

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN KERIKIL BERWARNA DI TK
AISYIYAH LURAH KECAMATAN AMPEK ANGKEK
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

**Diajukan pada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini sebagai salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Strata satu (S1)**



OLEH

**YENNITA
NIM.08535**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK

Yennita. 2012. Pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Skripsi pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Lurah masih (dibawah KKM). Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatkan kemampuan berhitung anak dalam membilang/menyebut urutan bilangan satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh, menunjuk angka satu sampai sepuluh, menyebut hasil penambahan dengan benda, menyebut hasil pengurangan dengan benda, menghubungkan/memasangkan bilangan dengan lambang bilangan sampai sepuluh, menghubungkan /memasangkan bilangan dengan lambang bilangan dengan benda, dan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, paling/ter melalui permainan kerikil berwarna.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK Aisyiyah Lurah, pada kelompok B yang berjumlah tujuh belas orang anak menggunakan media kerikil berwarna. Dalam pengumpulan data berupa observasi dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus satu pengembangan kemampuan berhitung anak dilaksanakan di dalam kelas waktu kegiatan inti dalam bentuk kelompok besar di area matematika sebanyak tiga kali pertemuan, siklus dua pengembangan kemampuan berhitung anak dilaksanakan sama dengan siklus satu, tetapi dilakukan diluar kelas dalam bentuk kelompok kecil dengan mengadakan lomba bermain kerikil dengan kartu angka. Hasil penelitian siklus satu yang pada umumnya masih belum maksimal, pada siklus duadi setiap siklus telah menunjukkan peningkatan hasil yang maksimal.

Sesuai dengan tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna. Sebelum tindakan banyak sekali anak yang belum mampu, sesudah tindakan diperoleh peningkatan kemampuan berhitung yang maksimal. Ini terlihat mulai dari siklus pertama sampai siklus kedua. Diharapkan kepada seluruh Guru PAUD dan TK untuk dapat menggunakan media permainan kerikil berwarna dalam merangsang perkembangan berhitung anak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan kemampuan Berhitung anak melalui permainan Kerikil di TK Aisyiyah Lurah Kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam”

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan kerana peneliti banyak mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof, Dr. Jamaris Jamna, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan masukan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Mhd. Natsir, S.Sos I, M.Pd selaku pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan masukan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs.Djusman, M.Si selaku ketua jurusan PLS Konsentrasi PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Seluruh staf pengajar, pegawai, Tata usaha yang telah memberikan fasilitas dan membantu demi kelancaran penelitian skripsi ini.
5. Ibu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan kemudahan.

6. Seluruh Dosen jurusan PLS Konsentrasi PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Buat suami, orang tua dan anakku tersayang Veby Nisa Ulhusna, Reza Kurnia Putra, Afiful Habiby dan Suci Saniatur Rahmi serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil yang tidak dapat terhitung nilainya.
8. Ibu kepala sekolah TK Aisyiyah Lurah dan para majelis guru yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Anak didik TK Aisyiyah Lurah yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas.
10. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan, baik suka dan duka selama menjalani masa-masa dalam bangku perkuliahan dan pada masa penelitian sekaligus penyusunan skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan manjadi amal shaleh dan mandapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juli 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Pertanyaan penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Defenisi Operasional.....	8
BAB II. KAJIAN TIORI	
A. Landasan Teori.....	12
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	12
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	13
3. Pengertian Matematika.....	15
4. Pengembangan kemampuan berhitung pada Anak Usia Dini....	17
.....	
5. Pentingnya Bermain bagi Anak Usia Dini	21
6. Permainan Kerikil berwarna.....	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
C. Kerangka berfikir	26
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Setting penelitian.....	28
C. Subjek Penelitian.....	29
.....	
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Sumber Data.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN BAHASAN	
A. Hasil penelitian	38
B. Bahasan	560

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A.	Simpulan	64
B.	Saran	65

DAFTAR PUSTAKA.....

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Rata-rata Kemampuan Berhitung anak Tahun TP 2010/2011	3
2	Hasil Observasi Kondisi Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Tindakan TP 2011/2012	39
3	Hasil observasi aktivitas pada siklus I Pertemuan I Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	43
4	Hasil observasi aktivitas pada siklus I Pertemuan II Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	46
5	Hasil observasi aktivitas pada siklus I Pertemuan III Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	48
6	Hasil observasi aktivitas pada siklus II Pertemuan I Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	52
7	Hasil observasi aktivitas pada siklus II Pertemuan II Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	54
8	Hasil observasi aktivitas pada siklus II Pertemuan III Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	56
9	Rekapitulasi rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna	58
10	Kisi-kisi penelitian tentang Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna di TK Aisyiyah Lurah.	64
11	Instrumen Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	65

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
1	Presentase kemampuan anak sebelum siklus I	40
2	Peningkatan aktivitas yang diamati pada siklus I Pertemuan I Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	44
3	Peningkatanaktivitas yang diamati pada siklus I Pertemuan II Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	47
4	Peningkatan aktivitas yang diamati pada siklus I Pertemuan III Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	49
5	Peningkatan aktivitas yang diamati pada siklus II Pertemuan I Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	53
6	Peningkatanaktivitas yang diamati pada siklus II Pertemuan II Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	55
7	Peningkatan aktivitas yang diamati pada siklus II Pertemuan III Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna.	57
8	Rekapitlasi rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna pada siklus I ke siklus II	59

