

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI PERMAINAN TANGGA KELERENG  
DI TAMAN KANAK-KANAK AN-NUR  
LUBUK MALAKO SOLOK SELATAN**

Skripsi

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



Oleh

**LINDA WATI  
NIM: 2011/110954**

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

## ABSTRAK

**LINDA WATI. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tangga Kelereng di Taman Kanak-kanak An-Nur Lubuak Malako Solok Selatan . Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Latarbelakang dari penelitian ini yaitu masih rendahnya kemampuan berhitung anak, hal ini di sebabkan oleh beberapa faktor yaitu, rendahnya kemampuan anak dalam berhitung, pemahaman anak tentang angka, kurangnya penggunaan metode dan kurang bervariasinya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tujuan dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tangga kelereng pada TK An-Nur Lubuak Malako Solok Selatan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian murid TK An-Nur Lubuak Malako Solok Selatan pada kelompok B2. Jumlah murid 15 orang, 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan, pada tahun ajaran 2012/ 2013. Alat pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, dan dokumentasi, selanjutnya data diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II kemampuan anak pada Siklus I umumnya belum berkembang, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75%, hasil penelitian pada siklus II terjadi peningkatan pada pertemuan kedua dan mencapai KKM yaitu 93%,

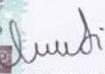
Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan tangga kelereng di TK An-Nur Lubuak Malako Solok Selatan meningkat, dan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini 5-6 tahun.

**SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmu yang lazim.

Padang, Juli 2013  
Yang Menyatakan,



  
LINDA WATI  
Nim: 2011/1109544

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

## SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tangga Kelereng di Taman Kanak-Kanak An-Nur Lubuk Malako Solok Selatan

Nama : Linda Wati

TM/Nim : 2011/1109544

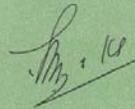
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

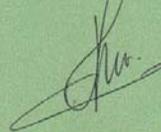
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



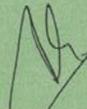
**Dra. Hj Izzati, M. Pd**  
Nip.195705021986032003

Pembimbing II,



**Dra. Hj Farida Mayar, M. Pd**  
Nip. 196108121988032001

Ketua Jurusan,



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

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

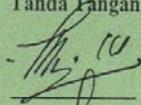
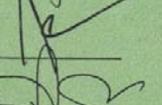
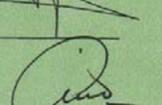
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)  
Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tangga  
Kelereng Di Taman Kanak-Kanak An-Nur Lubuk Malako Solok Selatan

Nama : LINDAWATI  
TM/NIM : 2011/1109544  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji :

Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	
Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	
Anggota	: Asdi Wirman, S.PdI	
Anggota	: Dra. Zulminiati, M. Pd	
Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	



## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul : “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tangga Kelereng di Taman Kanak-kanak An Nur Solok Selatan”. Tujuan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu DraHj. Izatti, M.Pd selaku Pembimbing 1 yang telah membimbing dan membantu, sertamemberikan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu. Dra Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Asdi wirman, S.Pd,i selaku penguji 1(satu)
4. Ibu Dra. Zulmiati selaku penguji 2 (dua)
5. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku penguji 3

6. Ibu Dra Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
7. Ibu Dr. Rahkimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
8. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
9. Bapak/Ibu Staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
10. Guru-guru TK An Nur Lubuk Malako Solok Selatan yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Murid TK An Nur Lubuk Malako Solok Selatan khususnya kelompok B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
12. Orang tua, suami dan anak tercinta serta teman, sahabat yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Semoga bimbingan dan bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima kritikan dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	I
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMANPERSETUJUAN</b> .....	Iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	V
<b>KATAPENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii

