

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN  
MENIMBANG BUAH DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
PERMATA BUNDA TUIK IV PESISIR SELATAN**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

**SASRIATI  
Nim: 2011/1110607**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

## ABSTRAK

**SASRIATI, 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menimbang Buah di PAUD Permata Bunda Tuik IV, Skripsi. Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini dilatar belakangi karna kurangnya kemampuan berhitung anak dalam membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10, menghitung banyak benda dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak PAUD melalui kegiatan permainan menimbang buah.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian tindakan kelas, dimana penelitian ini bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar memperbaiki dan meningkatkan praktek – praktek dikelas. Subjek penelitian adalah PAUD Permata Tuik IV Pesisir selatan pada kelompok BI tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 16 orang anak dengan menggunakan permainan menimbang buah. Prosedur Penelitian terdiri dari dua siklus yang mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan perenungan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan dianalisis melalui teknik persentase.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan, kemampuan berhitung anak pada siklus I diperoleh tingkat pencapaian cukup dan pada siklus II telah tercapainya tingkat keberhasilan pada tingkatan baik, sehingga hasil rata-rata anak melebihi ketuntasan minimum (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan permainan menimbang buah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak , anak PAUD Permata Bunda Tuik IV, Pesisir Selatan

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Mei 2014  
Yang Menyatakan

**SASRIATI**

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan  
Menimbang Buah di PAUD Permata Bunda Tuik IV Pesisir Selatan

Nama : Sasriati  
Nim : 2011/1110607  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Pembimbing I

Disetujui Oleh:

Pembimbing II

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

**Serli Marlina, M.Pd**  
NIP. 197860416 2008122002

Ketua Jurusan

**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
NIP.19622030 198832 2002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

### **Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menimbang Buah di PAUD Permata Bunda Tuik IV**

Nama : Sasriati  
NIM : 2011/1110607  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2014

#### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	1. _____
Sekretaris	: Serli Marlina, M.Pd	2. _____
Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. _____
Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd.	4. _____
Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	5. _____

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan Kehadirat Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyusun Skripsi Yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menimbang Buah Kabupaten Pesisir Selatan”**.

Peneliti menyadari bahwa di dalam pembuatan Skripsi ini berkat bantuan dan tuntunan Tuhan Yang Maha Esa dan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini Peneliti mengemukakan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam pembuatan Skripsi ini :

1. Ibu dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Sherli Marlina, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini di UNP.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
5. Seluruh dosen-dosen yang mengajar pada jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini beserta pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini
6. Taman-teman seperjuangan jurusan pendidikan anak usia dini tahun 2011 dan semua pihak yang telah membantu penelitian dalam penyelesaian Skripsi ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca. Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari penyusunan maupun materinya. Kritik dan saran dari pembaca sangat peneliti harapkan untuk penyempurnaan Skripsi selanjutnya.

Padang, April 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
ABSTRAK .....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik anak usia dini .....	6
c. Pengertian anak usia dini.....	7
d. Tujuan pendidikan anak usia dini.....	8
e. Karakteristik anak usia dini .....	9
f. Manfaat AUD .....	10
2. Kognitif .....	11
a. Pengertian kognitif pada AUD .....	11
b. Tujuan pengembangan kognitif.....	12
c. Karakteristik perkembangan kognitif.....	13
d. Manfaat pengembangan kognitif.....	14
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Pengembangan kognitif.....	15
3. Kemampuan berhitung anak usia dini .....	16
a. Pengertian berhitung pada anak usia dini.....	16
b. Tujuan berhitung anak usia dini .....	17
c. Manfaat berhitung anak usia dini .....	18
4. Bermain pada anak usia dini.....	18
a. Pengertian bermain pada anak usia dini.....	18
b. Prinsip-prinsip bermain.....	19
c. Tujuan bermain .....	20

d. Karakteristik bermain.....	21
e. Manfaat bermain .....	22
5. Alat permainan anak usia dini .....	23
a. Pengertian alat permainan anak usia dini.....	23
b. Tujuan alat permainan anak usia dini.....	23
c. Karakteristik alat permainan anak usia dini .....	24
d. Manfaat alat permainan anak usia dini.....	25
6. Permainan menimbang buah .....	25
a. Pengertian permainan menimbang buah .....	25
b. Langkah-langkah permainan menimbang buah .....	26
c. Kelebihan permainan menimbang buah.....	26
B. Penelitian yang relevan.....	27
C. Kerangka berfikir.....	27
D. Hipotesis tindakan .....	29