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1. Kerangka berpikir Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan Kerikil Berwarna 27
2. Bagan Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Arikunto,
(2006:16) 30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Hasil rata-rata penilaian Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna(Sebelum Tindakan).	69
2	Rencana Kegiatan Mingguan	70
3	Rencana Kegiatan Harian siklus I pertemuan I.....	71
4	Hasil rata-rata penilaian siklus I Pertemuan I Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna	73
5	Rencana Kegiatan Harian siklus I pertemuan II.....	74
6	Hasil rata-rata penilain Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil BerwarnaSiklus I pertemuan II	77
7	Rencana Kegiatan Harian siklus I pertemuan III.....	78
8	Hasil rata-rata penilaian Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna Siklus I pertemuan III	80
9	Rencana Kegiatan Harian siklus II pertemuan I.....	81
10	Hasil rata-rata penilaianPengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna Siklus II pertemuan I	83
11	Rencana Kegiatan Harian siklus II pertemuan II.....	84
12	Hasil rata-rata penilaian Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna Siklus II pertemuan II	86
13	Rencana Kegiatan Harian siklus II pertemuan III.....	87
14	Hasil rata-rata penilaian Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna Siklus II pertemuan III	90
15	Rekapitulasi rata-rata perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil erwarna pada	

	siklus I dan siklus II
16	Dokumentasi
17	Surat izin penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan amanah Allah SWT yang harus kita pelihara, dididik dan bimbing agar menjadi manusia yang berpotensi, cerdas, beriman, bertaqwa, berakhlak dan berilmu pengetahuan serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri, orang lain dan masyarakat. Sesuai dengan pendapat Nurani (2007:4) menjelaskan, ”pemberian rangsangan pendidikan bagi anak merupakan upaya untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak”.

Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga pendidikan anak usia dini sebagai mana dalam (Depdiknas 2004:3), ” TK adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak umur 5 sampai 6 tahun ”.

Brewer dalam Musfiroh (2005:195) menjelaskan, ”anak usia 5 sampai 6 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap menghitung dan menggunakan angka dan memahami konsep-konsep kompleks seperti angka dan waktu”.

Aspek pengembangan yang akan penulis teliti adalah aspek pengembangan kognitif dalam pembelajaran matematika sesuai Pedoman Pembelajaran Kognitif pada anak TK (2007:3) dijelaskan bahwa, “Pengembangan kemampuan kognitif anak TK bertujuan untuk menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, memahami benda sekitarnya dan mengembangkan kemampuan logika matematika”.

Salah satu bagian dari kemampuan logika matematika dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari anak terutama untuk kesiapan anak memasuki sekolah dasar .

Nurani (2008:11) menjelaskan, ”menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda”. Berhitung di Taman Kanak-Kanak tidak hanya berhubungan dengan kemampuan kognitif saja tetapi berkaitan dengan kemampuan sosial, emosional dan kesiapan mental anak. Oleh sebab itu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berhitung di TK harus dilakukan melalui permainan dan media yang menarik serta bervariasi agar pembelajaran bermakna bagi anak.

Berdasarkan pengamatan selama mengajar di kelompok B TK Aisyiyah Lurah, pengembangan kemampuan berhitung anak dalam belajar berhitung dilakukan dengan jari, balok, atau APE yang sudah biasa dimainkan anak dalam kelas. Sehingga kegiatan pembelajaran berhitung kurang menarik bagi anak. (Data : bulan maret pada semester II tahun pelajaran 2010/2011).

Fenomena yang ditemui di TK Aisyiyah Lurah anak kesulitan dalam berhitung dari 17 orang anak hanya 1 orang yang menguasai kemampuan berhitung, khususnya pada indikator penilaian TK 2004. Data tentang perkembangan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Rata-rata Kemampuan Berhitung Anak Tahun Pelajaran 2010/2011

No	Aspek yang dinilai	Nilai anak					
		B	%	C	%	K	%
1	Membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 20	1	5.8	9	52.9	7	41.1
2	Membilang (menenal konsep bilangan dengan kerikil) 1 sampai 10	1	5.8	6	35.2	10	58.8
3	Menunjuk angka 1 sampai 10	1	5.8	8	47	9	52.9
4	Menyebut hasil penambahan dengan benda 1-10	1	5.8	5	29.4	11	64.7
5	Menyebut hasil pengurangan dengan benda 1-10	0	0	6	35.2	11	64.7
6	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	1	5.8	7	41.1	9	52.9
7	Menghubungkan/memasangkan bilangan dengan lambang bilangan sampai 10	1	5.8	7	41.1	9	52.9
8	Anak dapat membedakan 2 kumpulan kerikil yang sama warnanya dan jumlahnya, serta yang tidak sama	1	5.8	7	41.1	9	52.9
9	Anak dapat membedakan 2 kumpulan kerikil yang lebih banyak warnanya dan jumlahnya, serta yang lebih sedikit.	1	5.8	7	41.1	9	52.9
Jumlah		8	46.4	63	369.9	81	476.1
Rata-rata		1	5.8	7	41.1	9	52.9

Ket : jumlah anak 17 orang

Sumber : Rangkuman penilaian Semester II TK Aisyiyah Lurah Kec. Ampek Angkek Kab. Agam Tahun 2010/2011.