<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	1
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Pendidikan anak Usia Dini.....	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
3. Hakikat Kognitif Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini.....	12
b. Tujuan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	13
c. Karakteristik Pengembangan Kemampuan Kogniti.....	14
d. Manfaat Pengembangan Kognitif.....	16
4. Hakikat Berhitung Anak.....	16
a. Pengertian Matematika Anak (berhitung).....	16
b. Tahap Kemampuan Berhitung Permulaan .....	17
c. Pengertian Konsep Angka.....	18
5. Bermain .....	19
a. Pengertian Bermain.....	19
b. Tujuan Bermain.....	20
c. Karakteristik Bermain.....	20
d. Manfaat Bermain.....	21

e. Pengertian Alat Bermain.....	22
f. Fungsi Alat Permainan.....	23
g. Syarat Permainan Edukatif.....	24
6. Permainan Tangga Kelereng.....	24
7. Langkah-Langkah Permainan Tangga Kelereng.....	25
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Hipotesis Tindakan.....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Prosedur Penelitian.....	30
D. Definisi Operasional.....	30
1. Kondisi Awal.....	33
2. Siklus 1.....	33
3. Siklus 2.....	34
E. Intrumentasi.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	
H. Indikator Keberhasilan.....	
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>37</b>
A. Deskripsi Data.....	37
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	37
2. Deskripsi Siklus I .....	41
3. Deskripsi Siklus II .....	66
B. Analisi Data.....	91
C. Pembahasan.....	93
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>95</b>
A. Simpulan.....	96
B. Implikasi.....	96
C. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
Bagan 1: Kerangka Berpikir -----	27
Bagan 2. Prosedur Pelaksanaan PTK -----	29

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel. 1Format Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tangga Kelereng -----	34
Tabel. 2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)-----	37
Tabel. 3Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada siklus I pertemuan I (Setelah Tindakan) -----	44
Tabel. 4Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I pertemuan II (Setelah Tindakan) -----	51
Tabel. 5 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I pertemuan III (Setelah Tindakan) -----	58
Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui permainan tangga kelereng pada Siklus I-----	64
Tabel. 7 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada siklus II pertemuan I (Setelah Tindakan) -----	68
Tabel. 8Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada siklus II pertemuan II (Setelah Tindakan) -----	76
Tabel. 9 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada siklus II pertemuan III (Setelah Tindakan) -----	84
Tabel.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui permainan tangga kelereng pada Siklus II.	90

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
Grafik 1Kemampuan berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)-----	39
Grafik. 2Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus I pada Pertemuan ke-1(setelah tindakan) -----	46
Grafik. 3Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus I pada Pertemuan ke-II (setelah tindakan) -----	53
Grafik. 4 Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus I pada Pertemuan ke-III (setelah tindakan) -----	60
Grafik.5 Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus II pada Pertemuan ke-1(setelah tindakan) -----	70
Grafik. 6Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus II pada Pertemuan ke-II (setelah tindakan) -----	78
Grafik.7 Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus II pada Pertemuan ke-III (setelah tindakan) -----	87

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Format Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tangga Kelerang Siklus I

Lampiran 1. Format Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tangga Kelerang Siklus II

Lampiran 3. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus I

Lampiran 4. Rancangan Kegiatan Harian (RKH) Siklus II

Lampiran 5. Dokumentasi

Lampiran 6. Izin Penelitian Dari Universitas Negeri Padang (UNP)

Lampiran 7. Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Solok Selatan /UPTD

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan Nasional yang tertera dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada alinea IV, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat kecerdasan bangsanya. Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa hendaknya dimulai dari sedini mungkin, hal ini sesuai dengan prinsip pendidikan "*life long education*" yang artinya pendidikan itu berlangsung seumur hidup.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Depdiknas (2004:5)

Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Pada hakikatnya pendidikan TK/ usia dini adalah pemberian upaya untuk membimbing,

mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Depdiknas ( 2004:5) : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pemberian yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sehubungan dengan hal diatas bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi kedalam dua bidang pengembangan, yaitu bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan

kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan bahasa, Kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Kemampuan berfikir atau kognisi pada masa usia dini terjadi perubahan yang dramatis, perkembangan yang terjadi bukan hanya secara kuantitatif tetapi juga kualitatif. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar

Dalam kaitan ini cabang matematika adalah berhitung yang merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia, mengingat kemampuan berhitung begitu penting bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat agar sesuai dengan pola perkembangan anak