### **BAB III METEDOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis penelitian .....	30
B. waktu dan tempat penelitian .....	30
C. Prosedur Penelitian .....	31
1. Kondisi awal .....	31
2. Siklus I.....	32
a. perencanaan.....	32
b. pelaksanaan .....	32
c. pengamatan .....	33
3. Siklus 2 .....	36
a. perencanaan.....	36
b. pelaksanaan .....	36
c. pengamatan .....	37
D. Defenisi operasional .....	41
E. Instrumentasi.....	41
1. Alat pengumpulan data.....	41
a. format observasi .....	41
b. Dokumentasi .....	42
F. Teknik pengumpulan data.....	42
1. Observasi .....	42
2. Dokumentasi .....	43
G. Teknik analisis Data .....	43
H. Indikator Keberhasilan .....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	44
B. Analisis Data.....	70
C. Pembahasan .....	79

**BAB V PENUTUP**

A. kesimpulan.....	83
B. Implikasi .....	84
C. Saran .....	84

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Hal
Bagan 1 Kerangka Berfikir .....	28
Bagan 2 Siklus Kegiatan .....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	44
Tabel 2	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan Pertama).....	47
Tabel 3	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan Kedua) .....	50
Tabel 4	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan Ketiga) .....	52
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Menimbang Buah pada Siklus I Setelah Tindakan (pertemuan 1, 2, 3) .....	55
Tabel 6	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan Pertama) ...	58
Tabel 7	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan Kedua) .....	60
Tabel 8	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan Ketiga).....	63
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Menimbang Buah pada Siklus II Setelah Tindakan (pertemuan 1, 2, 3) .....	65
Tabel 10	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Baik .....	70
Tabel 11	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Cukup .....	72
Tabel 12	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Kurang Baik .....	73

Tabel 13	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Baik.....	75
Tabel 14	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Cukup.....	77
Tabel 15	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Kurang Baik.....	78

## DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	46
Grafik 2	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan Pertama).....	48
Grafik 3	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan Kedua) .....	51
Grafik 4	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan Ketiga) .....	54
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Menimbang Buah pada Siklus I Setelah Tindakan (pertemuan 1, 2, 3) .....	55
Grafik 6	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan Pertama) ...	59
Grafik 7	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan Kedua) .....	62
Grafik 8	Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan Ketiga).....	64
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Menimbang Buah pada Siklus II Setelah Tindakan (pertemuan 1, 2, 3) .....	66
Grafik 10	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Baik .....	71
Grafik 11	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Cukup .....	72
Grafik 12	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus I setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Kurang Baik .....	74

Grafik 13	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Baik.....	76
Grafik 14	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Cukup.....	77
Grafik 15	Hasil Analisis Data Perkembangan Berhitung Anak Pada Permainan Menimbang Buah Siklus II setelah tindakan (Pertemuan 1, 2, 3) pada Kategori Kurang Baik.....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

### No Lampiran

1. Jadwal Penelitian KTI
2. Surat izin pengambilan data dari DKK
3. Surat keterangan telah melakukan penelitian
4. Permohonan kepada responden
5. Pernyataan persetujuan responden
6. Kisi- Kisi Kuesioner
7. Kuesioner Penelitian
8. Master tabel
9. Lembar konsultasi Pembimbing

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini penting dilakukan, sebab pendidikan bagi anak usia dini merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh yaitu ditandai dengan karakter, pandai dan terampil. Keberhasilan proses pendidikan Pada masa usia dini menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam Depdiknas tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia TK (4-6 tahun) merupakan masa usia emas (gold age), dimana usia ini menentukan bagaimana anak dimasa yang akan datang. Dimasa ini anak mulai sensitif untuk menerima rangsangan perkembangan seluruh potensi yang dimilikinya.