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Data di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak belum optimal, Menurut tabel di atas, hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak berdasarkan rangkuman penilaian Semester II TK Aisyiyah Lurah Kec. Ampek Angkek Kab. Agam Tahun 2010/2011 anak yang mendapat nilai baik rata-rata 1 orang dengan presentase 5.8%, anak yang mendapat nilai cukup 7 orang dengan presentase 41.1%, dan anak yang nilainya kurang baik mencapai 9 orang, dengan presentase 52.9%

Umumnya kemampuan berhitung anak baru 41% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 68% dan sebaiknya yaitu 75%

Fenomena tersebut perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan pengembangan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Lurah melalui permainan kerikil berwarna. TK Aisyiyah Lurah berada dilingkungan sungai yang menghasilkan tumpukan pasir sehingga anak dapat dibawa langsung ketempat tumpukkan pasir dan kerikil yang ada disekitar sekolah. Kemudian guru tanya jawab dan memberi arahan kerikil benda tajam dan keras jadi kerikil tidak boleh dilemparkan sama teman dan tidak boleh dimakan. Anak

dengan mudah bisa diajak langsung bermain sambil belajar berhitung dan dapat mengenalkan hasil alam kepada anak.

B. Identifikasi Masalah

1. Alat media yang digunakan pendidik masih terbatas dalam pengembangan kemampuan berhitung anak.
2. Pendidik belum dapat menggunakan media yang ada disekitar sekolah sebagai sarana pengembangan kemampuan berhitung anak diantaranya memanfaatkan media kerikil.
3. Pendidik belum menggunakan metode bervariasi dalam pengembangan kemampuan berhitung anak.
4. Pendidik kurang mampu menyajikan materi pembelajaran yang menarik bagi anak
5. Rendahnya kemampuan berhitung anak yaitu 52.9%

C. Batasan Masalah

Memperhatikan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Rendahnya perkembangan kemampuan berhitung anak.
2. Pemanfaatan permainan kerikil berwarna sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak di kelompok B TK Aisyiyah Lurah.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah “apakah permainan kerikil berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Lurah

Sedangkan rumusan masalah secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Apakah rendahnya kemampuan berhitung anak dalam membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-20 dapat ditingkatkan melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah
2. Apakah rendahnya kemampuan berhitung anak dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 dapat ditingkatkan melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah
3. Apakah rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, paling/ter dapat ditingkatkan melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk menemukan upaya peningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah.

Tujuan secara khusus adalah menjelaskan gambaran :

1. Peningkatan kemampuan anak dalam membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-20 melalui kegiatan bermain kerikil berwarna.
2. Peningkatan kemampuan anak dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 melalui kegiatan bermain kerikil berwarna.
3. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, paling/ter melalui kegiatan bermain kerikil berwarna

F. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah dengan permainan kerikil berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20
2. Apakah dengan permainan kerikil berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10
3. Apakah dengan permainan kerikil berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, paling/ter

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Kecamatan Ampek Angkek, diharapkan bermanfaat dalam dua aspek secara teoritis dan praktis yaitu :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan keilmuan khususnya pengembangan kognitif anak dalam berhitung.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermamfaat bagi guru dan peneliti sebagai berikut:

- a. Masukan bagi pendidik PAUD sendiri agar lebih inovatif dalam membelajarkan anak di Taman Kanak- Kanak
- b. Bagi pengembangan ilmu PAUD agar berkembang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini
- c. Bagi kemajuan dunia pendidikan agar tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan bangsa dapat tercapai.

H. Definisi Operasional

Ada dua istilah dalam penelitian ini yang perlu didefinisikan yaitu:
Kemampuan Berhitung dan Permainan Kerikil Berwarna.

1. Kemampuan berhitung

- a. Kemampuan

Munandar dalam Susanto (2011:97) menyatakan bahwa, ” kemampuan adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan.”

Jadi kemampuan merupakan daya untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan yang dibawa sejak kecil dari setiap individu dalam menyelesaikan tugasnya.

b. Berhitung

Nurani (2008:11) menjelaskan, ”berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda”. Selanjutnya Susanto (2011:98) menyatakan, ” Kemampuan berhitung anak adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, mengenai bilangan, konsep bilangan, jumlah dan pengurangan.”

Kemampuan berhitung merupakan bahagian dari pengembangan kemampuan matematika dalam bidang pengembangan kognitif. Menurut Piaget dalam Sujiono (2005:73) menjelaskan, “pengenalan matematika sebaik dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkrit dan pembiasaan penggunaan matematika seperti berhitung”.

Kemampuan membilang berhubungan dengan kemampuan logika matematika yang diarahkan untuk kemampuan berhitung, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, menghubungkan konsep bilangan, mengenali himpunan dengan nilai bilangan sama dan berbeda yang

mengacu pada perkembangan anak dalam berfikir dan mengenal angka-angka.

