

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN MANIK-MANIK MUTIARA BERWARNA  
DI TK AISYIYAH KECAMATAN BANUHAMPU**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**YENI RAHMAWATI**

NIM: 2009/95693

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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**  
**SKRIPSI**

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan  
Manik-manik Mutiara Berwarna di TK Aisyiyah Kecamatan  
Banuhampu.  
Nama : Yeni Rahmawati  
NIM : 95693/2009  
Program Studi : Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012  
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. Hj. Farida Mayar. M.Pd**  
NIP. 19610812 198803 2 001

**Dra. Rivda Yetti**  
NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan

**Dra. Hj. Yulsyofriend. M.Pd**  
Nip. 19620730 1988 03 2 002

## ABSTRAK

**Yeni Rahmawati, 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Manik-Manik Muiara Berwarna Di TK Aisyiah Kecamatan Banuhampu. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang meningkatnya kemampuan berhitung anak terutama dalam mengurutkan bilangan 1-10, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reseach*), dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Aisyiah Kecamatan Banuhampu khususnya kelompok B2 dengan jumlah 15 orang anak. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dan format hasil penilaian anak

Penelitian ini dilakukan dalam II siklus, hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna, sebelum tindakan masih rendah dan mengalami peningkatan disiklus II.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Manik-Manik Mutiara Berwarna di TK Aisyiyah Kecamatan Banuhampu”**.

Dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, peneliti menyadari dalam penulisan bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan tahap penyelesaian, melibatkan banyak pihak dan mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini
3. Ibu Dra Hj. Yulsyofriend M.Pd selaku dosen penguji II sekaligus ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP
4. Ibu Indra Yeni, S.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Saridewi. M.Pd selaku penguji III yang telah meluangkan waktunya untuk peneliti
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, Ms. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen, beserta Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan moril kepada peneliti selama belajar.
7. Kepala UPT Pendidikan TK/ SD dan LS Kecamatan Banuhampu yang telah memberikan bimbingan dan dorongan kepada peneliti.
8. Kepala TK Aisyiyah Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam atas kesediaan dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Teristimewa buat suami (Abdul Haris), anak-anakku tersayang (Nabila Rosha dan Abdul Habibi) yang telah memberikan dukungan dan do'a sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman sejawat yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi, semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti sangat menyadari atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang ada pada peneliti, untuk itu saran dan kritikan yang membangun dari pembaca sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya peneliti mendo'akan semoga amal kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT hendaknya. Amin. Dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

|                                                |             |
|------------------------------------------------|-------------|
| <b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>    | <b>i</b>    |
| <b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>            | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>                            | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                     | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                        | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                       | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GRAFIK.....</b>                      | <b>ix</b>   |
| <br>                                           |             |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>                | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                  | 3           |
| C. Pembatasan Masalah .....                    | 4           |
| D. Perumusan Masalah .....                     | 4           |
| E. Rancangan Masalah .....                     | 4           |
| F. Tujuan Penelitian .....                     | 5           |
| G. Manfaat Penelitian .....                    | 5           |
| H. Defenisi Operasional .....                  | 6           |
| <br>                                           |             |
| <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>            | <b>7</b>    |
| A. Landasan Teori.....                         | 7           |
| 1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....     | 7           |
| 2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....     | 10          |
| 3. Bermain .....                               | 15          |
| a. Pengertian Bermain.....                     | 15          |
| b. Fungsi Bermain.....                         | 16          |
| c. Manfaat Bermain.....                        | 17          |
| 4. APE (Alat Permainan Edukatif) .....         | 18          |
| 5. Permainan Manik-Manik Mutiara Berwarna..... | 19          |
| B. Penelitian yang Relevan .....               | 22          |
| C. Kerangka Konseptual .....                   | 23          |
| D. Hipotesis Tindakan.....                     | 24          |
| <br>                                           |             |
| <b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN .....</b>     | <b>25</b>   |
| A. Jenis Penelitian.....                       | 25          |
| B. Subjek Penelitian .....                     | 25          |
| C. Prosedur Penelitian.....                    | 26          |
| D. Intrumen .....                              | 31          |