Pada masa ini terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Mereka siap mengekspresikan apa yang dilihat dan apa yang didengar, dan apa yang dirasakan. Setiap anak akan mengalami tahap tumbuh kembang secara fleksibel

dan kesinambungan, salah satu tahap tumbuh kembang anak adalah masa prasekolah (3-6 tahun).

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting untuk menunjang perkembangan dalam berhitung. Hal ini dapat dilakukan sambil bermain, karena bermain adalah kehidupan anak, sekaligus sarana belajar bagi anak. Melalui bermain, tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan pendidikan prasekolah pada khususnya akan tercapai sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang akan dikaji atau diteliti disini adalah usia 4-5 tahun. Tingkat perkembangan berhitung anak umur 4-5 tahun berdasarkan indikator bisa membedakan banyak sedikit, besar kecil suatu benda, mampu membilang /menyebut urutan bilangan dari 1-10.

Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung anak usia dini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental dan emosional, oleh karna itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Permasalahan yang sering muncul di pendidikan anak usia dini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak, disebabkan karena kurangnya media dan alat peraga yang digunakan guru sehingga mengakibatkan kurangnya kreativitas dan minat anak untuk belajar.

Berdasarkan pengalaman observasi di Paud Permata Bunda adalah rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan lambang bilangan, rendahnya kemampuan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, rendahnya kemampuan anak membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10.

Kemampuan berhitung anak lebih cepat berkembang bila anak melihat wujud benda memegangnya dan menyatakannya kembali dalam hitungan,1,2,3,4,5 dan seterusnya. Dengan demikian kegiatan berhitung anak di paud dapat dilakukan dengan berbagai metode seperti praktek langsung dan bermain peran. Dengan metode ini pembelajaran memberikan interaksi yang berbeda untuk anak didik. Oleh karna itu peneliti perlu meningkatkan proses belajar mengajar melalui permainan menimbang buah di PAUD Permata Bunda IV Koto Mudik. Maka dari itu judul penelitian ini adalah Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menimbang Buah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak.
2. Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan lambang bilangan.

3. Rendahnya kemampuan anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
4. Rendahnya kemampuan anak dalam membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah yang diambil.dari penelitian adalah rendahnya kemampuan berhitung anak.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan diatas maka rumusan dari permasalahan ini adalah “Bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan menimbang buah di PAUD?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dengan mengacu pada permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain: Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dikelompok B1 PAUD Permata Bunda Tuik IV Koto Mudik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru PAUD

Untuk meningkatkan kreativitas dalam memilih permainan yang tepat dan menarik bagi anak.

3. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Paud Permata Bunda Tuik IV Koto Mudik.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi bagi peneliti lainnya yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda di masa yang akan datang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

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

Menurut Suyanto (2005:6) anak usia dini adalah terlahir dengan potensi yang berbeda-beda. memiliki kelebihan bakat, dan minat sendiri. Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2008:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

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

Karakteristik anak usia dini seperti dikemukakan oleh Sujiono(2009;7) adalah egosentris, cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, anak adalah makhluk sosial, anak membangun konsep diri melalui intraksi sosial disekolah, setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, Kaya

dengan fantasi, kaya dengan fantasi, mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, mempunyai daya konsentrasi yang pendek, sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman, masa usia ini merupakan masa yang potensial, masa usia ini disebut masa golden age.

Hartati. (2005:34) mengemukakan tentang karakteristik untuk anak usia dini yang merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek dan sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah Anak merupakan sosok pribadi yang menarik , Mempunyai pola tingkah yang mementingkan diri sendiri dan mampu membuat orang tertarik.

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

Mositoh. (2005:1.7) menyatakan bahwa pendidikan bagi Anak Usia Dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Sedangkan kemendiknas (2010:3) menyatakan pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah periode yang sangat menentukan perkembangan kearah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang di mulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan.