Bronson dalam Rita Kurnia (2009:118) menjelaskan, "anak mempelajari konsep matematika salah satunya melalui kegiatan berhitung benda - benda konkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang angka selanjutnya menghubungkan konsep menambah dan mengurangi, melalui permainan kerikil berwarna anak dapat belajar berhitung langsung mengenal konsep angka serta anak dapat membandingkan banyak benda".

Dalam berhitung anak dapat menggunakan benda seperti kerikil berwarna. Pengembangan kemampuan berhitung pada anak dalam penelitian ini adalah dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10, dan dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari", "kurang dari", paling/ter.

2. Permainan Kerikil berwarna

Montolalu (2009:7) mengemukakan, "bermain kerikil bermamfaat untuk seluruh aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan kognitif yang meliputi pengenalan ukuran, hitungan, pemecahan masalah, dan pengembangan aspek fisik serta pengembangan aspek sosial emosional anak".

Kerikil merupakan batuan kecil yang terpisah dari batuan besar atau unsur yang mengandung batuan yang berukuran lebih besar dari pasir.

Dalam permainan ini menggunakan media pendukung kartu angka yang ditulisi angka 1 sampai 10, dalam permainan ini agar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak kartu angka diberi warna sesuai warna kerikil seperti merah, kuning, hijau, dan biru, stoples transparan, panci kecil dan botol aqua dari bahan plastik. Bahan yang digunakan mudah didapat, tahan lama, tidak berbahaya, dan menarik serta menyenangkan bagi anak dalam bermain sambil belajar.

Kegiatan bermain ini sesuai dengan prinsip perkembangan kognitif anak yaitu interaksi dan ekspresi dan pemahaman anak. Pada penelitian ini penulis menggunakan kerikil berwarna dengan tujuan agar cara menyampaikan ilmu yang tepat dan praktis serta efektif sesuai usia dan kebutuhan anak didik.

Guru memberi pengarahan dan tanya jawab sambil menunjukkan kerikil berwarna dan kartu angka satu persatu pada anak tentang angka-angka berapa saja yang ada pada kartu angka dan warna apa saja kerikil yang dilihat anak. Guru menjelaskan aturan bermainnya bahwa kerikil ini adalah benda keras oleh sebab itu kerikil tidak boleh di makan dan dilempar sama teman. Anak diminta untuk mengambil kerikil berwarna dan menghitung kerikil kemudian memasangkan/menghubungkannya dengan kartu angka yang disediakan serta mengenal perbedaan lebih dari, kurang dari, paling/ter.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Anak

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, sesuai dengan pendapat Donn dalam Solfema (2006: 2) bahwa, "Secara akademik pendidikan anak usia dini adalah bidang kajian yang mempelajari cara-cara efektif dalam membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya". Taman Kanak-Kanak adalah **Usia Dini** salah satu penyelenggara pendidikan bagi anak usia 5-6 tahun.

Selanjutnya J. Wantah (2005:41) menjelaskan bahwa, "pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah mengembangkan kemampuan-kemampuan intelektual(kognitif), bahasa, emosional, moral, spiritual, sosial, motorik anak melalui aktivitas bermain, sebagai persiapan memasuki pendidikan formal disekolah dasar".

Bermain adalah dunia anak sekaligus sarana belajar anak untuk mengembangkan koordinasi mata, tangan, kemampuan konsentrasi, komunikasi, dan melakukan ide kreatif yang menyenangkan serta mengaysikkan bagi anak, Solehuddin dalam musfiroh (2005:36) menjelaskan, " memberi kesempatan kepada anak untuk bermain berarti

memberi memberi kesempatan kepada mereka untuk belajar dan berusaha membuat pengalaman belajar dirasakan secara alami oleh anak sehingga menjadi bermakna baginya”.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak agar anak menjadi manusia seutuhnya dan Taman Kanak-Kanak adalah lembaga yang dapat memberikan fasilitas untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak sejak dini serta mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek moral, agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni anak dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berbeda dengan anak sekolah dasar yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak yang terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Menurut Dhieni (2009:3.2) menjelaskan bahwa “perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosial emosional”.

Sedangkan kognitif menurut Nurani (2008:1.3) adalah” suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Seiring dengan pendapat Sujiono(2008:13) diatas pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu, ”Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir logis (*sreasining*), kemampuan tilikan ruang (*patial factor*), kemampuan bilangan (*numerical a bility*), kemampuan menggunakan kata-kata (*wordfluen*), kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*). “

Piaget dalam Santrock (2008:47) menyatakan bahwa, ”perkembangan kognitif anak terjadi dalam empat tahapan yaitu tahapan sensorimotor, pra-opreasional kongkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal”. Anak Taman Kanak-kanak berada pada tahapan pra operasional (usia2-7 tahun). Dikatakan pra-operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya.

Dapat disimpulkan pendapat ahli di atas adalah pengembangan kognitif akan terlihat manfaatnya pada saat anak mampu menyelesaikan dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan kuat dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi

di lingkungannya. Diantara bidang pengembangan kognitif adalah pengembangan logika matematika yang berhubungan dengan kemampuan untuk berhitung.

3. Pengertian matematika

Banyak pendapat dari berbagai sumber tentang definisi matematika. Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dalam Nurani (2008:11) dijelaskan bahwa, “matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan tentang bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan”.