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| E. Teknik Pengumpulan Data .....     | 26        |
| F. Teknik Analisis Data .....        | 33        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b> | <b>35</b> |
| A. Deskripsi Data .....              | 35        |
| 1. Kondisi Awal .....                | 35        |
| 2. Siklus I .....                    | 37        |
| 3. Siklus II.....                    | 55        |
| B. Analisis Data.....                | 73        |
| C. Pembahasan .....                  | 76        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>           | <b>79</b> |
| A. Kesimpulan .....                  | 79        |
| B. Implikasi .....                   | 80        |
| C. Saran .....                       | 80        |

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

| Daftar   |                                                                                                                                                         | Halaman |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1  | Hasil observasi peningkatan Kemampuan Berhitung anak pada kondisi awal ( sebelum tindakan).....                                                         | 35      |
| Tabel 2  | Hasil peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Manik –Manik Mutiara Bewarna pada Siklus I ( Pertemuan I).....                             | 41      |
| Tabel 3  | Hasil observasi peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Manik –Manik Mutiara Bewarna pada Siklus I ( Pertemuan II).....                  | 45      |
| Tabel 4  | Hasil observasi peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Manik –Manik Mutiara Bewarna pada Siklus I ( Pertemuan III).....                 | 50      |
| Tabel 5  | Hasil Rata –Rata Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui permainan manik manik mutiara bewarna pada siklus I Pertemuan I, II, III.....   | 52      |
| Tabel 6  | Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui permainan manik manik mutiara bewarna Pada Siklus II.....                                  | 54      |
| Tabel 7  | Hasil observasi peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Manik –Manik Mutiara Bewarna pada Siklus II( Pertemuan I).....                   | 58      |
| Tabel 8  | Hasil observasi peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Manik –Manik Mutiara Bewarna pada Siklus II( Pertemuan II).....                  | 63      |
| Tabel 9  | Hasil observasi peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Manik –Manik Mutiara Bewarna pada Siklus II( Pertemuan III).....                 | 67      |
| Tabel 10 | Hasil Rata –Rata observasi peningkata n kemampuan berhitung anak melalui permainan manik – manik mutiara bewarna pada Siklus II Pertemuan I,II,III..... | 70      |

## DAFTAR GRAFIK

| Daftar                                                                                                                                         | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Grafik1      Rata-rata observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (Sebelum tindakan)                                     | 36      |
| Grafik 2      Hasil peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna pada Siklus I Pertemuan I              | 41      |
| Grafik 3      Hasil Peningkatan kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan manik-manik mutiara berwarna Pada Siklus I Pertemuan II             | 46      |
| Grafik 4      Hasil Peningkatan kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan manik-manik mutiara berwarna Pada Siklus I Pertemuan III            | 50      |
| Grafik 5      Rata-rata Siklus I Pertemuan 1, 2, 3                                                                                             | 53      |
| Grafik 7      Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna pada siklus II pertemuan I   | 59      |
| Grafik 8      Hasil observasi meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna pada siklus II pertemuan II | 63      |
| Grafik 9      Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna pada siklus II pertemuan III  | 67      |
| Grafik 10      Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak aspek 1, 2, dan 3 pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3                         | 70      |
| Grafik 11      Perbandingan Hasil Wawancara anak siklus I dan siklus II                                                                        | 71      |
| Grafik 12      Hasil Observasi Peningkatan Berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna anak                                  | 75      |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

UU NO.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan melalui tiga jalur yaitu: PAUD Informal (keluarga), PAUD Non Formal (kelompok bermain, TPA, SPS) dan PAUD Formal (TK dan RA).

Pendidikan prasekolah menurut Peraturan Pemerintah Nomor 27 tahun 1990 tentang pendidikan Prasekolah mempunyai tujuan untuk meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan, dan daya cipta anak didik dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan. Dalam hal ini yang perlu di garis bawahi adalah pendidikan prasekolah tidak merupakan persyaratan untuk memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan TK merupakan salah satu Pendidikan Anak Usia Dini dari 4-6 tahun, selain membantu meletakkan dasar kearah pengembangan sikap moral, agama, social, emosional kemandirian, bahasa kognitif, fisik motorik, seni. TK juga bertujuan membantu peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya dalam masyarakat (Depdikbud, 2005:3)

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) menjadi sarana efektif untuk menggali dan mengembangkan kemampuan berhitung yang dimiliki anak. Tentu, dengan cara yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan anak. Misalnya, menghitung jumlah buku, jumlah pensil, menghitung kancing baju,

menghitung banyaknya kotak keramik, dll, dengan menggali dan mengembangkan kemampuan berhitung anak sejak dini, diharapkan ketika masuk jenjang pendidikan selanjutnya, anak tidak lagi merasa kesulitan untuk menerima materi pelajaran berhitung.

