hingga 12 bulan)
- 3) *Young Toddlers* (usia 1 tahun)
- 4) Prasekolah dan Kindergarten (usian 3 hingga 5 tahun)

5) Anak sekolah dasar kelas rendah atau *Prymary School* (usia 6 – 12 tahun)

Montessori dalam Solehuddin (2000:34) Anak bukan sekedar suatu fase kehidupan yang dilalui seseorang untuk mencapai kedewasaan, lebih dari itu ia memandang anak sebagai kutub tersendiri dari dunia kehidupan manusia, kehidupan anak dan orang dewasa dianggap suatu kutub yang berpengaruh satu sama lain”

Depdiknas (2000:4) Anak Usia Dini (AUD) adalah kelompok manusia yang berusia 8 tahun, yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), social emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa komunikasi yang halus sesuai dengan tingkat pertumbuhan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi, tingkah laku dan karakteristik tertentu, khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Semua ini harus dikembangkan sehingga ia nanti akan berkembang menjadi manusia dewasa yang mandiri serta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat dimana ia berada.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Perkembangan anak usia dini dimulai sejak lahir. Pada saat itu perkembangan otak sebagai pusat sangat pesat. Setelah lahir sel-sel otak mengalami melunasi dan membentuk jalinan yang kompleks (*ebassy*) sehingga nantinya anak bisa berfikir logis dan rasional. Selain otak, organ sensoris seperti : pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecap, peraba dan organisasi keseimbangan juga sangat pesat.

Ratnawati dalam Nugraha (2005:43) menggambarkan karakteristik anak usia dini, khususnya hingga usia TK yang dikaitkan dengan potensi-potensi belajarnya, terutama terkait dengan berfikir, eksplorasi dan komunikasi.

- 1) Dapat menjawab pertanyaan dengan jelas
- 2) Dapat menceritakan mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata
- 3) Dapat member informasi atau berbicara dengan pengalaman yang telah dilaluinya
- 4) Mampu menerima pesan-pesan yang diberikan
- 5) Dapat menulis atau menarik garis
- 6) Dapat menggunakan kata-kata.

Mustafa dalam Nugraha (2005:55) mengidentifikasi karakteristik dari anak usia dini : Anak belajar melalui partisipasi social, mempunyai tentang perhatian yang pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya.

Ramli (2005:68) membagi karakteristik anak seperti :

- 1) Ranah perkembangan anak fisik, sosial, emosional, bahasa dan kognitif saling berkaitan.
- 2) Perkembangan pada suatu ranah mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perkembangan pada ranah yang lain.

- 3) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relative teratur.
- 4) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari suatu anak kepada anak yang lain.
- 5) Pengalaman awal memiliki pengaruh Komulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual.
- 6) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi kearah kompleksitas, organisasi dan internalisasi yang semakin besar.
- 7) Perkembangan dan belajar terjadi dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks social dan budaya.
- 8) Anak-anak adalah pembelajar yang aktif, mereka mengambil pengalaman fisik dan social langsung dan pengetahuan yang terbesar melalui budaya.
- 9) Perkembangan dan belaja berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan.
- 10) Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan.
- 11) Perkembangan maju saat anak-anak memiliki kesempatan mempraktekkan keterampilan.
- 12) Anak-anak menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda.
- 13) Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas dimana mereka merasa aman.

Dari beberapa karakteristik anak diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa usia dini adalah merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak. Dalam diri individu anak terdapat banyak potensi yang harus dikembangkan oleh orang tua, guru, dan lingkungan. Supaya anak bisa berkembang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Catron dkk dalam sujiono (2009:62) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) Aspek perkembangan anak usia dini yaitu:

- 1) Kesadaran Personal
- 2) Pengembangan Emosi
- 3) Membangun Sosialisasi
- 4) Pengembangan Komunikasi
- 5) Pengembangan Kognitif
- 6) Pengembangan Kemampuan Motorik

Berdasarkan tinjauan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa pelatak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh sebagian besar pakar, bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa datang dan sebaliknya. Untuk itu agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Piaget dalam sugiono (2009:55) percaya bahwa anak-anak itu membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. anak-anak bukanlah suatu objek penerima pengetahuan yang pasif, melainkan mereka dengan aktif melakukan pengaturan pengalaman sehari-hari mereka ke dalam stuktur mental yang kompleks.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini merupakan masa bersosialisasi dengan lingkungan, berkomunikasi dan berintegrasi dengan lingkungan berdasarkan pengalamannya sendiri.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Ramli (2005:67) perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia delapan tahun. Dalam masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan anak usia dini sebagai anak didik.