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

Soegeng Santoso (2005:2.13) mengatakan tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Menurut sumantri (2005) pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak (student skill) agar kelak menjadi manusia agar kelak menjadi manusia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah: untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan pada anak supaya anak mempunyai kesiapan untuk menerima pendidikan yang akan datang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak.

**e. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Mositoh dalam Aisyah (2007:1.3) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran Anak Usia Dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu secara lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya lebih mementingkan proses dari pada hasil. Selain itu bermain bagi anak dapat merupakan wahana untuk perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak.

Moeslichatoen dalam Aisyah (2007:1.4) berpendapat bahwa pembelajaran Anak Usia Dini sebaiknya memberikan situasi pendidikan yang rasa aman dan menyenangkan pada anak dapat berbentuk kegiatan belajar yang dapat membentuk anak untuk berperilaku yang baik, melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari, seperti menjaga kebersihan dan menjaga kesopanan. Merupakan pengembangan berbagai kemampuan dasar anak, oleh karena itu pengetahuan terhadap dunia sekitar merupakan alat yang dipilih guru untuk pengembangan kemampuan dasar Anak Usia Dini.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini adalah: Pendidikan yang diberikan kepada anak dengan cara bermain. Bermain dibutuhkan anak untuk perkembangan berfikirnya.

**f. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Sujiono (2009:45) bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini sebagai berikut:

- a) Dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri(self help) yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, seperti mampu menjaga, merawat kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.
- b) Meletakkan dasar-dasar tentang dan bagaimana seharusnya belajar (learning now to learn). Pemberian ransangan melalui pendidikan untuk Anak Usia Dini perlu diberikan secara konferensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya akan tetapi juga cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupan.

Menurut Soegeng (2009,2:13) manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak yang dilakukan melalui upaya penyediaan dan pengalaman dan memberi ransangan yang kaya dan bersifat seimbang.

Pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah: untuk mengembangkan seluruh aspek yang ada dalam diri anak baik dalam mengembangkan sikap perilaku sosial emosional anak, kognitif, fisik dan bahasa.

## **2. Kognitif**

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

Menurut Sujiono (2008:3) Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran untuk berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar kognitif lebih bersifat statis pasif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Menurut Vygotsky dalam Aisyah (2010:21) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan menimbang suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan Bayley dalam Sujiono (2008:7) mengatakan kognitif merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dan dinamis, dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hierarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Kognitif merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, kemampuan individu yang menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Adapun perkembangan kognitif dapat barikan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadinya proses berfikir. Proses berfikir tersebut erat kaitannya

pada kecerdasan yang mana dapat mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide-ide kreatif disaat belajar.

**b. Tujuan Pengembangan kognitif**

Mositoh dalam Aisyah (2007:12) pengembangan kognitif bertujuan: untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Terkadang kemampuan kognitif ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak.

Dogde dalam Gunarti (2008:2.26) mengemukakan tujuan kognitif untuk anak usia dini termasuk didalamnya anak 3 sampai 4 tahun adalah sebagai berikut:

1. Belajar dari pemecahan masalah
2. Berfikir logis
3. Berfikir menggunakan simbol

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

**c. Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif pada usia 3-6 tahun anak mulai memasuki masa pra sekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya disekolah dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indra masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif anak.

Amatruda dalam Sujiono (2005:2.6) mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana misalnya menyebutkan bilangan menghitung, urutan bilangan dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda(wasti soemanto).

Menurut Freud dalam Sujiono (2008:2.8) karakter perkembangan kognitif anak yang berusia 5-6 pada masa anak prasekolah adalah Memahami konsep makna berlawanan (kosong/penuh, berat atau ringan), menunjukkan pemahaman mengenai posisi (dimuka/dibelakang, diatas/dibawah), mampu membedakan bentuk (lingkaran,segitiga dan persegi) dengan objek nyata atau gambar, sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, mengelompokkan benda sesuai dengan persamaan warna, bentuk,atau ukuran, mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, memasangkan dan menyebutkan benda yang sama misalnya apa pasangan sepatu, mencocokkan segitiga dan persegi panjang, menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan, memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/ luas dan lain-lain.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal. Pada masa ini ditandai dengan masapeka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indera.