Konsep berhitung yang diterapkan pada anak banyak membuat anak kesulitan memahaminya. Faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu banyak sekolah yang kurang memperhatikan tahap berhitung pada anak dan hanya mengejar target agar anak mampu berhitung dan dapat masuk SD favorit. Adapun cara mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini bisa dengan mengenalkan anak pada lambang bilangan, penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dengan menggunakan alat permainan.

Oleh karenanya seorang guru harus mampu untuk menciptakan suatu bentuk model pembelajaran berhitung yang dapat membangkitkan semangat dan motifasi anak pada usia dini. Sebahagian pendidik beranggapan bahwa bermain dianggap tidak penting dan tidak mempunyai makna yang dalam. Ini dikarenakan dengan bermain anak hanya memuaskan rasa kesenangannya. Anak tidak menggunakan pemikirannya secara dalam untuk menggali semua potensi yang mereka miliki. Anak juga tidak dapat memperoleh sesuatu untuk dipelajari dan tidak dapat mengembangkan segala kemampuannya.

Permainan berhitung bertujuan untuk mengenalkan dasar-dasar dari pembelajaran matematika dimana sebagai persiapan bagi anak untuk mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Permainan juga dapat merangsang anak lebih cepat dalam berhitung maupun

membilang. Permainan ini pun mudah didapat dan bahkan bisa dibuat sendiri dengan berbagai variasi. Oleh karena itu permainan ini dapat dipergunakan di rumah maupun di sekolah. Untuk mengajarkan anak konsep berhitung tentu perlu memperhatikan tahapan perkembangan anak. Selain itu juga penggunaan alat permainan edukatif juga penting diperhatikan.

Berdasarkan pengamatan peneliti peserta didik di kelompok B2 di TK Aisyiyah Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam masih terlihat kemampuan kecerdasan berhitung anak belum berkembang dengan baik, khususnya pada indikator yang terdapat pada Permen 58 tahun 2010, diantaranya sulitnya anak menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan jari, sulitnya anak memahami konsep bilangan 1 sampai 10, sulitnya anak membedakan angka/terbalik dalam penulisan angka, serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.

Hal inilah yang menyebabkan kurangnya minat anak dalam pembelajaran matematika yang dikarenakan kurang menariknya sarana pembelajaran,

Melihat permasalahan di atas peneliti mencoba mencari solusi dalam permasalahan ini. Untuk itu peneliti melakukan penelitian yang diberi judul **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Manik-Manik Mutiara Berwarna Di TK Aisyiyah Kecamatan Banuhampu.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak di TK belum berkembang dengan baik
2. Sulitnya anak menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan jari.
3. Sulitnya anak memahami konsep bilangan 1-10
5. Sarana yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada: Kemampuan berhitung anak kurang berkembang disebabkan karena kurang menariknya sarana/media pembelajaran berhitung anak di sekolah.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka muncullah perumusan masalah yaitu: Bagaimanakah cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna di Tk Aisyiyah Kecamatan Banu Hampu.

### **E. Rancangan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka peneliti merancang sebuah permainan yaitu Manik-Manik Mutiara Berwarna sebagai salah satu usaha peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Kecamatan Banuhampu, khususnya kelompok B2

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna di TK.

## **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### 1. Bagi anak didik :

Untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung untuk anak usia dini.

### 2. Bagi pendidik :

Untuk membantu guru dalam mengoptimalkan kecerdasan anak khususnya dalam berhitung dan memperkaya jenis permainan yang bermanfaat untuk masa yang akan datang dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini.

### 3. Bagi orang tua :

Untuk meningkatkan perhatian orang tua terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putra-putrinya dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

### 4. Bagi peneliti :

Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

## **H. Definisi Operasional**

1. Kemampuan berhitung pada Anak Usia Dini merupakan kemampuan seorang anak dalam menggunakan konsep penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dengan benda-benda sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki anak melalui permainan manik mutiara berwarna.
2. Permainan manik-manik mutiara berwarna adalah suatu alat/media bagi anak untuk bereksplorasi dan mencari informasi tentang sesuatu yang belum diketahuinya. Dengan menggunakan manik-manik mutiara berwarna anak dapat mengenal konsep hitung.
3. Indikator yang ingin dicapai adalah: Membilang banyak benda dari 1-10, membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya (Anwar dan Ahmard, 2004) Sepatutnya pendidikan itu mencakup seluruh kemampuan anak yang tidak terbatas pada lembaga pendidikan saja, tetapi harus berlangsung dimana saja dan kapan saja.

