

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI ALAT PERAGA GANTUNGAN
GAMBAR DI TK MAHADUL ISLAMI
AMPANG GADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**LISSA
NIM 2009/93974**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Peraga Gantungan Gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang**
Nama : Lissa
Nim : 2009/93974
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Dadan Suryana
NIP 19750503 200912 1 001

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

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gantungan Gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang

Nama : Lissa
NIM : 2009/93974
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1.
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	2.
3. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	3.
4. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	4.
5. Anggota	: Elise Muryanti, S.Pd	5.

ABSTRAK

Lissa. 2011. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gantungan Gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Univeritas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak dalam memahami jumlah gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman angka dan gambar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Mahadul Islami Ampang Gadang pada kelompok B5 yang berjumlah 17 orang anak teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan format hasil penilaian selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I pada umumnya masih rendah yaitu 54% dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II perkembangan berhitung anak menjadi meningkat 88% serta menunjukkan hasil yang positif, kecenderungan peningkatan terbesar dicapai pada kemauan serta keberanian anak dalam melakukan permainan gantungan gambar di TK Mahadul Islami sehingga hasil rata-rata kemampuan berhitung anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Ternyata kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan gantungan gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Mahadul Islami Ampang Gadang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Peraga Gantungan Gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang” Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi S1.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua peneliti yaitu Ayahanda INDRA JAYA dan Ibunda HERIZA yang telah memberikan kasih sayang, doa serta semangat yang diberikan dan kepada adik peneliti Rahmadini SKM dan Indah Permata Sari. Kemudian peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
4. Bapak/ibu staf pengajar yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Erwina Nazar selaku Kepala Sekolah TK Mahadul Islami Ampang Gadang yang telah memberikan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
7. Anak didik peneliti di TK Mahadul Islami Ampang Gadang khususnya kelas B5 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian ini.
8. Seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan motivasi baik moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
9. Teman-teman angkatan 2009 untuk kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani perkuliahan.

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

Padang, November 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	
1. Hakekat Anak Usia Dini	9
a. Karakteristik Anak Usia Dini	10
b. Teori Perkembangan Anak Usia Dini	11
c. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	13
d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	15
2. Perkembangan Kognitif	17
a. Karakteristik Perkembangan Kognitif	18
b. Aspek Perkembangan Kognitif	18
c. Bermain Untuk Perkembangan Kognitif	19
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	20
3. Hakekat Bermain	21
a. Pengertian Bermain	21
b. Fungsi Bermain	22
c. Karakteristik Bermain	24

4. Alat Permainan	25
a. Pengertian Alat Permainan	25
b. Kriteria-Kriteria Alat Permainan	26
5. Menumbuhkan Logika Matematika Anak Melalui Permainan gantungan Gambar	28
6. Alat Peraga Gantungan Gambar.....	30
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	32
D. Hipotesis Tindakan	32

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Subjek Penelitian	35
C. Prosedur Penelitian	35
D. Instrumentasi	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
1. Deskripsi Kondisi Awal	49
2. Deskripsi Siklus I	49
B. Analisis Data.....	96
1. Analisis Siklus I	96
2. Analisis Siklus II	96
3. Analisis Hasil Observasi	97
C. Pembahasan	100

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	104
B. Implikasi.....	104
C. Saran	105

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Indikator kemampuan matematika anak	41
Tabel 2. Format wawancara anak.....	53
Tabel 3. Kemampuan berhitung anak pada kondisi awal	46
Tabel 4. Hasil observasi pada siklus I pertemuan I.....	65
Tabel 5. Format hasil penilaian pada siklus I pertemuan I	55
Tabel 6. Hasil observasi pada siklus I pertemuan II	57
Tabel 7. Format hasil penilaian pada siklus I pertemuan II	59
Tabel 8. Hasil observasi pada siklus I pertemuan III.....	61
Tabel 9. Format hasil observasi pada siklus I pertemuan III	72
Tabel 10. Rangkuman hasil observasi pada siklus I pertemuan I, II, III.....	74
Tabel 11. Hasil wawancara pada siklus I.....	75
Tabel 12. Hasil observasi pada siklus II pertemuan I	82
Tabel 13. Format hasil observasi pada siklus II pertemuan I.....	84
Tabel 14. Hasil observasi pada siklus II pertemuan II.....	86
Tabel 15. Format observasi pada siklus II pertemuan II.....	87
Tabel 16. Hasil observasi pada siklus II pertemuan III.....	89
Tabel 17. Format hasil observasi pada siklus II pertemuan III.....	91
Tabel 18. Rangkuma hasil observasi pada siklus II prtemuan I, II, III	93
Tabel 19. Hasil wawancara pada siklus II.....	94
Tabel 20. Persentase perkembangan anak kategori sangat tinggi.....	97
Tabel 21. Persentase perkembangan anak kategori tinggi	98
Tabel 22. Persentase perkembangan anak kategori rendah.....	99