Coughlin (2000:265) bahwa, “Matematika adalah sebuah sistem abstrak untuk pengalaman dalam mengorganisasikan serta mengurutkan”. Anak-anak yang masih muda, berpikir secara konkrit. Konsep seperti kuantitas, harus dijelaskan secara konkrit. Pembelajaran dan penguasaan konsep matematika tidak hanya datang dari buku kerja dan tugas-tugas di kertas. Anak-anak mengalami perkembangan melalui penggunaan pengetahuan matematika dan pengembangan kompetensi matematika melalui interaksi langsung dengan dunia yang berada disekitarnya.

Konsep matematika sekarang tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih moderen yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan pembuktian deduktif. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungan memerlukan simbol-simbol untuk

membantu memapulasasi aturan-aturan melalui operasi yang ditapkan (Paimin dalam Nurani 2008:11)

Menurut Musfiroh (2005:60), "Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika matematika tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba ralat". Oleh sebab itu pendidik sebaiknya dapat memamfaatkan benda-benda yang ada disekitar anak untuk melengkapi media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

Selanjutnya Musfiroh (2005:195) menjelaskan bahwa Logika matematika adalah cabang ilmu dari matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, kemampuan menghitung, dan menggunakan angka, membuat klasifikas dan kategori, serta menemukan hubungan sebab akibat.

Lebih lanjut musfiroh (2005:61) menjelaskan bahwa, "Anak-anak yang cerdas dalam logika matematika menyukai kegiatan bermain yang terkait dengan berpikir logis, seperti dam-daman, mencari jejak (maze), menghitung benda-benda, timbang menimbang dan permainan strategi".

Untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dalam berhitung, dapat dilakukan dengan berbagai macam permainan yang menyenangkan bagi mereka, seperti permainan menghitung kerikil berwarna, karena dengan bermain dapat membantu anak untuk kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

4. Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini

Rita Kurnia (2009:118) menjelaskan, "ketertarikan anak dalam berhitung bersemayam diotak sebelah kiri dan pariental anak, kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan awal dewasa".

Depdiknas (2007:1) dinyatakan bahwa," berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama membilang/menyebut urutan bilangan 1-20, konsep bilangan1-10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda dan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari"kurang dari", "paling/ter."

Nurani (2008:11) menjelaskan, "berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda". Selanjutnya Susanto (2011:98) menjelaskan bahwa," Berhitung merupakan salah satu cabang matematika yang merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam aktivitas kehidupan manusia mulai dari penambahan,pengurangan, pengelompokkan, perkalian, dan pembagian."

Pengembangan kemampuan berhitung berkaitan dengan pengembangan logika matematika yaitu kemampuan berfikir sistematis menggunakan benda, angka,menghitung, menemukan, hubungan sebab akibat, membuat klasifikasi dan kategori pada anak usia 5 – 6 tahun .

Susanto (2011:49) menjelaskan, ” Anak usia 5 sampai 6 tahun mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar.”

Brewer dalam Musfiroh (2005: 85) ”Anak telah mulai menunjukkan ketertarikan pada angka dan kuantitas, menghitung dan membandingkan. Meskipun demikian anak sering menggunakan angka-angka tanpa pemahaman. Dalam hal ini anak hapal 1- 20, tetapi mereka mengalami kesulitan pada kegiatan menghitung yang sesungguhnya”.

Susanto (2011:98),” Kemampuan berhitung anak adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, mengenai bilangan, konsep bilangan, jumlah dan pengurangan.”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematikayang sangat penting sekali bagi anak untuk bekal hidupnya masa depan karena dalam aktivitas hidup manusia tidak terlepas dari berhitung seperti dalam jual beli, memasak, bertani, pertukangan, elektronik, teknologi dan sebagainya.Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung.

Menurut Bloom dalam Depdiknas (2007:5) bahwa ”Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan, a) Penguasaan konsep seperti warna, bentuk dan membilang, b) Masa transisi (mulai mengenal bentuk lambang bilangan, c) Lambang (visualisasi dari berbagai konsep)”.

Dienes, Reys dalam Susanto (2011:101) mengemukakan lima tahapan dalam berhitung yaitu:

- 1) Permainan bebas (*freeplay*) adalah permainan yang aktifitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan namun anak dapat belajar konsep,
- 2) Generalisasi (*generalization*) adalah permainan meneliti benda-benda dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu seperti mengelompokkan benda,
- 3) representasi (*representation*) adalah mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi jenis,
- 4) simbolisasi (*symolization*) adalah anak mampu merumuskan dari setiap konsep dengan menggunakan simbol matematika seperti permainan mengenal konsep angka , dan
- 5) formalisasi (*formalization*) adalah anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep.

Dari pendapat diatas penulis dapat ungkapkan bahwa anak belajar berhitung permulaan bukan dari mengerjakan lembaran kerja tetapi melalui berbagai aktivitas permainan dengan menggunakan bermacam-macam media, agar tujuan belajar berhitung pada anak dapat dicapai dengan baik.