Pendapat ini didukung oleh Donn dan Kontos (dalam Solfema 2006:2) mengemukakan bahwa secara akademik pendidikan anak usia dini adalah suatu bidang kajian yang mempelajari cara-cara efektif dalam membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah: Suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah :pendidikan yang berfungsi untuk merangsang pendidikan anak dan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak mulai sejak lahir hingga berusia 6 tahun secara efektif sesuai dengan tingkat perkembangannya,agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Santoso (2002:51) menyatakan karakteristik anak prasekolah secara umum adalah: 1) Suka meniru. 2) Ingin mencoba. 3) Spontan. 4) Jujur.5) Riang. 6) Suka bermain. 7) Ingin tahu. 8) Banyak bergerak. 9) Suka menunjukkan Akunya.10) Unik

Yuliani dkk (2008:22) menyatakan karakteristik anak ada: 1) Egosentris anak masih kuat. 2) Anak sulit membedakan imajinasi dengan realitas.3) Anak mulai mempelajari hal-hal baru. 4) Daya khayal anak makin menipis dan kemampuan memahami realitas anak semakin meningkat. 5) Mampu mengatasi masalah. 6) Anak mahir dalam mengungkapkan perasaannya.

Eliyawati (2005:18) menyatakan karakteristik anak: 1) Anak bersifat unikAnak bersifat egosentris. 2) Anak bersifat aktif dan energik. 3) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat. 4) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.Anak mengekspresikan prilakunya secara relative, spontanAnak berfantasi. 5) Anak mudah frustasi. 6) Anak memiliki daya perhatian yang pendek

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik anak usia dini suka meniru, ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan ia pun mampu mengatasi masalah yang dihadapinya, daya perhatian anak pendek, anak mampu bereksploratif dan berjiwa petualang.

#### c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin yang meliputi aspek fisik, psikis, dan social secara menyeluruh yang merupakan hak anak, dengan perkembangan demikian maka anak diharapkan lebih siap untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Sumantri (2005:8) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*students skill*) agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak Suyanto (2005:68) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai tipe kecerdasannya.

Sujiono (2005:42) juga menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah: Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) adalah : membimbing dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya, dengan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kecerdasan anak.

## **2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Berhitung**

Yuliani dkk (2008: 11.11), “berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkannya.

Children’s Resources Internasional, Inc (2000:266) berhitung anak usia dini termasuk kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenai angka dan jumlah, termasuk kemampuan untuk menjawab pertanyaan,” ini angka berapa?” dan “setelah ini apa.

Menurut Gardner (dalam Rita Kurnia 2009:118) berhitung adalah: ketertarikan dalam berhitung bersemayam di otak depan sebelah kiri dari pariental anak, kecerdasan ini dilambangkan dengan angka, kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan awal remaja.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa : berhitung adalah kemampuan anak untuk mengenal ,memahami, menjawab, memperagakan angka dan jumlah suatu benda, dimana

kegiatan berhitung anak bersemayam di otak depan sebelah kiri dari parietal anak dan kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan awal dewasa.

#### **b. Tujuan Kegiatan Berhitung**

Proses pembelajaran pada anak usia dini pada umumnya dimulai dengan mengucapkan angka-angka, anak-anak akan cepat menyadari akan bilangan dan sering dengan mudah menghafalkan angka tanpa kesulitan. Ini tidak sama dengan kemampuan menghitung, namun berangsur-angsur mereka juga akan belajar menghitung justru sejauh mereka menyaksikan kita menghitung dalam hidup sehari dan jika dengan sengaja kita membiarkan mereka membantu untuk tujuan yang berguna dalam situasi nyata, mereka akan benar-benar belajar berhitung dengan lebih baik.

Yuliani (2008 : 11) menyatakan kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut : 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak. 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung.

Suyanto (2005:29) tujuan berhitung anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Sisdiknas (2000:2) berhitung memiliki tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut; 1) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung pada anak usia dini hendaklah secara berurutan/bertahap mulai dari tingkat kesukarannya hingga ia mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dengan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman serta kebebasan dari awal hingga masalah itu selesai.