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

Manfaat pengembangan kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak yang belum dikenal menjadi yang kenal dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Menurut piaget dalam sujiono (2011:122) pentingmya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

1. Anak mampu mengembangkan daya presepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.
2. Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya.
3. Anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan sesuatu peristiwa dengan peristiwa lain.
4. Anak memahami berbagai simbol yang tersebar didunia sekitarnya
5. Anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah ataupun melalui ilmiah.
6. Anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sedangkan menurut vigotsky dalam Dhieni (2009:215) menyatakan bahwa manfaat kognitif anak TK adalah: Anak memiliki keterampilan menjalankan tugas-tugasnya, anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tempat tugasnya, anak dapat berkembang persepsinya dan mampu menyampaikan masalah melalui bahasa, anak dapat menyampaikan kebutuhan dan pikirannya.

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

**e. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif**

Sujiono (2005) mengatakan faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1. Faktor hereditas/keturunan

Schopenhaver berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi – potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Dan para ahli psikologi Loehlin, Lindzey dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2. Faktor lingkungan

John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan.

### 3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

### 4. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi sehingga manusia berbuat intelegensi karna untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

### 5. Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu, sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

### 6. Kebebasan

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

## **3. Kemampuan berhitung anak usia dini**

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

Menurut Nugraha (2010:3) berhitung adalah suatu ciri kecerdasan seorang yang ditandai dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berfikir logis dan ilmiah, adanya konsentrasi pemikiran, kemampuan berhitung akan lebih cepat berkembang bila anak melihat wujud benda,

memegangnya dan menyatakannya kembali dalam hitungan 1, 2, 3 dan seterusnya. Menurut hildahyani (2005:9.23) berhitung merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara otomatis dalam periode masa kanak-kanak awal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berintegrasi dengan angka-angka, berfikir secara logis dan ilmiah, adanya konsentrasi dalam pemikiran.

**b. Tujuan berhitung anak usia dini**

Depdiknas (2000:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di TK, yaitu secara umum berhitung permulaan di taman kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Menurut yuliani (2008:11.5) kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut: dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang gterdapat disekitarnya. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung.

Berdasarkan pendapat diatas kita ketik sebuah kesimpulan bahwa kegiatan berhitung di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman,

menyenangkan sehingga di harapkan nantinya anak mempunyai kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya pada tingkat pendidikan selanjutnya.

**c. Manfaat berhitung anak usia dini**

Menurut suyanto (2005:57) manfaat utama kemampuan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

Menurut siswanto ((2008) manfaat berhitung bagi anak dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung, memiliki apresiasi, konsentrasi, serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa manfaat pembelajaran berhitung sebagai sesuatu yang barudalam kehidupan anak tanpa adanya rasa takut menghadapi pembelajaran tersebut, sehingga anak bisa menyadari bahwa berhitung merupakan sebuah ketentuan dalam kehidupan sehari-sehari.

**4. Bermain Pada Anak Usia Dini**

**a. Pengertian Bermain Pada Anak Usia Dini**

Menurut Musfiroh (2005:1) bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun dan pengertian bermain menurut Sudono (2000:1) adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau

tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak taman kanak-kanak. Melalui bermain anak akan mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, berbahasa, emosi sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan dan mencari cara baru.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk mengembangkan daya fikir motorik, kognitif, kreativitas dan sosial pada anak dapat juga mengembangkan kemampuan melatih kesabaran anak.

#### **b. Prinsip-prinsip bermain**

Menurut Aam kurnia (2009:139) prinsip-prinsip bermain yaitu: (1) Berinteraksi pada kebutuhan anak, (2) Belajar melalui bermain, (3) Pendekatan kreatif dan komunikatif, (4) Lingkungan yang kondusif, (5) Menggunakan pembelajaran yang terpadu, (6) Menggunakan berbagai kecakapan hidup,(7) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, (8) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang, (9) Pembelajaran yang berorientasi pada prinsip perkembangan anak.