Menurut Sujiono (2007:210) karakteristik perkembangan anak usia dini I dari dimensi perkembangan kognitif antara lain: dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dapat menyamakan bentuk geometri (seperti: lingkaran, persegi dan segi tiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar, dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat, dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan, menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita,

mengenal dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah, mengenal dan menyebutkan angka 1-10

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan anak dari aspek fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Perkembangan fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif anak tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

Arah perkembangan anak usia dini menurut Kostelnik, Soderman, dan Whiren dalam Ramli (2005:77) sebagai berikut:

- a. Sederhana ke kompleks
- b. Diketahui ke tidak diketahui
- c. Diri ke orang lain
- d. Keseluruhan ke bagian-bagian
- e. Konkret ke abstrak
- f. Enaktif ke simbolis
- g. Eksploratori ke berarah tujuan
- h. Tidak tepat ke arah yang lebih tepat
- i. Impulsif ke terkendali

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa arah perkembangan anak usia dini berlangsung dari yang sederhana ke yang kompleks. Dari diri ke orang lain, dari konkret ke abstrak, dan dari impulsif ke terkendali.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Taufik (2011:2) kognitif berasal dari kata *cognitive*; yaitu kognisi, atau kerja organ otak yang digunakan untuk berfikir dan apa yang diketahui.

Menurut Gagne dalam Jamaris (2006:18) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf. Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memberikan alasan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif berkembang sesuai dengan proses pertumbuhan anak itu sendiri, yaitu sejalan dengan perkembangan syaraf dan pola pikirnya.

Malkus dkk dalam Sujiono (2009:79) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai "...Kapasitas untuk bertumbuh untuk menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan satu bentuk pengaturan". Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambar, isyarat dan angka-angka.

Menurut Wachs dalam Sujiono (2009:1.19) perkembangan kognitif anak usia dini menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

Menurut pendapat ahli di atas menyatakan bahwa perkembangan kognitif sejalan dengan pola pikirnya dan lebih mudah memahaminya dengan menggunakan simbol-simbol.

Menurut Rini (1009:16) kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Bloom dalam teorinya yang dikenal dengan Taxonomy Bloom, diungkapkan bahwa setiap anak memiliki kapasitas sendiri dalam menyerap suatu pengetahuan. Pengetahuan yang telah ia serap dapat suatu saat nanti dikembangkan menurut persepsi sendiri. Banyak atau sedikit, tepat atau kurang tepat pengetahuan itu dapat diserap oleh seorang anak untuk dikembangkan kembali merupakan titik ukur kemampuan kognitif anak tersebut.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif seorang anak dapat kita mengamati tes hasil belajarnya, sebab pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan hasil belajar. Tingkat kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan intelegensi (kecerdasan). Semakin tinggi nilai kecerdasan seseorang, semakin tinggi kemampuan kognitifnya.

Menurut Piaget dalam Prayitno (2005:109) anak dalam perkembangan periode pra sekolah (Taman Kanak-kanak/ TK) memiliki

perkembangan kognitif atau berfikir yang masih sederhana. Perubahan dari cara berfikir sensorimotorik menjadi berfikir dengan mental, walaupun cara kerjanya belum sempurna.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kognitif sangat erat kaitannya dengan intelegensi dan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak dapat diamati melalui hasil belajar anak.

b. Teori Kognitif

Gagne dalam suyanto (2005:89) merupakan salah satu tokoh pencetus teori proses informasi (*Information Processing Theory*) teori ini memandang bahwa belajar adalah proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak. Beberapa istilah untuk memahami Teori Proses Informasi:

1) Input

Input ialah informasi atau rangsangan dari lingkungan yang diterima anak melalui organ sensoris (indra).

2) Pola Ingatan

Pola ingatan yaitu otak secara otomatis akan mencari informasi yang sebelumnya sudah ada di otak untuk mengolahnya di STM.

3) *Short-term Memory* atau *Working Memory* (Memori Jangka Pendek)

Short-term Memory atau *Working Memory* adalah memori yang sedang diproses.

4) *Long-term Memory* (Memori Jangka Panjang)

Long-term Memory adalah memori yang disimpan dan dapat bertahan dalam waktu yang lama.

5) Persepsi

Persepsi adalah hasil tanggapan otak terhadap stimulus dengan menggunakan seluruh memori yang dimilikinya yang terkait dengan stimulus tersebut.