Sesuai dengan prinsip permainan berhitung dalam Depdiknas (2007:14) diantaranya:

- 1) permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda,
- 2) Pengetahuan dan keterampilan berhitung diberikan secara bertahap, menurut tingkat kesukarannya,
- 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri,
- 4) Permainan berhitung membutuhkan media yang sesuai dengan benda sebenarnya, menarik, bervariasi dan mudah digunakan serta menyenangkan bagi anak ,
- 5) Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana,
- 6) Melakukan evaluasi hasil perkembangan anak dalam berhitung dilaksanakan dari awal sampai akhir kegiatan.

Menurut Soedjarno dalam Depdikbud Skolastik (1984:2) tujuan berhitung adalah:

1) Anak memahami bilangan dan hitungan, 2) Anak mengenal hubungan antara angka dan bilangan, 3) Anak memiliki koordinasi otot-otot mata dan tangan, 4) Anak memiliki kemampuan melihat hubungan antara bilangan dengan benda, 5) Masa-masa peka anak belajar berhitung dan menulis, 6) Anak senang dan siap menerima pembelajaran

Dapat disimpulkan bahwa berhitung sangat bermamfaat sekali dalam meningkatkan pengembangan aspek kognitif anak agar anak mampu berfikir logis, sistematis, teliti, kreatif dan konsentrasi dalam mengenal, membilang, memahami konsep bilangan dan mengenal arti lambang bilangan sebagai pengganti benda.

Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan dapat dikembangkan melalui motivasi dan melalui berbagai macam permainan serta menggunakan APE yang dapat merangsang perkembangan berhitung pada anak, sesuai dengan tahap perkembangan anak agar anak lebih mudah memahaminya. Sehingga pengalaman langsung dengan benda-benda sangat penting dalam belajar anak. Anak belajar berhitung bukan dari lembar kerja anak tetapi melalui berbagai aktivitas permainan seperti permainan menghitung kerikil berwarna.

Pendapat Renew dalam Susanto(2011:103) menjelaskan ,” metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan –permainan yang menyenangkan , suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar.”

Gardon dalam Susaanto (2011:104) mengemukakan tiga macam pola yang dapat dilakukan agar tujuan metode dapat tercapai yaitu,:

- 1) kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru adalah kondisi dan kegiatannya berada dalam jangka waktu tertentu, 2) kegiatan berpola semi kreatif adalah guru memberi kebebasan kepada anak sesuatu dan kegiatan berpola kreatif, 3) kegiatan berpola kreatif adalah dengan cara menghadapkan anak pada berbagai masalah yang harus dipecahkan.

Untuk pengembangan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui metode permainan yang menyenangkan bagi anak seperti permainan kerikil berwarna yang dapat membantu anak untuk kreatif dan mengembangkan aspek kognitif anak khususnya dalam pembelajaran berhitung anak.

5. Pentingnya bermain bagi anak usia dini

a. Pengertian bermain

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh 2005 : 2) “bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dan setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini”. Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan dengan rela tanpa paksaan dan tekanan dan pihak luar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan arti bermain merupakan bermacam kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Pada hakekatnya semua anak senang bermain, setiap anak menikmati permainannya tanpa terkecuali. Menurut Karl Buhler dan Schenk Danziger (dalam Nurani 2007:178) “bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan dan kenikmatan itulah yang akan menjadi perangsang bagi perilaku lainnya dan meluas menjadi kenikmatan berkreasi”

Sehubungan dengan pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa bermain dapat membantu anak untuk kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dalam bermain anak melakukan interaksi dengan temannya sehingga dapat membuat kemampuan kognitifnya berkembang secara optimal.

b. Fungsi Bermain

Menurut ahli bermain memiliki fungsi yang sangat penting bagi anak. Conny dalam Musfiroh (2005: 1) mengatakan, ”bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga menjadi suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi jika tidak, ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika anak sudah menjadi remaja”. Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005:1) mengatakan, ”bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak berkembang optimal, bermain mempengaruhi anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya”.

Fungsi bermain salah satunya adalah membantu anak mengembangkan kognitif anak seperti dalam berimajinasi, bereksplorasi

dan mencipta sesuatu. Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, dengan bermain dapat menambah pengetahuan dan ide - ide kreatif bagi anak.

Media dan permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menjalin komunikasi yang fleksibel antara guru dengan anak dan antara sesama anak. Namun tidak semua media/permainan yang cocok bagi anak usia dini, pada prinsipnya media/permainan yang dipandang cocok menurut Elida (2005:95) antara lain:

- (1). Alat permainan sesuai dengan kemampuan anak, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit,
- (2). Mempunyai daya tarik bagi anak,
- (3). Alat permainan harus tahan lama,
- (4). Alat permainan sesuai dengan kebutuhan bermain, pengembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi dan sosial,
- (5). Alat permainan hendaknya multi guna,
- (6). Alat permainan dapat menimbulkan kreativitas anak,
- (7). Alat permainan dapat dipergunakan secara individu, kelompok. Dan klasikal.

Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal perlu kita pertimbangkan, agar belajar memenuhi unsur : belajar dengan bergerak dan berbuat, berbicara dan mendengar, mengamati dan menggambarkan dan memecahkan masalah, memegang dan hal ini dapat dilakukan dengan permainan.