Berdasarkan observasi di TK An-Nur dalam pembelajaran belum mendapat suasana yang dapat mengembangkan potensi anak dan belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sebagaimana mestinya seperti kemampuan anak dalam berhitung masih rendah, kurangnya pemahaman anak tentang berhitung, kurangnya penggunaan metode seperti guru lebih banyak menggunakan metode bercerita dan bercakap dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Lewat bermain Perkembangan kemampuan berhitung anak akan dapat terlihat secara jelas melalui permainan tangga kelereng, seperti anak membilang/menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep angka, dan menunjukkan lambang angka

Berdasarkan permasalahan di atas dalam rangka membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Peneliti tertarik meneliti dengan

judul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui Permainan Tangga Kelereng di TK An-Nur Lubuk Malako, Solok Selatan

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung,
2. Rendahnya pemahaman anak tentang angka.
3. Rendahnya penggunaan metode
4. Media pembelajaran yang kurang bervariasi

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu : kemampuan berhitung anak masih rendah.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan dari permasalahan ini adalah: “Bagaimana melalui permainan tangga kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK An-Nur Lubuk Malako Solok Selatan? “

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tangga kelereng.

## **F. Manfaat Penelitian**

Pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan tangga kelereng di kelompok B1 TK An-nur Lubuk Malako Solok Selatan diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya :

1. Peserta didik

Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tangga kelereng

2. Guru

Memberikan inovasi baru dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tangga kelereng.

3. Bagi TK

Hendaknya dapat mendorong para guru untuk dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran berhitung atau matematika.

4. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk melahirkan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam rangka mengembangkan potensi anak

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

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

Dunia anak itu unik, penuh kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, dunia bermain dan belajar, selalu berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan anak-anak itu sendiri.

Prayitno(2010:3) mengemukakan bahwa “Anak usia dini adalah pribadi yang menakjubkan yang ingin mencapai banyak hal sekaligus, perkembangan psikologis, sosial dan kognitif anak berinteraksi serta bergantung pada kemampuannya untuk menguasai keterampilan motorik dan bahasanya”.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang berada pada tahap perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, hal ini sejalan dengan pendapat Mutiah (2010:6-7) yang menyatakan bahwa “anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik”, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan meliputi fisik (koordinasi motorik kasar-halus), kecerdasan (daya fikir dan daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan mempunyai dasar pengembangan psikologis, sosial dan kognitif

serta tergantung pada kemampuannya untuk menguasai perkembangannya.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak yang khas ini dikemukakan oleh Kellough (dalam Hartati, 2007:12) adalah 1) egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, 2) memiliki *curiosity* yang tinggi yaitu anak menganggap apapun yang dijumpainya adalah istimewa, menarik, dan menakjubkan dalam prespsinya. 3) Anak adalah makhluk sosial yaitu senang diterima dan berada bersama dengan teman sebayanya. 4) Anak adalah unik (*The unique person*). 5) Anak kaya dengan fantasi,. 6) daya konsentrasi yang pendek dan 7) usia yang paling potensial untuk mengembangkan semua kemampuannya.

Sedangkan menurut menurut Hartati dalam Aisyah (2008:1.4-1.12) anak memiliki karakteristik yang khas, yaitu: 1). Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2). Anak merupakan pribadi yang unik, 3). Suka berfantasi dan berimajinasi, 4). Masa paling potensial untuk belajar, 5).

Menunjukkan sikap egosentris, 6). Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7). Sebagai bagian dari makhluk hidup.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini terdiri dari perkembangan fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya.

## **2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

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

Menurut Suyanto (2005:33) di Indonesia PAUD didefinisikan sebagai pendidikan anak usia 0-6 tahun, bukan 0-8 tahun. Satuan PAUD meliputi pendidikan keluarga, Taman Bermain (*Play group*), dan Raudatul Atfal (RA), Taman Kanak-Kanak (TK) serta SD kelas awal (kelas 1-2).

Sedangkan menurut Hasan (2009:15) pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.

Selanjutnya menurut Padmonodewo (2008:43) pendidikan anak usia dini adalah "*nursey schol*" atau "*preschool*" (prasekolah).