Menurut Soetjiningsih (1995:31) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu di perhatikan agar aktifitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif, prinsip-prinsip bermain pada anak usia dini sebagai berikut:

(a) Perlu energi,(b) Waktu yang cukup, (c) Alat permainan, (d) Ruang untuk bermain, (e) Pengetahuan cara bermain, (f) Teman bermain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya prinsip pada anak usia dini adalah bahwa bermain dibutuhkan anak untuk perkembangan berfikirnya, perlu menciptakan lingkungan bermain yang memungkinkan anak dapat bermain secara efektif dan proses bermainnya dilaksanakan secara terpadu

### **c. Tujuan Bermain**

Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi agar anak mengetahui secara mendalam dan secara spontan anak dapat bereksprimen dan menentukan hal-hal yang baru baginya. Menurut Mayke dalam Sudono (2000:3) tujuan bermain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak untuk manipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tidak terkira.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah dan mencari cara baru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak dan memberikan kesempatan kepada

anak untuk bereksplorasi mencari cara baru untuk mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pada diri anak.

**d. Karakteristik Bermain**

Bermain merupakan sarana mengubah kekuatan potensi di dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan serta merupakan penyaluran energi yang baik bagi perkembangan anak. Menurut Hartati (2005:91) karakteristik bermain adalah bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan, bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan, bermain lebih mengutamakan aktivitas dari pada tujuan, bermain menurut partisipasi aktif baik secara fisik maupun spisikis, bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kegiatan anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya, bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu, makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh sipelaku yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Menurut Suryadi (2006:7) bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut: bermain menuntut perilaku aktif secara fisik dan mental, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasikkan, dan menggairahkan, bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri, dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya, tanpa ada hal-hal lain kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku, bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku, makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara langsung baik fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa ada paksaan tetapi merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

**e. Manfaat Bermain**

Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Menurut Montolalu (2008:18) manfaat bermain adalah memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, sebagai media terapi, melakukan penemuan.

Menurut Diknas (2001:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut: meningkatkan keterampilan, kemampuan dan keterampilan anak, mengaktifkan semua panca indra anak, meningkatkan kemandirian pada anak, memenuhi keingintahuan, memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah, memberikan motivasi dan ransangan anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen(mengadakan percobaan), memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah kreatifitas, bermanfaat mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengajak panca indra media terapi dan melakukan penemuan karna bermain penuh arti dan bermakna bagi anak. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak termotivasi untuk melakukan permainan yang disukainya.

## **5. Alat permainan anak usia dini**

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

Menurut sudono (1995:7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Brata dalam Sudono (1995:23) bahwa: bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang dapat berimajinasi dan bekerja sama, oleh sebab itu penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya gampang didapat sebaiknya dibuat sendiri, berwarna, dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berarti tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan penting sekali bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

### **b. Tujuan Alat Permainan Anak Usia Dini**

Montolalu (2009:5.17) menyatakan alat permainan bertujuan untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dan keakraban antara teman sehingga anak merasa betah tinggal disekolah. Sedangkan menurut tanaka dalam anggara (2006:8) menyatakan alat permainan bertujuan dan penggunaannya disiapkan untuk pendidik harus bervariasi.

Pendapat tejasaputra (2007:80) menyatakan alat permainan edukatif dirancang untuk anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut pendapat diatas tujuan dari alat permainan adalah memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak dalam bermain.

**c. Karakteristik Alat Permainan Anak Usia Dini**

Menurut eliyawati (2007:6.3) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai beberapa ciri yaitu: dapat digunakan berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam, tujuan, manfaat, dan menjadi bermacam-macam bentuk.ditujukan terutama untuk anak-anak usia sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak. Aman bagi anak. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak.