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Kemampuan kognitif anak pada kondisi awal.....	47
Grafik 2. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan I.....	55
Grafik 3. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan II.....	59
Grafik 4. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan III.....	62
Grafik 5. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan I, II, III.....	75
Grafik 6. Kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan I.....	83
Grafik 7. kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan II.....	87
Grafik 8. Kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan III.....	91
Grafik 9. Kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan I, II, III.....	94
Grafik 10. Persentase perkembangan anak kategori sangat tinggi.....	98
Grafik 11. Persentase perkembangan anak kategori tinggi.....	99
Grafik 12. Persentase perkembangan anak kategori rendah.....	100

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	37
Gambar 2. Bagan Alur Prosedur Penelitian.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Satuan Kegiatan Harian

Lampiran 2. Gambar Penilaian

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak usia Dini 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 jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU. No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Kondisi ini sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 20 tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 14 bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Guru TK perlu menguasai konsep-konsep matematika sederhana yang sesuai untuk anak TK. Berbagai notasi matematis sederhana dan cara pengenalannya perlu dipahami agar dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi-fungsi matematis lainnya. Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkret dan

pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan, dan operasi bilangan. Untuk itu seorang pendidik TK dapat melakukan pengenalan matematika dengan media yang menarik serta melalui bermain.

Dalam melaksanakan pendidikan anak di TK, guru melaksanakan pembelajaran mengacu pada kurikulum. Adapun ruang lingkup kurikulum TK dan RA menurut Depdiknas (2005) meliputi aspek perkembangan: 1). Moral. 2). Sosial, Emosional dan kemandirian. 3). Berbahasa. 4). Kognitif. 5). Fisik/motorik. 6) Seni.

Sehubungan dengan pengembangan kognitif bertujuan untuk menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, serta mengembangkan kemampuan logika matematika. Salah satu usaha peningkatan pada kecerdasan matematika yang di harapkan dalam program kegiatan belajar mengajar diperlukan dukungan alat-alat pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar, berupa perlengkapan maupun permainan yang secara khusus di rancang sesuai ciri khas anak.

Adapun tujuan pendidikan di TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan tentu harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kemampuan matematika anak, sebab anak didik merupakan aset bangsa yang amat berharga untuk masa depan.

Selanjutnya dijelaskan bahwa usia TK berada pada tahapan pra operasional yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Proses berpikir anak berpusat pada penguasaan-penguasaan simbol-simbol yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Kemampuan kognitif anak di TK perlu dikembangkan sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum KBK-TK 2004 berbasis kompetensi.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, kemampuan berhitung anak di TK Mahadul Islami Ampang Gadang kecamatan IV Angkek Canduang Kabupaten Agam belum maksimal, hal ini terlihat pada kurang berkembangnya kemampuan matematika anak disaat belajar membilang urutan bilangan dengan benda-benda, kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar berhitung anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya alat peraga untuk pembelajaran berhitung.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti mencoba mencari solusi dan perkembangan matematika anak tersebut. Untuk itu peneliti berusaha untuk melakukan perkembangan matematika anak dengan permainan gantungan gambar. Sehingga peneliti memberi judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Peraga Gantungan Gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang", melalui gantungan gambar ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan matematika anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran berhitung di Mahadul Islami Ampang Gadang sebagai berikut :

1. Kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak disaat membilang urutan bilangan dengan benda-benda.
2. Kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar berhitung.
3. Kurang tersedianya alat permainan yang menarik minat anak untuk belajar matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak disaat membilang urutan bilangan dengan benda-benda, rendahnya minat anak dalam mengenal lambang bilangan di TK Mahadul Islami Ampang Gadang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah dengan Permainan Gantungan Gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Mahadul Islami Ampang Gadang”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah media alat peraga gantungan gambar di TK Mahadul Islami Ampang Gadang khususnya dikelompok B5 untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sebelum permainan ini dimulai guru menyiapkan alat peraga sebagai contoh untuk anak. Anak akan memilih gambar dan mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah gambar yang di dapat anak. Bagi anak yang menghitung gambar sesuai dengan jumlah gambar itulah yang menang. Permainan ini diadakan dalam bentuk perlombaan.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan berhitung anak
2. Memberikan pemahaman kepada anak tentang kemampuan berhitung melalui permainan gantungan gambar
3. Meningkatkan minat anak dalam mempelajari konsep matematika sederhana
4. Menyajikan pembelajaran berhitung dengan menggunakan metode alat peraga gantungan gambar.
5. Untuk mendapatkan gambaran dan aktifitas anak didik tentang pembelajaran berhitung.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari upaya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui alat peraga gantungan gambar:

1. Bagi Anak

Aplikasi permainan alat peraga gantungan gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Merangsang anak TK supaya senang dan berminat dalam pembelajaran berhitung. Sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar anak.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak. Memperbanyak jenis alat permainan yang tepat dan menarik dalam matematika.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk menambah koleksi media-media atau alat pembelajaran di TK Mahadul Islami

4. Bagi Masyarakat

Sebagai saran untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan yang tinggi.

5. Bagi Dinas Pendidikan

Diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK baik dalam kegiatan IGTKI dan KKG lebih khususnya.

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berhitung Anak

Peningkatan matematika berkaitan dengan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, berhitung, mengelompokkan gambar dan angka, serta mengenal penambahan dan pengurangan. Menunjukkan bahwa anak terbiasa dengan tugas berfikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasi dan menata dalam urutan. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pembelajaran melalui APE gantungan gambar untuk perkembangan kemampuan matematika anak.

2. Alat Peraga Gantungan Gambar

Alat peraga gantungan gambar ini dapat digunakan anak ketika bermain sambil belajar, belajar sambil bermain dan mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri anak, khususnya kemampuan matematika anak. Gantungan gambar adalah alat peraga yang memiliki 2 buah gantungan pada satu tingkat. Permainan ini menggunakan kartu gambar dan kartu angka.

Permainan gantungan gambar ini diadakan sendiri-sendiri dalam bentuk perlombaan. Anak diminta untuk memilih gambar sesuai dengan aba-aba guru kemudian anak akan diminta untuk menyusun gambar yang di dapat pada gantungan tingkat pertama kemudian anak disuruh menghitung dan anak diminta untuk memasang kartu angka sesuai dengan jumlah gambar pada gantungan kedua. Anak yang benar

memasangkan kartu angka sesuai dengan jumlah gambar yang di gantungnya, maka anak tersebut yang memenangkan perlombaan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan gantungan gambar ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini dirancang supaya anak merasa senang dalam proses pembelajaran. Sehingga pemahaman anak terhadap matematika dapat berkembang secara optimal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia dini semua potensi anak berkembang sangat cepat. Menurut Hartati (2007:10) pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. sudut pandang yang digunakan ini bermacam-macam, ada orang yang berpendapat bahwa anak usia dini adalah manusia dewasa yang mini. Pemikiran ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak.

Definisi yang dikemukakan oleh NAEYC (*Nasional Assosiation Education For Young Chlidren*) dalam Hartati (2007:15) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berbeda pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Jadi anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, social emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui anak tersebut.

Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2007:6) 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.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak bisa memusatkan perhatiannya dalam waktu yang lama.

a. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu dengan apa yang didengar dan dilihatnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Karakteristik anak usia dini dikemukakan Sujiono (2007:7) adalah:

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- d. Anak adalah makhluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah
- f. Pribadi yang unik
- g. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
- h. Kaya dengan fantasi

Sedangkan Karakteristik anak usia dini pendapat Aisyiah (2007:3)

adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk social

Karakteristik anak usia dini menurut Mustafa 2002 (dalam Nugraha, 2005:55) menyatakan bahwa anak belajar melalui partisipasi sosial, mempunyai rentang perhatian yang pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak adalah makhluk individu dimana di dalam diri individu ada potensi-potensi yang baik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya.

b. Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama tetapi masa perkembangan akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

Partini (2010:14) menjelaskan secara umum teori perkembangan anak dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bagian yaitu :

- 1) *Behavioral theory of development* berpendapat bahwa anak dilahirkan seperti kertas putih. Oleh sebab itu pengembangan kemampuan dan keterampilan anak usia dini sangat ditentukan oleh orang dewasa yang menulis atau mewarnai kertas tersebut.
- 2) *Nativistic theory of development*, anak mempunyai kemampuan untuk mengembangkan dirinya sendiri secara alamiah. Apabila sudah mencapai tingkat kematangannya, anak akan mampu mengembangkan dirinya sendiri.
- 3) *Contructivistic theory of development*, perkembangan anak usia dini didasarkan pada interaksi antara faktor-faktor biologis, kematangan, lingkungan, sosial dan lain-lain yang berkaitan satu dengan yang lain.

Selanjutnya Hurlock (dalam Ramli, 2005:44) berpendapat bahwa perkembangan anak usia dini adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu proses perubahan yang terjadi secara berurutan akibat dari kematangan dan pengalaman. Jadi, pada teorinya perkembangan anak usia dini haruslah seimbang antara factor biologis, kematangan, lingkungan, sosial dan lain-lain. Keseimbangan antara factor-faktor ini akan mendapatkan hasil yang memuaskan untuk perkembangan anak usia dini karena perkembangan anak tidak akan berjalan bagus kalau hanya satu factor yang berkembang.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Penerapan prinsip-prinsip perkembangan anak didik bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif, kreatif serta menarik bagi anak.

Menurut Copple (dalam Hartati, 2007:17) ada beberapa prinsip perkembangan anak.

- 1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu dengan yang lain saling terkait secara erat. Jadi antara perkembangan kecerdasan yang satu dengan kecerdasan yang lain saling berpengaruh.
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relative stabil terjadi pada anak selama usia dini. Pada usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
- 4) Pengalaman pertama anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya, jika pengalaman itu sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal, dan bahkan semakin bertambah.
- 5) Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik.
- 6) Perkembangan belajar dipengaruhi oleh konteks sosial dan majemuk.
- 7) Anak adalah pembelajar aktif. Mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial serta pengetahuan yang diterima secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka.

- 8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi lingkungan fisik maupun sosial di tempat anak tinggal.
- 9) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak.
- 10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang diperoleh.
- 11) Anak berkembang dan belajar terbaik saat merasa aman secara psikologisnya.

Woolfolk (dalam Ramli, 2005:46) ada beberapa prinsip perkembangan anak yaitu:

- 1) Individu berkembang dengan kecepatan berbeda
- 2) Perkembangan relatif teratur
- 3) Perkembangan terjadi secara bertahap
- 4) Perkembangan terjadi pada waktu yang berlainan
- 5) Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan dimana perkembangan itu mempunyai prinsip-prinsip tertentu. Adapun prinsip-prinsip tersebut bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif.

d. **Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut Musfiroh (2005:82) perkembangan anak usia dini (4-5) tahun meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu :

- 1) Perkembangan bahasa
- 2) Perkembangan logika-matematika
- 3) Perkembangan visual-spasial
- 4) Perkembangan kinestetik
- 5) Perkembangan musikal
- 6) Perkembangan interpersonal
- 7) Perkembangan intrapersonal
- 8) Perkembangan naturalis
- 9) Perkembangan eksistensial

Catron dalam (Sujiono, 2009:62) menyatakan bahwa ada enam aspek perkembangan yaitu: 1) Kesadaran personal, 2) Pengembangan emosi, 3) Membangun sosialisasi, 4) Pengembangan komunikasi, 5) Pengembangan kognitif, 6) Pengembangan kemampuan motorik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi, karena anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, kreatifitas dan bahasa yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.