*Nursey school* adalah program-program untuk pendidikan anak usia dua, tiga dan empat tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia, karena rentang anak usia dini merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Belajar adalah hak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias di dalam pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi anak, agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya.

Menurut Hasan (2009:16) tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar dan mengarungi kehidupan di masa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:5) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*)

agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Berdasarkan Pendapat Di Atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kecakapan hidup anak yang diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak.

**c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut Sujiono (2009:46) ada beberapa manfaat pendidikan anak usia dini yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya
2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitarnya
3. Mengembangkan sosialisasi anak
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya
6. Memberikan stimulus kultural pada anak.

Sedangkan menurut Winn dan Pacher (1992:36) menguraikan manfaat dari pendidikan anak usia dini sebagai berikut: 1) Belajar berkumpul dengan anak lain, 2) Belajar bergaul dengan orang lain, 3) Bangga menjadi anggota kelompok, 4) Mengantarkan anak untuk mandiri, 5) Mengenal figur selain ibu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah suatu lembaga yang bermanfaat untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya serta mengenalkan anak mengenal lingkungan sekitar

#### **d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Patmonodewo (2008:69) menjelaskan karakteristik pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaan pendidikan di TK dinyatakan bahwa :

- 1). TK adalah salah satu bentuk pendidikan sekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarganya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, 2). Pendidikan TK tidak merupakan persyaratan untuk memasuki sekolah dasar, 3). Program kelompok A dan kelompok B bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik, 4). Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip bermain sambil belajar atau seraya bermain, karena dunia anak adalah bermain.

Menurut Suyanto (2005:33) karakteristik pendidikan anak usia dini dapat terlihat dalam satuan PAUD yang meliputi : 1). Pendidikan Keluarga, 2). Taman Bermain (*Play group*), 3). Raudatul Atfal RA, Taman Kanan-Kanak (TK) serta Sd kelas Awal (kelas 1-2)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini ini sangat erat kaitannya dengan tahapan-tahapan pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu orang tua perlu memahami kebutuhan pendidikan bagi anak usia dini yang tentunya pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

### **3. Hakikat Kognitif Anak Usia Dini**

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

Menurut Susanto (2011:47) Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Neiseer dalam Sujiono (2005:3) mendefinisikan kognitif sebagai proses berfikir dimana informasi dari indra ditransformasikan, direduksi, dielaborasi, diperbaiki dan digunakan

Peneliti simpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berfikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan agar informasi yang disediakan indra dapat dicerna dengan baik. Kecerdasan kognitif yang sudah dibawa sejak lahir sangat menentukan perkembangan tingkat intelegensi pada masa mendatang..

#### **b. Tujuan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya.

Depdiknas (2010:10) menyatakan bahwa perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Sedangkan menurut Dogde dalam Gunarti (2008:2.26) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia dini adalah: 1). Belajar dan pemecahan masalah, 2). Berfikir logis, 3). Berfikir menggunakan simbol

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat menemukan berbagai macam pemecahan masalah dan mempersiapkan anak untuk dapat berpikir secara logis dan menggunakan simbol.

### **c. Karakteristik Pengembangan Kemampuan Kognitif**

Perkembangan Kognitif pada anak usia 3-6 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak. Menurut Sujiono (2005:2.2) menyatakan bahwa anak usia dini

memiliki karakteristik yaitu anak semakin mandiri dan mulai mendekati diri pada teman-teman sebayanya. Rasa egosentris pada anak masih kuat, anak sulit membedakan imajinasi dengan realitas, semakin sering mengajukan pertanyaan, merupakan masa yang terpanjang dalam kehidupan anak, merupakan masa sulit, menjelajahi, berkelompok serta masa meniru dan merupakan usia keemasan.

Sedangkan menurut Dodge dalam Gunarti (2008:2.27) mengemukakan bahwa ciri-ciri awal perkembangan kognitif anak usia dini adalah meniru orang dewasa dalam memecahkan masalah, mengulangi dan mencoba, menunjukkan kesamaan pada satu benda serta memahami satu dan banyak konsep.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengembangan kemampuan kognitif anak ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca indranya. Masa meniru, menjelajahi, berkelompok dan merupakan masa sulit dalam membedakan imajinasi dengan realitas serta merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan anak.