#### c. Prinsip Berhitung

Menurut Flavell (dalam Rini 2005: 18) ada 5 prinsip dalam berhitung dalam masa ini yaitu:

##### 1) *The One-one Principle*

Menurut prinsip ini, pada dasarnya berhitung harus diajarkan secara berurutan dan satu persatu. “satu,dua,tiga dan seterusnya”. Setiap angka harus disebutkan, tidak boleh ada yang dilewatkan dan tidak boleh berulang. Cara ini terbukti efektif untuk mengajarkan anak bahkan yang berusia 2,5-3 tahun. R Gelman melaporkan bahwa secara otomatis memperbaiki hitungan, baik yang mereka dan guru mereka lakukan bila terdapat kesalahan .

##### 2) *The Stable-Order principle*

Prinsip ini menekankan akan keteraturan. Misalnya kita akan menghitung 3 buah benda maka mulailah selalu dengan "satu, dua dan tiga" bukan "tiga, dua dan satu". Bahkan pada penelitian ini Gelman menemukan bahwa biasanya patuh pada prinsip ini. Saat ditanya jumlah, mereka akan menghitung mulai dari satu, dan urut keangka selanjutnya walaupun kadang mereka melompat, seperti "satu, dua, enam". Hal ini terjadi karena anak belum hafal akan urutan angka yang benar.

### 3) *The Cardinal Principle*

Masih dalam mengajarkan jumlah, prinsip ini menekankan kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan. Misalnya menghitung 3 apel. Gelman menemukan bahwa anak tidak akan menemukan kesalahan, seperti "satu, dua, tiga....empat apel".

### 4) *The Abtraction Principle*

Bila tiga prinsip sebelumnya mengajarkan bagaimana cara menghitung maka prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung. Umumnya anak usia 4 tahun dengan amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada disekitarnya. Mereka bahkan tidak memperhatikan penggolongan, seperti bentuk, warna, atau apapun. Mereka menggabungkan saja kursi, papan tulis, bentuk mainan, dan hal-hal lain yang ada didekat anak. Karena anak usia dini sudah mempunyai ketertarikan untuk menghitung segala sesuatu maka mereka mulai dapat diajarkan hal-hal yang dapat dihitung. Misalnya

kelompok kejadian, hewan, benda, dan segala hal yang ada disekitar mereka.

##### 5) *The Onder-Irrvance Principle*

Anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu, angka satu ini dapat dipersentasikan dengan berbagai objek. Inilah yang dimaksudkan dengan menghitung jumlah kotak yang ada diruangan kelas (ada 3 kotak, satu warna biru, satu merah atau biru) maka angka satu dapat jatuh pada kotak biru, atau merah atau biru. Jadi yang penting adalah mulai dengan satu benda yang kita sebut “satu” dan lanjut ke benda lainnya. Benda mana yang berada pada urutan pertama atau terakhir tidak jadi masalah

Depdiknas (2007 : 14 ) prinsip dari kegiatan berhitung adalah :

- 1) Berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda.
- 2) Pengetahuan dan keterampilan berhitung pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya.
- 3) 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.

- 5) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh di lingkungan sekitar anak
- 6) Dalam berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaannya yaitu tahap pengelompokan benda, mengenal dan menyebutkan bilangan
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus mulai dari awal sampai akhir.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip berhitung pada anak usia dini hendaklah secara berurutan /bertahap mulai dari mengidentifikasi jumlah benda dan menjumlahkan benda tersebut hingga ia dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dengan akal pikirannya dengan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman serta kebebasan dari awal hingga masalah berhitung itu selesai.

### **3. Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Dworetzky, 1990 (dalam Moeslichatoen 1999 : 31-32) ada lima kriteria dalam bermain : a) Motivasi instrinsik, yaitu tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak. b) Pengaruh positif, yaitu tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan. c) Bukan dikerjakan sambil lalu, yaitu tingkah laku itu dilakukan. d) Cara /tujuan, yaitu cara bermain lebih

diutamakan daripada tujuannya. e) Kelenturan, yaitu bermain itu perilaku yang lentur.