2. Perkembangan Kognitif

Kognitif menurut Moeslichatoen (2004:46) adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif

menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah Sujiono (2008:14) adalah:

- a Terman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
- b Colvin, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Menurut Gagne (dalam Jamaris, 2003:17) “perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.” Perkembangan kognitif bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syarat-syarat yang berada di pusat susunan syaraf. Semua ini dapat melalui berbagai kegiatan metode, teknik, dan alat permainan yang dipersiapkan oleh pendidik.

Menurut Padmonodewo (2003:27) perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat, dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi. Pengembangan ini bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

a. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Piaget (dalam Padmonodewo, 2003:23) menyatakan bahwa, semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui tahapan:

- 1) Sensorimotor (0-2 tahun)
Tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflex dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya.
- 2) Praoperasional (2-7 tahun)
Penggunaan bahasa anak dalam tahap ini sudah sistematis, anak sudah mampu melakukan permainan simbolis.
- 3) Kongrit Operasional (7-11 tahun)
Tahap ini sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat kongrit.
- 4) Formal Operasional (11 tahun ke atas)
Tahap ini pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak mengikuti pola dari perilaku yang terjadi yang bersifat reflex sampai mampu berpikir secara abstrak dengan menggunakan logika.

b. Aspek Perkembangan Kognitif

Kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4-5 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek pengembangan kognitif meliputi:

- 1) Mengelompokkan, memasangkan benda yang sama da sejenis atau sesuai pasangannya.
- 2) Menyebutkan 7 bentuk (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, segienam, belah ketupat dan trapezium).
- 3) Membedakan rasa dan bau.

- 4) Menyebutkan bilangan 1-10.
- 5) Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh.
- 6) Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu.

c. Bermain Untuk Perkembangan Kognitif

Bermain untuk peningkatan kognitif menurut Tedjasaputra (2001:42) diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas, (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang perlu dipelajari oleh anak usia dini melalui bermain, seperti menguasai berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan ini lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Melalui penelitian ini penulis melakukan peningkatan kognitif tentang bentuk geometri, dimana anak dapat mencari bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya saja, bentuk persegi panjang ditemuinya seperti papan tulis, bentuk lingkaran seperti bola dan lain-lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa peningkatan kognitif anak perlu dilakukan karena akan bermanfaat bagi anak sampai kapanpun. Dengan demikian sudah seharusnya TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

1) Faktor hereditas/keturunan

Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tidak berarti pengaruhnya. Taraf intelegensi merupakan warisan atau factor keturunan.

2) Faktor lingkungan

Perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Perkembangan taraf intelegensi sangat ditntukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

3) Kematangan

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

4) Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

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 terwujud.

6) Kebebasan

Kebebasan merupakan kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih-memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor perkembangan kognitif sangat berpengaruh pada perkembangan manusia khususnya anak usia dini.

3. Hakekat Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis. Bagi anak-anak dunia bermain adalah dunia mereka. Bermain mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional dan perkembangan jiwa mereka.

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Menurut Gallahue (1998) dalam Hartati (2007:56) bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang,

sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Moeslichatoen (2004:32) menegaskan bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

Selanjutnya Freud (dalam Hidayani, 2005:4) menyatakan bahwa bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi dan hayalan karena melalui bermain seseorang dapat memproyeksi harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok menggunakan alat atau tidak dengan rasa senang dan gembira yang memungkinkan anak untuk berkhayal dan dapat mengatasi dari permasalahan yang ada pada diri anak.

b. Fungsi Bermain

Menurut Hetherington (dalam Moeslichatoen, 2004:34) bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain memungkinkan anak meneliti lingkungannya, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak atau berinteraksidengan lingkungan. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk

memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambil setelah ia dewasa kelak.

Menurut Freud (dalam Kamtini, 2005:53) bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya. Dengan bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangannya. Jadi dapat diartikan bahwa fungsi bermain menurut Freud dan Erikson adalah untuk penyesuaian dalam diri anak itu sendiri sehingga anak dapat mengontrol dirinya sendiri.