#### **d. Manfaat Pengembangan Kognitif**

Manfaat kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal jadi dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih baik.

Menurut Freud, Sujiono (2008:2.8) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan

oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada masa pra sekolah adalah:

1. Memahami konsep makna berlawanan; koson/penuh, berat ringan
2. Menunjukkan pemahaman mengenai posisi dimuka/didepan, diatas/dibawah
3. Mampu memadankan bentuk misalnya lingkaran, segi tiga dan pesegi dengan objek yang nyata atau gambar,
4. Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai dengan ukuran.
5. Mengelompokan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran
6. Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
7. Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: apa pasangan cangkir.
8. Mencocokkan segi tiga, persegi panjang dan lainnya.

Sedangkan menurut Piaget dalam Sujiono (2005:1.16) mengemukakan manfaat pengembangan kognitif anak usia dini adalah :

- 1) anak mampu melatih ingatannya terhadap kejadian yang dialaminya,
- 2) anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, 3) anak mampumengembangkan pemikiran-pemikiranya, 4) anak mampu memahami berbagai simbol-simbol, 5) anak mampu melakukan penalaran-penalaran, 6) serta anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

Berdasarkan urain di atas jelaslah bahwa manfaat dari perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat memahami makna yang sederhana, anak mampu meltih ingatannya terhadap peristiwa, mengembangkan pemikiran-pemikiran, memahami berbagai simbol-simbol serta anak mampu melakukan penalaran-penalaran yang baik.

#### **4. Hakikat Berhitung Anak**

##### **a. Pengertian Matematika (Berhitung)**

Menurut Susanto (2011:98) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Suriasumantri dalam Susanto (2011:98) berhitung merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang agar dapat lebih sistematis dalam *me-manage* jalan pikirannya

Kedua pendapat ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan seorang anak untuk mengatur jalan pikirannya dalam memecahkan berbagai kesulitan dalam permasalahan yang dihadapinya, karena dalam setiap aktivitasnya anak tidak dapat terlepas dari peran berhitung mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian, yang kesemuanya itu tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari manusia.

##### **b. Tahap Kemampuan Berhitung Permulaan**

Menurut Depdiknas dalam Susanto (2011:100) tahapan berhitung anak yaitu:

1. Pertama tahapan penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-bendayang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan
2. Tahap transisi merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman abstrak
3. Tahap pengenalan lambang adalah dimana anak telah memahami sesuatu secara abstrak.

Selanjutnya menurut Dienes dkk dalam Susanto (2011:101) mengemukakan lima tahapan dalam berhitung yaitu: 1). Permainan bebas, 2). Generalisasi, 3). Representasi, 4). Simbolis, 5). Formalisasi

Sesuai dengan pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa Berbagai cara dapat dilakukan guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung anak, tahapan yang dapat dilakukan untuk mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika.

### **c. Pengertian Konsep Angka**

Menurut Sujiono (2005:11.7).Konsep angka adalah proses yang bejalan secara perlahan-lahan. Konsep angka melibatkan tentang pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyaknya termasuk berhitung, menjumlahkan misalnya satu di tambah satu, yang penting adalah mengerti tentang konsep angka

Menurut Alexander dalam Siswanto (2008 : 46) pengertian konsep angka adalah cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui angka sesuatu yang ada dalam lingkungan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak

Selanjutnya menurut Sujiono (2005:11.7).angka atau nomor adalah simbol atau lambang “5” sebuah angka paham apa arti lima sesungguhnya. Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara, yaitu sering menyebut “empat”, belajar lambang (4) dan belajar menulis kata “empat”. Anak memerlukan belajar lambang angka, tetapi dapat untuk menulis atau mengenali angka 4 dimana tidak sepenting memahami angka empat yang sesungguhnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep angka adalah pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyaknya, termasuk kegiatan berhitung, menjumlahkan, mengurangi dan semuanya yang berhubungan dengan angka melalui beragam pengalaman dan sejalan dengan meningkatnya proses belajar, pemahaman anak tentang konsep angka pun akan semakin berkembang

## **5. Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada

tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Menurut Hurlock,(1997:83). Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar Sedangkan menurut Browne dalam Sujiono (2005:7.5) bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.