Bredenkamp dan Copple (dalam Kurnia :2009:62) bermain memiliki arti penting bagi anak, bermain membangun konsep dan pengetahuan anak dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

Partini (2010:50) bermain adalah belajar sambil bermain, bermain seraya belajar, melalui bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif,

Sesuai dengan pernyataan para ahli di atas bermain memang penting dalam kehidupan anak karena dengan melalui bermain seraya belajar, mereka memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif, dan mampu bersosialisasi dengan teman sebaya.

#### b. Fungsi Bermain

Hartley dkk (dalam Moeslichatoen, 1999 : 33-34) , ada 8 fungsi bermain bagi anak : 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata. 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat. 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima. 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan. 7) Mencerminkan pertumbuhan. 8) Untuk memecahkan masalah.

Suryadi (2006 : 7) menyatakan bahwa beberapa fungsi dari bermain diantaranya yaitu : 1) Latihan pengambilan keputusan.2) Memilih.3 ) Mandiri. 4) Kreatifitas. 5) Pengembangan intelektual. 6) mengembangkan bahasa.

Santock (dalam Kamtini 2005:53) fungsi bermain yaitu:Anak terus menerus menerima pengalamandan bermain anak dapat meningkatkan afiliasi, kognitif anak dan mampu meningkatkan eksplorasi anak yang berguna untuk kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari kegiatan bermain adalah :Meningkatkan afiliasi,kognitif anak dan mampu mengembangkan fantasi anak,perkembangan anak kesenangan dan kepuasan serta mampu memahami dirinya sendiri.

#### c. Manfaat Bermain

Frank (dalamSoefandi, 2009: 16) pentingnya bermain karena sebagai suatu cara yang baik untuk mempelajari diri sendiri,selanjutnya

Zulkifli (2001:92) beberapa manfaat dari bermain yaitu. 1) Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat. 2) mampu mengenal kekuatan sendir. 3) Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. 4) Berlatih menempa perasaan. 5) memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan. 6) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku

Soemiarti (2003:110) bahwa manfaat bermain dapat membantu perkembangan anak, apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya.

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa manfaat bermain pada anak mampu mengembangkan fantasinya dengan memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan bagi anak serta mampu memahami dirinya sendiri, dan guru pun cukup memberikan ruang, waktu, materi, untuk anak didiknya.

#### **4. APE (Alat Permainan Edukatif)**

Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak, dan dapat di manfaatkan dalam berbagai aktifitas anak. Alat Permainan Edukatif di kenal sebagai alat manipulative yang dapat di lakukan anak secara kehendak hatinya dan anak mampu menguasai permainan itu

Bermain dengan menggunakan APE akan memberi masukan pengetahuan pada ingatan anak. Alat Permainan Edukatif merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya menyangkut seluruh aspek perkembangan anak.

Isenberg dan jacobson (1982:61) menyebutkan bahwa APE sebagai "*openended plaything*". Alat permainan ini tidak hanya alat

permainan yang di produksi oleh pabrik mainan saja ,namun bisa apa saja, asal memenuhi kriteria alat bermain anak.

Tedjasaputra (2001:61) APE adalah alat permainan yang di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan ditujukan kepada anak usia pra sekolah,alat tersebut aman bagi anak,anak terlibat secara aktif,sifatnya konstruktif.

Kamtini (2005:61) APE adalah: alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak,sekaligus mampu mengembangkan potensi anak dalam berbagai aktifitas.Alat permainan ini tidak hanya permainan produksi pabrik saja,bisa apa saja asal memenuhi kriteria alat bermain anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah: alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (untuk anak prasekolah) dimana berguna untuk merangsang,mengembangkan potensi anak dalam berbagai aktifitas,asal alat permainan itu memenuhi kriteria alat bermain misalnya: aman bagi anak,tidak berbahaya bagi anak dan lain sebagainya.

## **5. Permainan Manik-Manik Mutiara Berwarna**

Permainan adalah:Suatu perbuatan yang mengandung keasyikandan di lakukan atas kehendak diri sendiri,bebas tanpa ada paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Kata manik-manik dari kata-kata berbahasa inggris maupun indonesia Manik-manik adalah:butir –butir kecil dari merjan atau karang dan

sebagainya,yang di beri lubang dan di cocok untuk perhiasan kalung dsbnya.

Soemantri (2003:108) warna adalah: bahwa anak TK menyukai warna yang menyolok,konsep anak tentang warna di nyatakan bahwa warna kuning sebagai warna cerah,warna merah menggembirakan,putih suci,hijau warna kedamaian.