Santrock (dalam Kamtini, 2005:53). Fungsi bermain ada beberapa macam, yaitu pada saat sekarang ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan hidupnya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif. Kesemua ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya dan membuat anak menjadi lebih matang dalam melanjutkan kegiatannya.

Selanjutnya Sugianto (1995:11) mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah bermain membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan dan mampu mengendalikan hal yang ada dalam dirinya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga perkembangan bahasa, moral, kreativitas dan perkembangan fisik motorik anak.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Conkey dan Hewson (dalam Sujiono, 2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

1) Bermain muncul dalam diri anak

Keinginan bermain harus dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.

2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, keinginan untuk menikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu mengasyikan, menyenangkan dan menggairahkan.

3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

4) Bermain harus difokuskan pada proses bukan hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.

5) Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan mendapatkan pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

4. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain. Dengan bermain menggunakan alat tersebut anak akan mendapatkan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa paksaan.

Menurut Mudjito (2006:3) menyatakan bahwa:

“Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Alat permainan yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang

bergerak maupun tidak bergerak, yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja disekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai”.

Sedangkan alat permainan menurut Sudono (2000:7) adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapat masukan pengetahuan untuk mengingat. Alat permainan memang merupakan bahan mutlak untuk mengembangkan dirinya menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang sangat penting dalam prose pembelajaran d TK. Melalui alat permainan pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak.

b. Kriteria-kriteria Alat Permainan

Menurut Mudjito (2006:3) menyatakan bahwa adapun kriteria-kriteria alat permainan yang dipilih dalam proses belajar mengajar d TK adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya
- 2) Alat permainan dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu
- 3) Dapat mendorong kreativitas anak serta memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)

- 4) Alat bermain harus memenuhi unsure kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan
- 5) Alat permainan tidak membahayakan anak
- 6) Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan
- 7) Alat permainan hendaknya memenuhi unsure keindahan dalam bentuk ataupun warna, kombinasi warnanya, serta rapi dalam pembuatannya
- 8) Alat bermain harus dapat digunakan baik, oleh guru dn anak.

Selanjutnya Montolalu (2007:9.4) menyatakan bahwa dalam memilih alat permainan untuk anak adalah:

- a) Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.
- b) Ada kaitan dengan filosofi Yayasan TK dan Kurikulum.
- c) Mencerminkan desain yang bermutu.
- d) Tahan lama.
- e) Fleksibel dan multifungsikan dalam penggunaan.
- f) Aman bagi anak (cat tidak beracun, tidak tajam, atau lancip sisi dan sudut-sudutnya).
- g) Bentuk dan warnanya menarik.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang diinginkan apabila

media atau alat pembelajaran kognitif memenuhi syarat sesuai dengan tahap perkembangan anak

5. Menumbuhkan Logika-Matematika Anak Melalui Permainan Gantungan Gambar

Dalam hal menumbuhkan logika matematika anak, yang harus dikembangkan adalah daya nalar atau daya pikir anak. Dimana anak memikirkan tentang bentuk, susunan, besaran dan konsep. Dengan matematika anak bisa berhitung, mengurutkan, mengklasifikasikan dan hal ini dapat membantu anak dalam pembelajarannya.

Menurut Berk (dalam Musfiroh, 2005:84):

“Perkembangan logika matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Studi menunjukkan bahwa anak usia 4 tahun yang terbiasa dengan tugas berpikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasikan, dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah”.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan logika matematika untuk anak diberikan pembelajaran mengenai angka, sebab akibat, klasifikasi, dan berhitung. Pemberian pembelajaran logika matematika merupakan usaha dalam mengembangkan kognitif Anak Usia Dini.