Sedangkan menurut Craft dalam Musfiroh (2005:13) bermain merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor dari tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreatifitas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak karena bermain merupakan suatu kesenangan bagi anak, dengan bermain seorang anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal serta anak bisa menghasilkan ide-ide baru yang akhirnya menghasilkan kreatifitas.

#### **b. Tujuan Bermain**

Menurut Mutiah (2010:137) mengemukakan bermain bertujuan untuk kesehatan anak, meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang yang secara potensial berbahaya.

Perbelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain, esensi bermain meliputi menyenangkan, merdeka, bebas memilih dan merangsang anak terlibat aktif. Bermain memiliki tujuan yang jelas yaitu setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain yaitu senang merdeka, voluntir dan demokratis menurut Suyanto (2005:133)

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk menyenangkan, merdeka, serta meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

### **c. Karakteristik Bermain**

Menurut Suyanto (2005:133) mengemukakan karakteristik bermain adalah sebagai berikut: 1). Motivasi internal (berdasarkan keinginan anak sendiri), 2). Aktif, 3). Nonliteral, yaitu anak melakukan apa yang diinginkannya, 4). Tidak memiliki tujuan eksternal,

Sedangkan Menurut Montolalu (2005:2.4-2.5) karakteristik bermain adalah sebagai berikut: 1). Bermain adalah suka rela, 2). Bermain adalah pilihan anak, 3). Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, 4). Bermain adalah simbolik, 5). Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa karakteristik bermain adalah menyenangkan, aktif, suka rela atau tidak ada paksaan dari siapapun serta bermain itu merupakan pilihan anak.

### **d. Manfaat Bermain**

Dunia anak adalah bermain . oleh karena itu wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya ketimbang belajarnya, tetapi bermain itulah mereka belajar, menurut Susanto (2011:04) manfaat bermain bagi anak adalah:

1. Bermain itu anak belajar menyadari keteraturan, dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut
2. Anak belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan terendah sampai tertinggi
3. Anak berlatih sabar menunggu giliran
4. Anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan.

Adapun manfaat bermain menurut Montotalu (2005:1.15-1.18) sebagai berikut: 1). Bermain memicu kreativitas, 2). Bermain mencerdaskan anak, 3). Bermain menanggulangi konflik, 4). Bermain untuk melatih empati, 5). Bermain untuk mengasah panca indra. 6). Bermain sebagai media terapi (pengobatan), 7). Bermain itu melakukan penemuan

Sedangkan menurut Patmonodewo (2008:103) mengemukakan manfaat bermain adalah untuk membantu perkembangan anak, meningkatkan kematangan serta mengembangkan keterampilan dalam memainkan suatu alat permainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bermanfaat untuk kecerdasan dan perkembangan seorang anak dan pembentukan sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak serta mengembangkan keterampilan anak.

#### **e. Pengertian Alat Permainan**

Dalam perkembangannya, istilah alat permainan ini seringkali dilengkapi. Menggunakan istilah yang lain yaitu alat permainan edukatif

yang disingkat APE khusus mengenai APE ini Mayke Sugianto, T. (1995:12), mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PAUD) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pengertian alat permainan adalah alat permainan yang dapat menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

#### **f. Fungsi Alat Permainan Edukatif**

Di dalam Taman Kanak-kanak segala aktifitas dilakukan melalui bermain sambil belajar oleh karena itu alat permainan dan bermain disiapkan di Taman Kanak-kanak hendaknya berfungsi mendidik, memberi pemahaman dan memberi keterampilan serta pembiasaan yang menarik, untuk itu dalam membuat alat permainan hendaknya dapat merangsang minat anak agar anak senang melakukan aktifitasnya,

Menurut Montolalu (2007: 7.4) fungsi alat permainan adalah: 1) Untuk melatih otot besar dan otot kecil anak 2) Untuk mengembangkan

fantasi anak 3) Untuk melatih keterampilan 4) Untuk mengembangkan daya pikir anak 5) Untuk mengembangkan perasaan sosial anak 6) Untuk melatih rasa keindahan yang dimiliki anak.