6) Organisasi Informasi

Organisasi informasi yaitu persepsi yang dibentuk oleh otak melalui pola tertentu.

7) Menimpan dan Mengingat Informasi

Mengingat adalah proses memanggil kembali informasi yang telah tersimpan.

8) Merespon

Merespon yaitu memberikan tanggapan terhadap informasi.

Kemampuan kognitif anak menurut Prayitno (2005:109) yaitu:

- 1) Dusta khayal
- 2) Merekam
- 3) Egosentris
- 4) Kemampuan berfikir statis
- 5) Kemampuan memahami pengelompokkan
- 6) Memahami konsep bilangan

Berdasarkan pendapat di atas menyatakan bahwa kemampuan kognitif berawal dari ransangan dari luar dan dilanjutkan seiring dengan pertumbuhan pola pikir anak.

Jamaris (2003:21) terdapat aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak yaitu:

1) Berfikir Simbolik

Aspek berfikir simbolik yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2) Berfikir Egosentris

Berfikir egosentris adalah cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri.

3) Berfikir Intuitif

Fase berfikir intuitif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Menurut Jamaris (2003:24) karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu:

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka
- 3) Telah mengenal sebagian besar warna
- 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.

- 5) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya.
- 6) Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai membaca, menulis, berhitung.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aspek perkembangan kognitif merupakan proses pengolahan informasi, memberikan tanggapan serta berfikir simbolik, egosentris dan intuitif.

4. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Berhitung

Berhitung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dsb) sedangkan menurut Ahmad kemampuan berhitung permulaan pada anak merupakan karakteristik perkembangan dan kemampuannya yang diketahui dari lingkungan yang terdekat dengan diri anak, sejalan dengan itu kemampuannya dapat meningkat ketahap yang lebih tinggi, dengan mengenal jumlah bilangan dan meningkat ketahap pengurangan.

Berhitung adalah suatu cara belajar dalam mengenali angka yang diberikan kepada anak untuk kemampuan berhitung diawal permulaan, seperti mengenal angka, menghitung benda dengan angka, penjumlahan dan pengurangan.

Suharsono (2002:79) kemampuan matematis menuju kearah bicara, menulis, membaca dan mendengarkan. Kemampuan tersebut berjalan secara beriringan dan berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat diatas, Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam setiap aktifitas manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika, yang dimulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian. Mengingat betapa pentingnya kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai metode yang tepat, sehingga anak dalam suasana belajar anak merasakan suasana yang kondusif dan menyenangkan.

b. Tahapan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika. Karena diusia TK sangat peka terhadap ransangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulasi/ ransangan/ motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Dienes dalam Reys (1988: 20) mengemukakan lima tahapan dalam berhitung :

- 1) Permainan bebas (*free play*) adalah permainan yang aktifitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan, namun anak dapat belajar dari konsep bentuk yang dibuatnya.
- 2) Generalisasi (*generalization*) adalah anak mulai mengerti pola dan ketentuan yang terdapat pada konsep tersebut, misalnya bermain dengan mengelompokkan bentuk-bentuk yang sama.
- 3) Representasi (*representation*) adalah anak mencari sifat dari beberapa situasi sejenis.
- 4) Simbolisasi (*symbolization*) anak harus mampu merumuskan kesamaan sifat dari setiap konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal.
- 5) Formalisasi (*formalization*) adalah anak dituntut mampu mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini.

Menurut penelitian Piaget dalam Susanto(2011:100) tentang penguasaan kegiatan berhitung / matematika anak taman kanak-kanak akan melalui beberapa tahapan :

- 1) Tahap Konsep / Pengertian

Dalam tahap ini, kegiatan berhitung dilakukan dengan cara memikat, guru atau orang tua memberikan pelajaran dengan menarik dan berkesan sehingga anak tidak bosan dan dapat dipahami.

- 2) Tahap Transmisi / Peralihan

Dalam tahap ini anak benar-benar memahami, hal ini dilakukan apabila anak mampu berhitung dan terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dengan bilangan yang disebutkan.