Menurut panitia sertifikasi guru UNP (2011:42) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah: ditujukan untuk anak usia dini, berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD, dapat digunakan dengan berbagai cara bentuk dan untuk bermacam-macam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.dirancang untuk mendorong aktivitas anak dan kreativitas.bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.mengandung nilai pendidikan.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan baahwa alat permainan yang dipakai anak hendaknya dapat berfungsi secara multi

guna, walaupun masing-masing alat mempunyai ciri-ciri khas tertentu dalam arti dapat mengembangkan aspek perkembangan tertentu terhadap anak.

#### **d. Manfaat Alat Permainan Anak Usia Dini**

Menurut Montolalu (2009:7.4) mengemukakan tentang manfaat alat permainan sebagai berikut: mainan untuk melatih otot besar dan kecil, mainan untuk mengembangkan fantasi anak, mainan untuk melatih ketrampilan anak, mainan mengembangkan daya pikir anak, mainan mengembangkan perasaan sosial anak, emosional anak, kreativitas anak, dan merasakan keindahan bagi anak.

Pendapat Sudono (2005:8) mengatakan alat permainan berfungsi untuk mengenali lingkungan dan mengajar anak mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Bagi alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan bagi anak adalah untuk mengembangkan berbagai aspek yang ada pada diri anak dan dapat mengajarkan anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan pada dirinya

### **6. Permainan Menimbang Buah**

#### **a. Pengertian permainan menimbang buah**

Permainan menimbang buah adalah permainan yang menggunakan alat dan bahan yang berupa timbangan, buah-buahan, kantong plastik, uang meja dan kursi yang mana anak memasukan buah kedalam timbangan dan

menghitung banyak buah yang ditimbang dan menghubungkan dengan bilangan.

**b. Langkah-langkah permainan menimbang buah**

1. Guru menyiapkan alat yang sudah disediakan
2. Guru menjelaskan kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli
3. Guru mengarahkan kepada anak siapa yang akan menjadi pembeli dan penjual buah
4. Anak bermain peran sebagai sebagai penjual dan sebagai pembeli buah dengan menimbang buah yang akan dibeli berapa banyaknya.
5. Anak sebagai pembeli membayar buah dengan uang
6. Guru melakukan penilaian terhadap hasil kegiatan bermain

**c. Kelebihan Permainan menimbang buah**

Kelebihan dari permainan menimbang buah ini adalah: Anak dapat bertanggung jawab melaksanakan kegiatan permainan dan melatih diri untuk mengingat kembali apa yang dilakukannya dan bisa mengembangkan bakat yang dimiliki anak sesuai dengan kelebihan yang dikemukakan oleh Iru dan Airi(2012:88) sebagai berikut: (1) melatih diri siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, (2) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk. (3) membiasakan untuk bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan menimbang buah memiliki banyak manfaat diantaranya anak dapat memahami situasi kondisi orang lain sehingga menimbulkan sikap saling menghargai, serta menumbuhkan kepercayaan diri anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Delfi Ningsih (2012) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tikar angka di TK Amanah Situjuan Limo Nagari, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat. Fitri (2008) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling angka di TK Aisyah I Duri. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling angka tersebut. Penelitian yang relevan ini berguna sebagai pedoman untuk melakukan penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak

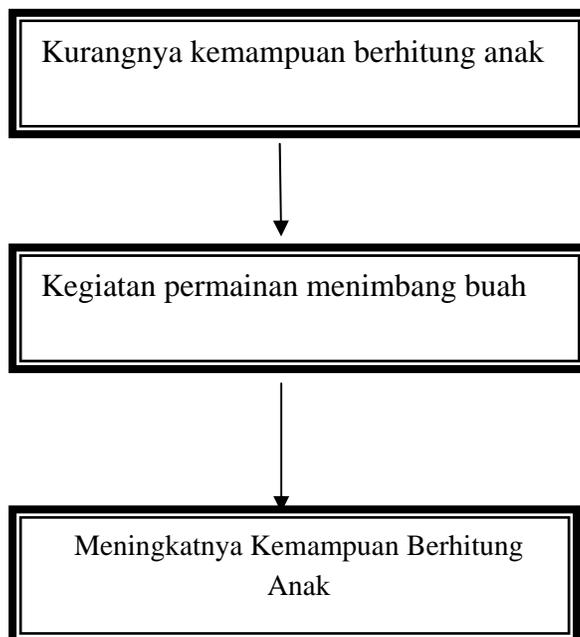
Maka peneliti melakukan hal yang sama dengan penelitian diatas . Namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan permainan yang sama dengan penelitian di atas tetapi dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan menimbang buah sebagai alat permainan untuk meningkatkan berhitung anak. Dengan demikian penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