Dworezky (dalam Moeslichatoen 2004: 34) mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan kognitif dan social tetapi juga meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indera anak, supaya mereka peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya, dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak.

#### **g. Syarat-syarat alat permainan edukatif**

Dalam memilih alat permainan sebagai sarana belajar ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan supaya alat tersebut dapat difungsikan secara optimal

Menurut Mayke Sugianto, T. (1995:16) syarat-syarat alat permainan edukatif adalah:

1. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK
2. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek
4. Pengembangan atau bermanfaat multiguna
5. Aman atau tidak berbahaya bagi anak
6. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak

7. bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
8. mengandung nilai pendidikan

Selanjutnya menurut Moeslichatoen (1999:32) syarat-syarat alat permainan edukatif sebagai berikut 1). Mudah dibongkar pasang, 2). Mengembangkan daya fantasi, 3). Tidak berbahaya, 4). Menarik perhatian, 5). Multi guna, 6). Sesuai dengan tingkat usia anak, 7). Sesuai dengan kurikulum

Berdasarkan pendapat di atas sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya yang mengandung nilai-nilai pendidikan..

## **6. Permainan Tangga Kelereng**

Menurut Poerwadarminta (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2011:904) pengertian tangga adalah jenjang atau tahap, kelereng yaitu alat dari suatu permainan.

Dapat disimpulkan permainan tangga kelereng adalah permainan yang dilakukan untuk mengetahui jumlah angka yang tertera pada tangga tersebut. dimana dalam permainan ini anak akan mengenal bentuk angka dan membilang serta menggurutkan bilangan, selain menggunakan kelereng permainan ini ditambah dengan media lain berupa kartu angka yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak serta aspek pengembangan lainnya

## **7. Langkah-Langkah Permainan**

1. Guru memperlihatkan alat peraga pada anak yaitu berupertangga dan kelereng serta kartu angka
2. Guru menjelaskan aturan dan cara bermain, setelah anak tahu cara bermain guru memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan
3. Anak dipersilakan mengambil kelereng, kemudian anak memasukan kelereng kedalam tangga dan anak memperhatikan jatuhnya kelereng yang dibawahnya terdapat angka
4. Setelah itu anak mengambil kartu angka yang ada disamping tangga sesuai jatuhnya kelereng pada tangga
5. Anak melakukan secara bergantian dan guru mengamati ketika anak sedang bermain.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yennita (2012) dengan judul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kerikil berwarna di TK Aisyiah Luhak kec. IV Angrek Kab. Agam, mempunyai hubungan yang sama dengan peneliti lakukan yaitu sama meningkatkan kemampuan berhitung tapi mempunyai perbedaan dalam penggunaan media

Savianis (2012 ) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kotak Angka Di Taman Kanak-kanak Kesejahteraan anak Lubuak Sikapiang mempunyai hubungan yang

sama peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak dan memiliki perbedaan dalam penggunaan media dan permainan

Selanjutnya Fitri (2011) dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif anak melalui permainan bebek angka di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh dan penelitian yang dilakukan oleh Irnawati Revina (2012) dengan judul meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan seluncuran kelereng di TK Fadilah Padang.

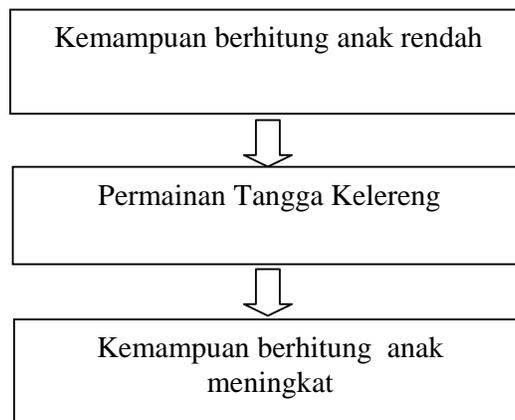
Hubungannya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak tetapi juga mempunyai perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu aspek yang dikembangkan peneliti adalah meningkatkan berhitung anak dengan permainan tangga kelereng sedangkan Delna Fitri dengan permainan bebek angka.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pada anak usia 4-6 tahun yang paling tepat dan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melihat karakter anak usia dini yang belajar dari yang konkrit ke yang lebih abstrak, dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks dan bermain sambil belajar. Maka pelaksanaan permainan tangga kelereng dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak.