3) Tahap Lambang

Dalam tahapan ini anak diberi kesempatan menuliskan langsung berupa bilangan atau bentuk-bentuk bilangan yang dikenalnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa tahap kemampuan berhitung anak usia dini, permainan bebas, generalisasi, representasi, simbolisasi, formalisasi, pengertian, peralihan dalam lambang.

c. Prinsip-prinsip Dalam Permainan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Gagne dalam Susanto (2011:102) Prinsip prinsip berhitung permulaan untuk mengenalkan kepada anak-anak melalui permainan berhitung. dalam permainan berhitung dapat diterapkan dengan cara:

- 1) Dimulai dari menghitung benda
- 2) Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit
- 3) Anak berpartisipasi aktif dan adanya ransangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri
- 4) Suasana yang menyenangkan
- 5) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh
- 6) Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya
- 7) Evaluasi dari mulai sampai akhir kegiatan.

Menurut Achmad (2000:8) prinsip-prinsip dalam perhitungan adalah sebagai berikut :

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

Sedangkan menurut Yew dalam Susanto (2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya :

- 1) Buat pelajaran menjadi menyenangkan
- 2) Ajak anak terlibat secara langsung
- 3) Bangun keinginan dan kepercayaan diri anak dalam berhitung
- 4) Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya
- 5) Fokus pada apa yang anak capai.

Dari beberapa pendapat dapat diambil kesimpulan bahwa dalam mengajarkan dan menerapkan cara berhitung kepada anak usia dini terdapat berbagai langkah-langkah yang harus dilalui oleh guru atau orang tua supaya anak merasa bosan dan jenuh dalam berhitung.

d. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung AUD

Metode yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah salah satu kunci pokok didalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Berbagai metode dapat digunakan, hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreatifitas guru.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam buku Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak (2000:13) Metode – metode yang digunakan dalam berhitung adalah :

- 1) Metode bercerita
- 2) Metode bercakap – cakap
- 3) Metode Tanya jawab
- 4) Metode Pemberian Tugas

- 5) Metode Demonstrasi
- 6) Metode Eksperimen

Menurut Renew dalam Susanto (2011:103) metode yang harus diterapkan dalam mengembangkan kemampuan bermain anak, dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik dalam belajar. Sehingga anak menjadi kreatif dengan tahapan-tahapan tertentu.

Browne dalam Moeslichatoen (1999:14) mengemukakan tiga macam pola kegiatan dalam mengembangkan kegiatan berhitung pada anak :

- 1) Kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru
- 2) Kegiatan berpola semi kreatif, guru memberi kebebasan pada anak untuk membuat sesuatu sesuai dengan pola pikirnya
- 3) Kegiatan berpola kreatif, dengan menghadapkan anak dengan berbagai masalah yang harus dipecahkan.

Dari beberapa pendapat di atas metode pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini yaitu metode dan langkah-langkah yang harus dilalui oleh guru dalam mewujudkan tujuan yang diinginkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung dapat dilakukan dengan mengkombinasikan dari beberapa metode dan prinsip-prinsip berhitung, sehingga anak merasa nyaman dan kreatif dalam belajar.

5. Hakekat Bermain Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Bermain

Bermain mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena dunia bermain merupakan dunia anak yang bisa kita lihat ketika mereka melaksanakan kegiatan seperti bernyanyi, meniru sesuatu yang dilihat, menggali tanah, memanjat, dan berbagai permainan lainnya.

Menurut Hurluck dalam Musfiroh (2005:2) Mengartikan bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dari luar.

Browne dalam Moeslichatoen (2004:32) memberi batasan tentang pengertian bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak untuk berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, suatu dunia anak-anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang disenangi oleh anak yang mereka rancang sesuai dengan keinginan anak dan bermain merupakan suatu kegembiraan dari diri anak tersebut.

Menurut Schwartzman dalam Patmonodewo (2000:102) mengemukakan bahwa:

“Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif dan sebagainya, bekerjapun dapat dikatakan bermain. Sementarakadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja, demikian pula anak yang sedang

bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.”

Menurut Montolalu (2008:1.15) Bermain mempunyai arti sebagai berikut :

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- 2) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuan serta minat dan kebutuhannya.
- 3) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional)
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik.
- 5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam lagi.

Sudono (2000: 1) berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan suatu pengertian atau memberikan informasi dan kesenangan untuk mengembangkan imajinasi anak.

Menurut beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan suasana yang menyenangkan tanpa ada paksaan. Bermain berguna bagi anak untuk memenuhi kebutuhan anak guna mengembangkan potensi-

potensi yang ada pada anak dan dapat menyalurkan segala keinginan dan kreativitasnya.

b. Pengertian Bermain Sambil Belajar

Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan anak adalah melalui bermain. Sebagai slogan pendidikan anak usia dini “bermain sambil belajar” menekankan diri pada aktifitas bermain. Artinya aktifitas-aktifitas anak lebih ditekankan pada ciri-ciri bermain. Melalui bermainitulah anak memperoleh berbagai kemampuan, seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, kemampuan manajemen emosi, dan kemampuan berfikir logis-matematis.