6. Permainan Kerikil berwarna

Menurut Seniawan (dalam Musfiroh 2005:20) bahwa "belajar dapat dilakukan anak melalui melihat, mendengar, membaca, menyentuh, membau, bergerak, berbicara, bertindak, berinteraksi, merefleksi dan bermain".

Pendapat diatas dapat kemukakan bahwa anak belajar membutuhkan APE dalam hal ini penulis menggunakan permainan kerikil berwarna dapat melatih konsentrasi dan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan baik.

Kerikil merupakan batuan kecil yang berukuran lebih kecil dari batu, lebih besar dari pasir dan benda yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung sebagaimana pendapat juwita (2003:271) mengemukakan bahwa, ”beberapa benda yang memberikan pengalaman yang sistematis dan nyata dalam menghitung, mengurutkan, kalkulasi serta perbandingan bisa memiliki dampak dalam penalaran anak-anak terhadap konsep-konsep matematika”. Benda-benda itu di antaranya termasuk batu-batuan/kerikil, kartuangka, biji-bijian dan lain-lain. Setelah anak menunjukkan pemahaman jumlah dari 0 sampai 9, ia berarti siap menghadapi simbol angka .

Selanjutnya Menurut Juwita (2003:24) bahwa, ”kerikil berwarna merupakan cara yang menakjubkan bagi anak untuk belajar membaca angka dan mengasosiasikannya dengan jumlah yang diwakili”. Bermain berhitung membantu anak menyatukan pemahaman kedalam kehidupan keseharian mereka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan dalam permainan kerikil berwarna anak dapat menghitung kerikil dan menghubungkannya dengan angka yang sesuai dengan lambang yang ada pada kartu angka. Anak belajar akan lebih berarti dan efektif bagi anak bila memakai alat

peraga atau menggunakan media yang langsung bisa dilihat, di sentuh oleh anak langsung agar pembelajaran yang diberikan lebih mudah dipahami oleh anak.

Guru memberi pengarahannya dan tanya jawab sambil menunjukkan kerikil berwarna pada anak. Guru menanyakan warna apa saja kerikil yang dilihat, serta angka berapa saja yang dilihat pada kartu angka yang dilihat anak.

Permainan kerikil berwarna pada penelitian ini adalah anak mengambil kerikil sambil menghitungnya sampai 20, kemudian anak mencocokkan banyak kerikil yang mereka hitung sesuai dengan kartu angka. Diharapkan melalui permainan kerikil berwarna dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, dan dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, paling/ter

B. Penelitian Yang Relevan

Wilda Yeti (2007) upaya meningkatkan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka di TK Ananda pariaman. Menemukam bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka

Endri Yanti (2008) upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan menyusun pola dengan papan buletin di Tk Negeri

II padang. Menemukan bahawa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan menyusun pola dengan papan buletin.

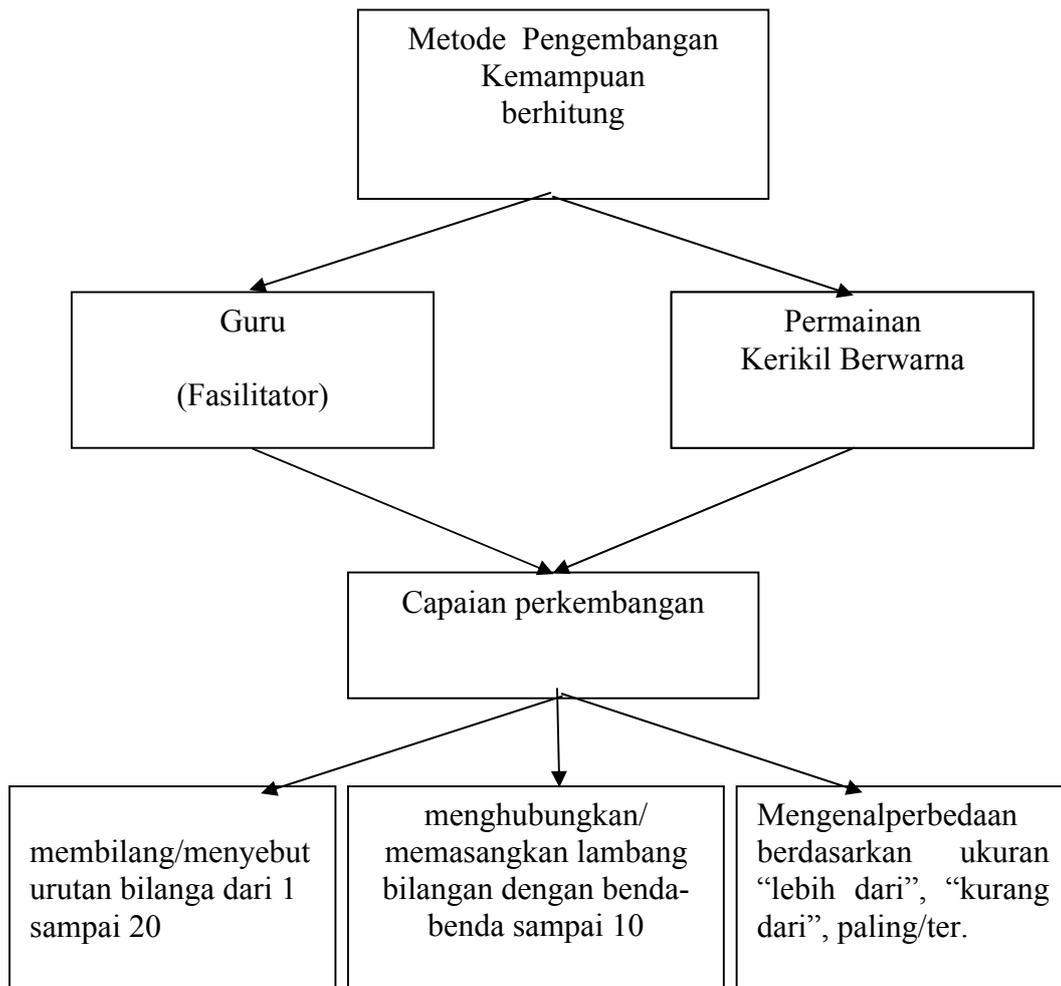
Dari ketiga penelitian di atas dapat menjadi masukan dan pendukung dalam melakukan penelitian yang berjudul pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah Kecamatan Ampek Angkek .