Sedangkan Bronson (dalam Musfiroh, 2005:110) mengatakan:

“Anak mempelajari konsep matematika melalui menghitung jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Setelah itu, pada usia ini ketertarikan menambah dan mengurangi mulai muncul”.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep matematika dapat dilakukan dengan menambah dan mengurangi. Anak usia dini atau usia TK

memiliki ketertarikan mempelajari matematika jika ada benda konkrit yang akan dihitung sehingga anak merasa tertantang dan akhirnya anak akan merasa puas serta senang jika bisa menyelesaikannya, seperti yang kita ketahui anak usia 4-6 tahun lebih menyukai sesuatu jika ada benda konkritnya karena anak belum bisa berpikir abstrak.

Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda baik dalam aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, dan kepribadian. Disamping itu, dapat juga dilihat dari latar belakang lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, jika anak sudah menunjukkan minat dalam pembelajaran matematika, berhitung, asalkan anak menunjukkan wajah gembira dan tidak tertekan maka berilah motifasi belajar, anak akan berkembang dan dapat membantu anak dalam menactualisasikan potensi intelektualnya secara optimal.

Untuk mengembangkan logika matematika anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan melihat/mengamati jalannya, menyusun geometri sesuai dengan bentuk dan jumlah yang diperintahkan guru. Jadikan berhitung sebagai kebiasaan, sediakan buku yang berhubungan dengan matematika dan sesuai dengan taraf perkembangan anak, jangan bosan untuk mengulanginya. Latih anak untuk belajar matematika secara aktif. Lakukan interaksi positif dengan anak yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu guru harus bisa menjawab semua pertanyaan anak dengan jawaban yang logis.

Mengajar anak usia dini untuk bermain sambil belajar matematika sebenarnya tidak ada metode khusus untuk mempercepat anak supaya bisa

dan pandai tentang matematika. Metode apapun yang digunakan tetap sama, apabila sesuai dengan daya tangkap dan kebutuhan anak.

6. Alat Peraga Gantungan Gambar

Menurut Sudono (2000:16) alat permainan ialah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Sedangkan Sugianto (1995:48) Alat permainan adalah semua benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar berlangsung secara teratur, lancar, efektif dan efisien sehingga pendidikan TK dapat tercapai.

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa alat permainan berfungsi untuk merangsang dan menarik minat anak, mengenal lingkungan dan dapat mengenal kekuatan serta kelemahan dirinya. Alat permainan dapat melatih keberanian, tanggung jawab, kejujuran, kreatifitas serta kecerdasan dan keterampilan yang ada dalam diri anak.

B. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan berhubungan dengan apa yang akan penulis teliti yaitu:

Rahmadini (2010) meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di TK Pertiwi 2 Padang Panjang. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa adanya permainan tersebut merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan matematika anak. Dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yaitu dari 65% tingkat keberhasilan anak menjadi 85%.

Sari (2010) upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui alat peraga baris dan kolom di TK Pelita Harapan Bangsa. Permainan ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan matematika anak. Hasil penelitian terhadap permainan ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan anak di TK Mahadul Islami Ampang Gadang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yaitu dari 70% tingkat keberhasilan anak menjadi 85%.

Rahayu (2009) Meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan dadu di TK Tunas Bangsa Bukittinggi. Permainan ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan matematika anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yaitu dari 60% tingkat keberhasilan anak menjadi 80%.