Bermain dan belajar sangat identik dengan karakteristik kurikulum untuk anak usia dini, terutama untuk kurikulum Taman Kanak-kanak. Bermain dalam kurikulum merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dan menggunakan strategi metode, materi/bahan, media yang menarik, serta mudah dimengerti oleh anak. Menurut Puskur Balitbang dalam Musfiroh (2005:35) melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Bermain adalah dunia yang dilengkapi sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar. Menurut Solehudin dalam Musfiroh (2005:36) memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya.

Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa bermain sambil belajar adalah seorang anak mampu memahami dan belajar melalui kegiatan bermain. Dengan kegiatan permainan yang dilakukan oleh seorang anak sehingga mereka mampu meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan anak.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Bermain yang dilakukan anak memiliki kepuasan tersendiri bagi diri anak, oleh sebab itu agar kegiatan bermainnya menjadi mermanfaat dan berguna harus didampingi oleh orang tua ataupun guru disekolah.

Menurut Montolalu (2005: 1) berpendapat bahwa :

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak yang membuat aturan mereka sendiri.
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam keadaan nyata (bermain drama)
- 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya
- 4) Bermain memerlukan interaksi atau keterlibatan anak-anak.

Sujiono (2007:183) mengemukakan tentang karakteristik bermain yaitu :

- 1) Bermain muncul dalam diri anak
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
- 3) Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya
- 4) Bermain harus difokuskan pada proses bukan hasil
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain itu hakikatnya adalah menyenangkan dan disukai oleh setiap anak, namun itu tergantung dari pengarahan oleh guru atau orang tuanya. Dalam permainan yang dilakukan sebaiknya bermanfaat bagi anak dan mempunyai nilai seakan-akan kegiatan nyata.

d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Pembelajaran di TK memiliki prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Sebagai seorang pendidik di TK harus mengetahui apa itu pengertian bermain bagi anak usia dini agar prinsip belajar di TK bisa kita laksanakan. Anak usia TK tidak bisa diam berlamalama, dan bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kenyamanan yang berguna untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Menurut Sarcho dalam Montolalu (2001:115) manfaat bermain adalah dapat memicu kreatifitas anak. Sedangkan menurut Sigmund Freud dalam Montolalu (2001:117), manfaat bermain dapat mengatasi masalah, konflik dan kecemasan anak.

Tedjasputra (2001:39), manfaat bermain bagi anak adalah : 1) Bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik anak 2) Bermanfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus 3) Bermanfaat untuk perkembangan aspek social 4) Bermanfaat untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian 5) Bermanfaat untuk perkembangan aspek kognisi 6) Bermanfaat untuk mengasah ketajaman pengindraan 7) Bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari 8) Bermain sebagai pengamatan oleh guru 9) Bermanfaat sebagai media terawpi 10) Bermanfaat sebagai media intervensi.

Dalam Montolalu (2005:1-15), manfaat bermain bagi anak yaitu

- 1) Bermain memicu kreatifitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi
- 7) Bermain itu melakukan penemuan

Menurut pendapat para ahli di atas menyatakan bahwa bermain merupakan sarana untuk memicu kreatifitas anak yang dapat dimulai dari dirinya sendiri dan anak dapat memahami manfaat dan fungsi dari permainan yang mereka lakukan.

e. Tujuan Permainan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Sebagaimana prinsip pembelajaran di Taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, supaya permainan yang dilakukan oleh anak itu memiliki unsur pengetahuan

sebaiknya guru harus lebih teliti dalam memilih permainan dan harus mengetahui tujuan dari permainan tersebut.

Dalam Balitbang Depdiknas (2000: 2) tujuan permainan berhitung di Taman kanak-kanak adalah :

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

Menurut pendapat depdiknas di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan permainan dari anak-anak usia dini adalah agar anak mampu berfikir secara nyata mengenai permainannya, memiliki konsentrasi lebih kreatifitas.