## **C. Kerangka Berfikir**

Untuk merangsang meningkatkan kemampuan berhitung anak, seorang guru harus bisa menciptakan kegiatan yang menarik anak, salah satu metoda yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan “menimbang buah”. Melalui permainan ini anak dapat membilang/menyebutkan bilangan, membedakan besar kecil, dan menyebutkan warna.

Kegiatan pembelajaran dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang bisa mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada anak seperti : timbangan, buah-buahan yang digunakan untuk permainan menimbang buah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan menimbang buah dilaksanakan di PAUD Permata Bunda Tuik IV Koto Mudik Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan pada kelompok B<sub>1</sub>.



Bagan I

**Kerangka Berfikir**

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

Tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak, melalui permainan menimbang buah di Paud Permata Bunda Tuik Pesisir Selatan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemampuan berhitung anak melalui permainan menimbang buah, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- i. Permainan menimbang buah sangat menarik dan disenangi oleh anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada siklus I rata-rata kemampuan berhitung anak sudah mengalami peningkatan namun belum maksimal, dan dilanjutkan pada siklus II sehingga kemampuan berhitung anak meningkat mencapai rata-rata kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan.
- ii. Kemampuan anak membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1-10 pada permainan menimbang buah mengalami peningkatan pada kriteria baik dan kriteria cukup, sedangkan kriteria kurang baik mengalami penurunan.
- iii. Kemampuan anak menghitung banyak benda pada permainan menimbang buah mengalami peningkatan pada kriteria baik dan kriteria cukup, sedangkan pada kriteria kurang baik mengalami penurunan.
- iv. Kemampuan anak mencocokkan benda dengan angka pada permainan menimbang buah mengalami peningkatan pada kriteria baik dan kriteria cukup, sedangkan pada kriteria kurang baik mengalami penurunan.
- v. Dengan kegiatan permainan menimbang buah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Permata Bunda tuik IV Pesisir selatan.

## **B. Implikasi**

Pengenalan kegiatan permainan menimbang buah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga terjadi peningkatan disetiap indikator seperti, membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10, menghitung banyak benda, mencocokkan jumlah benda dengan angka

Bagi guru, kegiatan permainan menimbang buah dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam untuk anak, sehingga guru menjadi sosok yang disenangi oleh anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Supaya pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam memilih kegiatan pembelajaran.

## **C. Saran**

Dari kesimpulan diatas peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru-guru PAUD untuk mencoba permainan menimbang buah secara langsung pada proses pembelajaran
2. Agar pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri Alwan, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTPK*.
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: B.p. Cipta Jaya.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktur Pembinaan TK dan SD.
- Delfi Ningsih. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tikar angka*. Padang: Skripsi belum diterbitkan.
- Eliyawati, cucu. 2007. *Media dan Sumber belajar TK*. Jakarta: UT.
- Fitri. 2008. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Angka*. Padang: Skripsi belum diterbitkan.
- Harlock, B. Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak (jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Gunarti, Winda, Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: UT
- Hartati, Syofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: UT
- Kemendiknas Pendidikan Anak Usia Dini. 2010.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain Dan Kreatifitas (upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain)*. Jakarta: Papas Sinar
- Montotalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT.
- Nurbiana, Dhieni. 2009. *Metode Perkembangan Bahasa*. Jakarta: UT.
- Panitia Sertifikasi Guru. 2011. *Bahan Ajar Proses Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP.
- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.