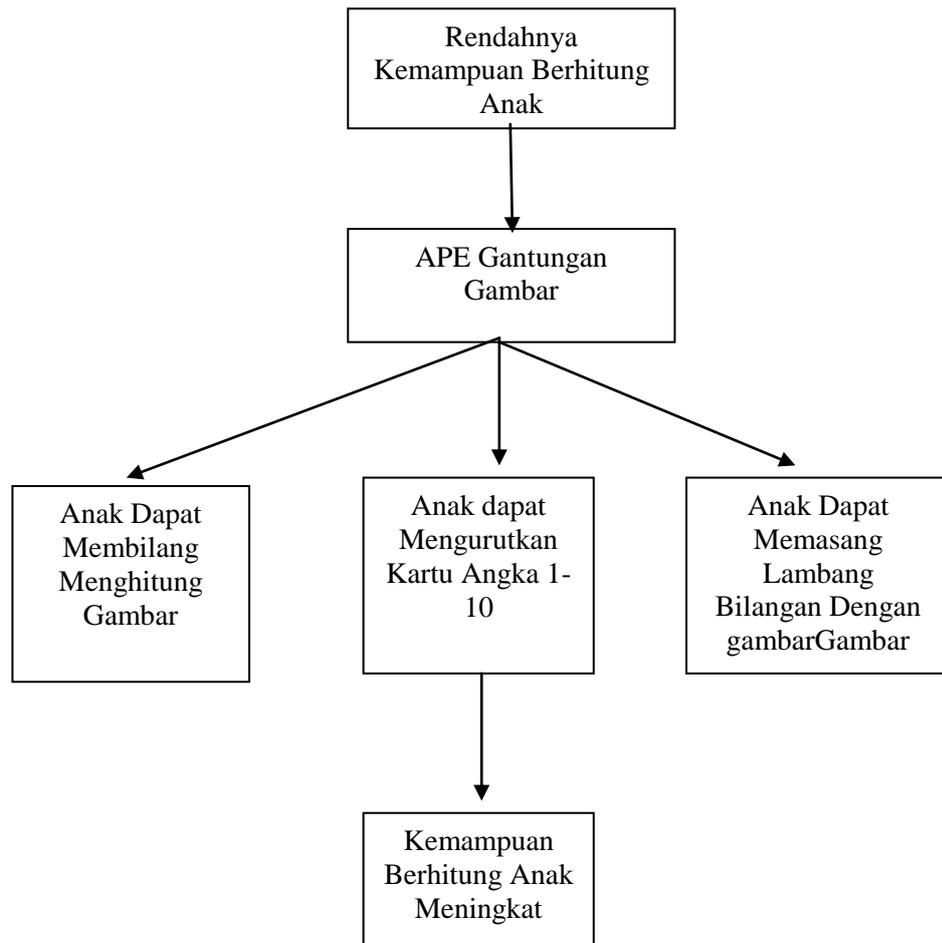
Penelitian yang relevan ini berguna sebagai acuan atau pedoman bagi penulis dalam melakukan penelitian.

C. Kerangka Konseptual

Guru sebagai fasilitator dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, melalui APE gantungan gambar. Tujuan dari gantungan gambar adalah

anak dapat mengelompokkan benda, membilang, menyebutkan hasil penambahan, menyebutkan perbedaan 2 benda .

Dari kajian teori di atas maka kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan gantungan gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya anak B5 TK Mahadul Islami Ampang Gadang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan gantungan gambar pada anak kelompok B5 TK Mahadul Islami Ampang Gadang.
2. Dalam permainan gantungan gambar kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat mengelompokkan gambar menurut ciri-ciri tertentu, anak mampu membilang mengenal konsep bilangan 1- 10, anak dapat memasang lambang bilangan dengan gambar 1- 10, anak dapat mengenal konsep bilangan, anak dapat menghitung gambar.
3. Alat permainan gantungan gambar cocok digunakan pada usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK.
4. Melalui permainan gantungan gambar dapat memberikan pengaruh yang cukup memuaskan untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan setiap Siklus.
5. Perlunya merangsang kemampuan berhitung anak pada usia dini.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini gantungan gambar dipergunakan untuk memajang gambar-gambar. Setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan gantungan gambar dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Aplikasi permainan gantungan gambar ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran berhitung. Karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan dari uraian kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin penulis uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
2. Untuk penyelenggaraan TK hendaknya mampu menyediakan alat peraga yang mampu menunjang perkembangan anak.
3. Dalam pembelajaran guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran agar anak tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2005. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta. Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Kurikulum 2004. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di TK*. Jakarta: Dikdasmen.
- Hartati, Sofia. 2007. *How to be a Good Teacher and to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media.
- Hidayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kamtini dan Wardi Husni. T. 2005. *Bermain melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen. Dikti dan PPTK.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen. Dikti PPTK dan KPT.
- Mudjito. 2006. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Montolalu, B.E.F. 2001. *Bermain dan Permainan Anak*. Padang: FIP UNP.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nugraha Ali, Dkk. 2005. *Kurikulum Dan Bahan Ajar TK*. Universitas Negeri Padang
- Nugraha, Ali. 2009. *Dasar-dasar Matematika dan Sains*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media .
- Padmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.