Elizabeth (1978:56) mengartikan bahwa anak semua usia menyukai warna yang cerah dan mencolok,serta menganggap bahwa warna pastel itu jelek.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa warna adalah warna yang cerah dan mencolok dan anak menganggap bahwa warna merah menggembirakan,putih suci ,hijau kedamaian dan warna pastel itu jelek.

Agar terlaksananya pembelajaran ini maka penulis menyediakan alat-alat yang akan di gunakan nantinya

Adapun bahan dan peralatannya adalah:

- 1) Ruangn yang memadai
- 2) Manik-manik mutiara berwarna
- 3) Beberapa kotak yang bertuliskan angka 1-10 di dinding kotak

Langkah-langkah kegiatan:

- 1) Menyiapkan manik-manik mutiara berwarna
- 2) Siapkan kotak-kotak yang telah ditemplei angka-angka dari angka 1 sampai 10.
- 3) Ajak anak menuju tempat bermain dan bawalah seluruh peralatan

- 4) Letakkan kotak-kotak di atas meja secara berurutan dan manik-manik mutiara berwarna.
- 5) Guru meminta anak-anak mengambil manik-manik, kemudian mengisi kotak dengan manik-manik sejumlah angka yang tertulis di kotak .
- 6) Hitung bersama-sama, sesuaikan jumlah manik-manik dengan angka yang ada di kotak.
- 7) Ulangi permainan ini hingga anak merasa puas.

Setelah selesai ajak anak merapikan peralatan, agar dapat digunakan untuk permainan dilain kesempatan. Untuk melihat tingkat capaian perkembangan, capaian perkembangan dan indikator sesuai dengan Permen 58 ( dalam Depdiknas 2010:40-41) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1  
**Indikator yang ingin dicapai**

| <b>No</b> | <b>Tingkat Pencapaian Perkembangan</b> | <b>Capaian Perkembangan</b> | <b>Indikator</b>                                                                         |
|-----------|----------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1         | Membilang banyak benda 1-10            | Membilang banyak benda 1-10 | - Membilang banyak benda dari 1-10<br><br>- Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10 |
| 2         | Mengenal konsep bilangan               | Mengenal konsep bilangan    | Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10                                           |

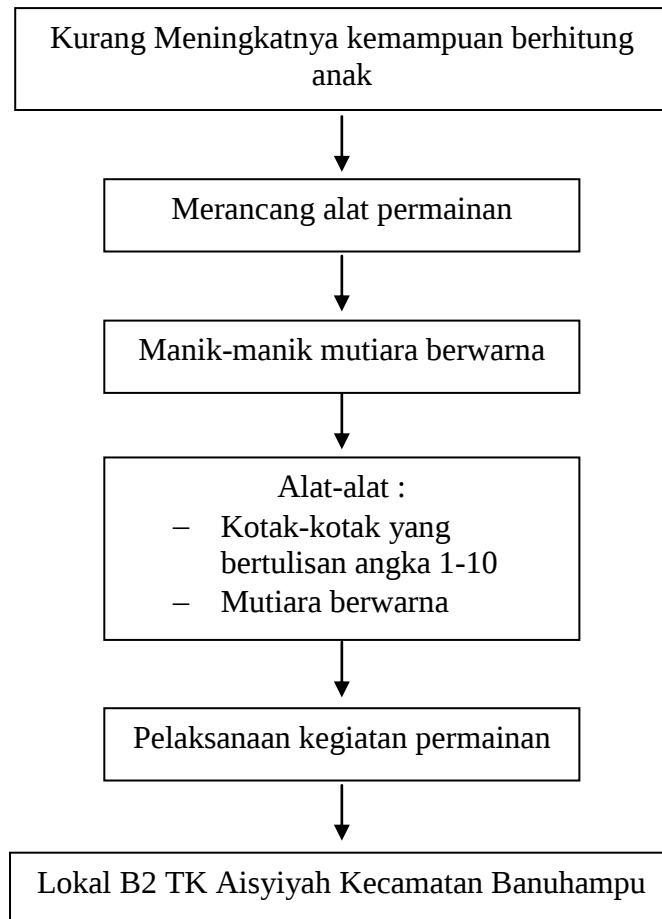
## **B. Penelitian yang Relevan**

Penulis akan mengaplikasikan kegiatan permainan manik-manik mutiara berwarna untuk mengenalkan berhitung pada Anak Usia Dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