6. Permainan Susun Daun

Di Taman Kank-kanak kemampuan guru untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Permainan susun daun dapat merangsang minat anak dalam mengurutkan urutan bilangan 1-20 dengan benda, membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20, menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Dalam buku matematika berhitung anak usia dini menjelaskan bahwa : Permainan susun daun dilaksanakan dengan cara :

- a. Guru menyediakan daun-daun yang bermacam
- b. Guru mengajak anak keluar ruangan bersama dengan guru
- c. Guru mengajak anak memetik daun-daun yang sesuai dengan angka-angka yang dilihatkan oleh guru
- d. Guru mengajak anak ke dalam kelas kembali dan menunjukkan kepada anak mengurutkan urutan bilangan 1-20
- e. kemudian guru meminta anak untuk menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20.
- f. Kemudian anak membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20.

B. Penelitian Relevan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, penelitian membaca penelitian yang relevan dengan penelitian yang direncanakan ini. Setelah dicermati

ditemukan dua penelitian yang relevan dengan penelitian yang diajukan ini, yaitu :

1. Linda Fitri (2009)

Peningkatan kemampuan berhitung AUD melalui permainan lotto angka di TK Permata Bunda kecamatan harau. Adapun hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan lotto yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Permata Bunda Harau

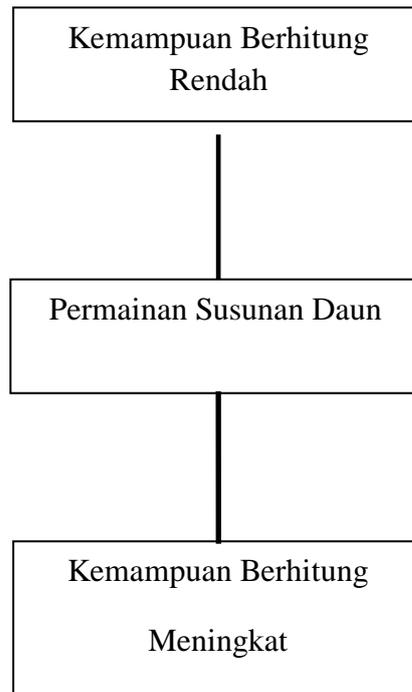
2. Misdawarni (2008)

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tas hitung di Raudhatul Athfal Rahman El Yunu Padang Panjang

Kedua penelitian itu peneliti ambil sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan susunan daun. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa adanya permainan tersebut merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Konseptual

Permainan susunan daun dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak agar anak dapat memahami bilangan.



Bagan 1

Kerangka Konseptual**D. Hipotesis Tindakan**

Kemampuan berhitung anak usia dini di TK As-syifa dapat ditingkatkan melalui permainan susunan daun.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung yang dilakukan anak melalui permainan susunan daun dengan menggunakan daun-daunan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Usia dini merupakan usia perkembangan dan merupakan masa peka dalam menerima berbagai stimulasi dari lingkungannya. Pada masa ini anak akan mudah menerima berbagai macam rangsangan yang diterimanya melalui berbagai kegiatan yang melibatkan anak secara aktif.
2. Perkembangan kognitif digambarkan sebagai kapasitas untuk bertumbuh dan menyampaikan, menghargai maksud dan penggunaan beberapa system symbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam satu bentuk pengaturan. Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambar, isyarat, dan angka-angka.
3. Matematika melibatkan kemampuan seseorang dalam berfikir mengenai bilangan, angka-angka dan memecahkan masalah. Lambang bilangan merupakan sebuah simbol untuk melambangkan jumlah tertentu. Simbol yang digunakan adalah berupa angka-angka.
4. Pengenalan lambang bilangan melalui permainan membantu angka sangat menarik bagi anak karena anak terlibat secara aktif.

B. Implikasi

Permainan susunan daun dengan menggunakan daun telah berhasil meningkatkan kemampuanberhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama dalam indikator 1, indikator 2, dan indikator 3. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan diperkenalkan melalui bermain untuk meningkatkan kreatif dan semangat anak.

C. Saran

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

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam belajar belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta
- Ahmad, Kasina. (2005). *Perlindungan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*. Depennas dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta
- Aisyah, Siti, dkk. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Balitbang. (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Depdiknas Jakarta
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Fitri. (2009). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lotto Angka di TK*. Permata Bunda Harau
- Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Universitas Negeri Jakarta
- Kusumah. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Masitoh, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka
- Montololu. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka
- Misdawarni. (2008). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tas Hitung di TK*. Raudhatul Athfal Rahman Eyunu. Padang Panjang
- Muslich, Masnur. (2009). *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Departemen Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.