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilakukan dengan alasan untuk meningkatkan kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20 menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10, dan dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, paling/ter ,pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya.

Guru sebagai fasilitator dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna. Kegiatan permainan kerikil berwarna ini dilakukan pada kegiatan inti. Adapun tujuan permainan kerikil berwarna ini dilakukan di TK Aisyiyah Lurah adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan kajian teori diatas maka kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Bagan I : Kerangka Berfikir pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah kecamatan ampek angkek .

BAB V
PENUTUP
SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah diolah berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengolahan data dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan anak dalam membilang/menyebut urutan bilangan 1-20 yang dilakukan melalui permainan kerikil berwarna berdasarkan hasil pengolahan data terdapat hasil peningkatan yang sangat baik, dimana lebih dari separoh anak memiliki kemampuan berhitung, menyebut hasil penambahan dan hasil pengurangan meningkat dengan sangat baik.
2. Kemampuan anak dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda juga mengalami peningkatan yang sangat baik, dimana lebih dari separoh kemampuan berhitung anak melalui permainan kerikil berwarna mengalami peningkatan sangat baik dalam mengenal konsep angka serta menghubungkannya dengan kerikil berwarna.
3. Kemampuan anak dalam berhitung dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, paling/terjuga

berkembang dengan sangat baik. Dimana lebih dari separoh anak dapat membedakan dua kumpulan benda mana yang sama banyak, sedikit dan mana yang paling banyak berkembang sangat baik.

B. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi guru

Media kerikil berwarna sangat baik untuk meningkatkan pengembangan kemampuan berhitung anak, baik itu kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan 1-20, kemampuan menghubungkan lambang bilangan dengan benda dan kemampuan dalam mengelompokkan 2 kumpulan benda sama jumlah warnanya, tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit. Oleh sebab itu disarankan guru untuk dapat menggunakan media kerikil berwarna dalam pengembangan kemampuan berhitung anak.

2. Saran Kepala sekolah

Hasil pengembangan kemampuan berhitung anak berkembang dengan sangat baik setelah peneliti melakukan kegiatan bermain melalui kerikil berwarna oleh sebab itu diharapkan kepala sekolah dapatlah hendaknya menyediakan media permainan kerikil berwarna sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan berhitung maupun pengembangan kemampuan anak yang lainnya.

3. Saran bagi peneliti

Selain untuk guru dan kepala sekolah peneliti juga memberikan saran bagi kelanjutan penelitian selanjutnya diharapkan hendaknya peneliti tidak hanya kreatif untuk kebutuhan penelitian pada perkuliahan tetapi juga bagi pengembangan ilmu PAUD ke depannya, dengan demikian diharapkan peneliti dapat lebih inovatif dalam merancang media berbagai pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini.2006.*Penelitianuletin Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2004. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, Depdiknas
- Depdiknas 2005.*Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*.Jakarta, Depdiknas
- Depdiknas. 2006. *Pembinaan Taman Kanak-kanak dn SD Tahun 2006 Jakarta*.Depdikbud
- Depdiknas. 2007.*Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*.Jakarta, Depdiknas
- Depdiknas. 2007.*Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktur Pembinaan TK dan SD
- Dhieni. N dkk. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*Jakarta. Universitas Terbuka.
- DianieE.Papalia.2008.*humanDevelopmentedoman(PsikologiPerkembangan)*. Jakarta:Kencana
- Elida Prayitno. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*.Padang : Angkasa Raya
- Juwita, Kenny Dewi.2005. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak 3-5 Tahun*.Washington. DC Childrens Resoucer International, EC.
- Maria, J.Wantah. 2005.*Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada AUD*.Jakarta : Depdinas Dirjen Dikti DPP TK DKPT
- Montolalu, B.E.F. 2009.*Bermain dan Permainan Anak*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdinas Dirjen Dikti DPP TK DKPT
- Moh.Hariyadi.2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya
- Nurani, Yuliani. 2007 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. UNJ
- Nurani,Yuliani.2008.*Metode Pengembangan Kognitif*.Jakarta:Universitas Terbuka
- .Kurnia,Rita.2009.*Metodologi Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru Baru: Cendikia Islami