1. Fitria (2009) melakukan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan bowling angka di TK Aisyiah I Duri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berhitung melalui permainan bowling angka sebelum tindakan 25,3% dan dilanjutkan dengan tindakan siklus I dan II, meningkat menjadi 75,5%. Hasil penelitian di atas meningkat melalui metode “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Angka”
2. Halimah (2009 ) melakukan penelitian dengan judul “Pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini melalui bermain APE kain perca di TK Surya Pariaman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengenalan Konsep Berhitung Melalui APE Kain perca sebelum melakukan tindakan 28,2% dan dilanjutkan dengan tindakan siklus I dan II meningkat menjadi 80,3%. Hasil penelitian di atas meningkat melalui metode “Pengenalan Konsep Berhitung pada Anak Usia Dini melalui bermain HPE Kain Perca”

### **C. Kerangka Konseptual**

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru TK untuk meningkatkan pengenalan berhitung dibutuhkan kesabaran dan kreatifitas supaya anak mengerti dengan urutan angka. Dengan permainan manik-manik mutiara berwarna ini anak akan lebih mudah berhitung. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan daya fikir anak, proses pembelajaran tersebut yang akan dilaksanakan pada TK. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan manik-manik berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.



Bagan 1  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah: “kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan manik-manik mutiara berwarna pada anak di TK Aisyiyah Kecamatan Banuhampu Agam”

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Sesuai hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan manik-manik mutiara berwarna sebagai berikut :

1. Permasalahan tentang kegiatan pembelajaran berhitung sering kali muncul terutama pada .
2. Agar pembelajaran tercapai secara optimal, diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK. Yaitu dengan menggunakan metode dan teknik mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Membelajarkan anak tentang berhitung dengan menggunakan permainan manik-manik mutiara berwarna dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak bahwa permainan manik-manik mutiara berwarna dapat merangsang anak agar lebih cepat untuk berhitung
4. Melalui permainan manik-manik mutiara berwarna dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak. Dengan adanya peningkatan persentase dari siklus 1 ke siklus II.
5. Permainan manik-manik mutiara berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiah Kecamatan Bunu Hampu .

6. Pemahaman anak TK Aisyiah Kecamatan Bunu Hampu Kelompok B2, setelah melaksanakan permainan manik-manik mutiara berwarna, menunjukkan hasil yang sangat baik.
7. Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan manik-manik mutiara berwarna pada anak kelompok B2 TK Aisyiah Kecamatan Bunu Hampu .

## **B. Implikasi**

Permainan manik-manik mutiara berwarna telah berhasil merangsang kemampuan berhitung anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya, terutama disaat anak membilang dan menpenelittikan bilangan dari 1-10.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang.

1. Kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam memahami angka dan berhitung melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Kepada peneliti diharapkan dapat menggunakan permainan manik-manik mutiara berwarna dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk

meningkatkan kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman angka dan berhitung.

3. Peneliti harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam memahami angka dan berhitung.
4. Agar pembelajaran kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya peneliti kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dengan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka hendaknya peneliti dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.
5. Hendaknya peneliti mampu menggunakan bermacam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
7. Bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2001. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ahmadi Abu, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Eliyawati, cucu 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitria. 2009. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Angka*. Padang: Skripsi belum diterbitkan
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Halimah, 2009. *Pengenalan Konsep Berhitung Pada Anak usia Dini Melalui Bermain Hpe Kain Perca*. Padang: Skripsi belum diterbitkan
- Kamtini, Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Tk*. Jakarta : Dirjen Dikti.
- Kurikulum Taman Kanak Kanak. 2010. *Pedoman Penilaian di TK*. Jakarta. ss
- Moeslichatoen; 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*; Jakarta: PT Rineka Cipta.
- PG PAUD. 2010. *Pedoman Penelitian Skripsi*. Padang. UNP
- Rini Hildayati, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka .
- Sisdiknas, 2000. [etd.eprints.ums.ac.id/8734/1/A520085055.pdf](http://etd.eprints.ums.ac.id/8734/1/A520085055.pdf)
- Sudono Anggani. 1995. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Anak Usia dini* Jakarta: Grasido
- Soefandi, Indra. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia
- Soegeng Santoso. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta ; Citra Pendidikan .
- Sujiono, Yuliani nuraini; 2006; *Metode Pengembangan Kognitif*; Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.