Banyak metode yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah melalui permainan tangga kelereng

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran yaitu berputangga kelereng adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif terutama kemampuan berhitung anak terhadap perkembangan berpikir anak dan juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan lainnya, dilaksanakan oleh murid TK An-Nur Lubuk Malako Solok Selatan. Adapun rancangan kegiatannya sebagaimana terlihat pada bagan I berikut ini :



**Bagan 1:** Kerangka Berfikir

**D. Hipotesis Tindakan**

Melalui permainan tangga kelereng ini dapat memberi peningkatan terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak di TK An-Nur Lubuk Malako Solok Selatan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Permainan tangga kelereng adalah permainan yang dilakukan untuk mengetahui jumlah angka yang tertera pada tangga tersebut. dimana dalam permainan ini anak akan mengenal bentuk angka dan membilang serta menggurutkan bilangan, selain menggunakan kelereng permainan ini ditambah dengan media lain berupa kartu angka yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak serta aspek pengembangan lainnya
2. Tujuan dari permainan tangga kelereng ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Permainan tangga kelereng di TK An Nur Lubuak Malako Kabupaten Solok Selatan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam belajaryaitu
  - a. Pertemuan I nilai Sangat Tinggi12%, Tinggi 25%, Rendah 58%.
  - b. Pertemuan II nilai Sangat Tinggi30% Tinggi 22%dan Rendah 49%,
  - c. Pertemuan IIInilai Sanagt Tinggi 92% Tinggi 7%, dan Rendah 2%

Dapat di simpulkan permainan tangga kelereng meningkatkan kemampuan berhitung anak TK An Nur Lubuk Malako Solok Selatan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)..

## **5. Implikasi**

1. Selama ini permainan tangga kelereng hanya merupakan permainan yang dilakukan dilapangan diluar jam sekolah Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan tangga kelereng dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Aplikasi permainan tangga kelereng ini memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan dan ketelitian berhitung anak

## **6. 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. Guru hendaknya kreatif dalam merancang permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Dalam penggunaan media, diperlukan bahan-bahan yang menarik minat anak terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak.
3. Bagi peneliti diharapkan melanjutkan penelitian tentang peningkatan motorik halus anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Pengajaran TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan
- Depdiknas. 2003. Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU). Jakarta: Depdiknas.
- Fitri. 2011. *Peningkatan Kemampuan Kognitif anak melalui permainan Bebek Angka di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh*. Padang: Skripsi UNP
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Duri Selatan : Enno Media.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Diva Press.
- Hurlock, B. Elizabeth 1998. *Perkembangan Anak jilid 1 Edisi 6 (Ahli Bahasa Meintasari Ijandiasa Dan Muhlichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga
- Irnawati Revina. 2012. *Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan seluncuran kelereng di TK Fadilah Padang*. Padang: Skripsi UNP
- Kurikulum. 2010. *Tentang PP 58 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dikti
- Masitoh. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: DepDikNas.
- Mayke Sugianto, T. 1995. *Permainan Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik

- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Jakarta
- Moeslitichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Malang: Dirjen Depdikbud
- 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Anak*. Jakarta: DepDikNas.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nugraha, Ali. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Padmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno, Irwan. 2010. *Anakku Penyejuk Hatiku*. Padang: Pustaka Tarbiatuna.
- Poerwadarmita. 2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Depdiknas. Balai Pustaka
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 2009. *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek
- Sudono, Anggani 2008. *Sumber Belajar Dan Alat Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Susanto, Ahmat. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Yennita. (2012). *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kerikil berwarna di tk aisyiah luhak kec. Iv angrek kab*. Agam: Skripsi UNP