PENINGKATAN KONSEP BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN *STICK* ANGKA DI PAUD MELATI PAMPANGAN KECAMATAN LUBUAK BAGALUANG KOTA PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

MAGDALIA ELFA
NIM: 1209587/2012

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

2016

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul	: Peningkatan Konsep Berhitung Melalui *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan Nan XX Kecamatan Lubuak Begaluang Kota Padang
Nama	: Magdalia Elfa
Nim	: 1209587
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Januari 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Farida Mayar M.Pd	**Serli Marlina M.Pd**
NIP.196108121988032001	NIP.198604162008122004

Ketua Jurusan PG.PAUD

Ika Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730198803202

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 Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka Di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagaluang Kota Padang

Nama : Magdalia Elfa
Nim/BP : 1209587/2012
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	1. .....
2. Sekretaris	: Serli Marlina, M. Pd	2. .....
3. Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	3. .....
4. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M. Pd	4. .....
5. Anggota	: Nurhafizah, M. Pd	5. .....

بسم الله الرحمن الرحيم

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur aku persembahkan kehadiran Mu ya Allah, atas segala limpahan rahmat dan karuniamu, dengan rahmat mu jualah aku dapat menyelesaikan Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini ini dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan pengorbanan. Semua ini tidak terlepas dari dukungan dan kasih sayang dari suamiku tercinta, (Andi Meirizal), dengan tetesan keringat, kesabaran, keikhlasan dan do'anya telah mengantarkan istrimu mencapai citi-cita mulia, Anak-anakku tersayang, (Patricia Evandi, Pradita Evandi, Prasetyo Evandi dan Putri Safira Evandi), yang selalu memberi semangat di dalam setiap langkahku.

Dengan segenap jiwa raga dan setulus hati kupersembahkan skripsi ini untu ibu ku tercinta, yang selalu mengiringi langkahku dengan do'a, cinta dan kasih sayang, ku tahu pengorbananmu tidak akan berbatas. Buat adik-adikku yang telah memotivasi keberhasilanku, takkan ku lupakan semuanya, hanya allah yang akan membalasnya

Pengelola dan Pendidk PAUD Melati pampangan, (Hj. Nurnalisma, BA. dan Zubaida) yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi di dalam penyelesaian skripsi ini. Dan buat teman-teman seperjuangan (PPKHB Padang) saya berharap kita bisa menyelesaikan studi kita bersama-sama, Meraih yang kita harapkan, teruslah berusaha dan raihlah kesuksesan itu.

Terimalah Persembahan ini bagi yang mendukung setiap langkahku. Berharap inilah awal dari kesuksesanku menuju gerbang keberhasilan..... Amin

ABSTRAK

MAGDALIA ELFA, 2016 "Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka Di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagaluang Kota Padang". Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi tentang Kemampuan berhitung anak masih rendah, anak belum dapat berhitung dari 1-10 dengan benar, anak belum dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan yang dihitung, dan anak belum mampu mengurutkan angka 1-10. Karena kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar berhitung anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagalunag Kota Padang

Penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas, data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi yang dilakukan 2 siklus. Siklus 1 dan siklus 2 dan data di analisis menggunakan teknik persentase dengan jumlah anak 15 orang, 10 orang perempuan dan 5 orang laki-laki.

Berdasarkan hasil tindakan dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *stick* angka, kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat berhitung dari 1-10, anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan yang dihitung dan dapat mengurutkan angka 1-10, ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I anak sudah bisa berhitung dari 1-10, anak dapat mencocokkan angka dan dapat mengurutkan angka angka 1-10, tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM0, maka dilanjutkan dengan Siklus ke II,pada siklus ini anak sudah bisa dalam berhitung, mencocokkan dan mengurutkan angka 1-10 dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, Peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul " Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan, kecamatan Lubuk Bagalung Padang. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa banyak sekali memdapat bantuan yang sangat berharga baik moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr.Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sangat baik dan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Serli Marlina, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Dr. Rakimahwati, M .Pd. selaku penguji I yang telah memberi masukan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin M. Pd selaku penguji II yang telah membantu dalam penyelesai skripsi ini

5. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku penguji III yang telah memberikan saran dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, beserta seluruh pengajar dan pegawai tata usaha yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak. Dr. Alwen Bentri. M. Pd Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah menberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini
9. Seluruh Dosen-dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
10. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat kedua orang tua kami, Ayah sy'er R lelo (alm) dan ibu Bainar yang telah mendidik dan membesarkan peneliti, serta suami tercinta Andi Meirizal dan anak-anakku Patricia Evandi, Pradita Evandi, Prasetyo Evandi dan Putri Savira Evandi yang telah memberikan dorongan moril maupun sehingga peneliti dapat menyelesaikan sripsi ini dengan baik
11. Teman-teman pendidik dan pengelola serta anak didik PAUD Melati pampangan Kecamatan Lubuak Bagalunag, yang telah membantu dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini

12. Teman-teman PPKHB Padang, buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal Kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT

Akhirnya Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mohon maaf, Saran, kritikan dan masukan yang membangun sangat diharapkan bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermamfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang. Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i
SURAT PERNYATAAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR BAGAN xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GRAFIK xiii
LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. LatarBelakangMasalah 1
B. IdentifikasiMasalah 4
C. PembatasanMasalah 4
D. PerumusanMasalah 4
E. TujuanPenelitian 5
F. ManfaatPenelitian 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. LandasanTeori 7
   1. KonsepDasarAnakUsiaDini 7
      a. Pengertian Anak Usia dini 7
      b. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini 8
      c. Karakteristik Anak Usia Dini 9
   2. KonsepPerkembanganAnakUsiaDini 10
      a. Pengertian 10
      b. Karakteristik Pengembangan Anak Usia Dini 11
      c. Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini 12
   3. HakikatPengembanganKonsepAnakUsiaDini 13
      a. Pengertian Berhitung 13
      b. Tujuan Berhitung 14
      c. Manfaat Berhitung 15
   4. HakikatBermainAnakUsiaDini 16
      a. Pengertian bermain 16
      b. Tujuan Bermain 18
      c. Karakteristik Bermain 19
      d. Manfaat Bermain 20
   5. AlatPermainan 21
      a. Pengertian Alat Permainan 21
      b. Tujuan Alat Permainan 22
      c. Karakteristik Alat Permainan 23
      d. Manfaat Alat Permainan 24

6. Permainan*Stick* Angka 24
a. Pengertian *Stick* Angka 24
b. Manfaat Bermain *Stick* Angka 27
B. Penelitian yang Relevan 28
C. Kerangka Berfikir 29
D. HipotesisTindakan 31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. JenisPenelitian 32
B. Tempat dan waktu penelitian 32
C. Subjek Penelitian 32
D. Prosedur penelitian 32
E. Definisi Operasional 46
F. Teknik Pengumpulan Data 46
G. Instrumen Penelitian 47
H. Teknik Analisis Data 49
I. Indikator Keberhasilan 49

BAB IV HASILPENELITIAN .
A. Deskripsi Data 51
1.Deskripsi kondisi awal 51
2.Refleksi Siklus I 67
3.Deskripsi siklus II 68
4.Refleksi Siklus II ..... 79.
B. Analisis Data 80
1. Analisis Siklus I 80
2. Analisis Siklus II 81
C. Pembahasan 86

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 92
B. Implikasi 92
C. Saran 93

DAFTAR PUSTAKA 94

D **I**

Bagan 1. Kerangka Berpikir..... 29
Bagan 2. Prosedur pelaksanaan P[illegible]n Kelas Model Kemmis
dan MC Taggart dalam Arikunto Suharsini 34

DAFT

Tabel 1. Format Observasi Peningkata
Berhitung Anak Melalui Per ka 48
Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak diPAUD
Melati Pampangan Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... 52
Tabel 3. Hasil Obvservasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan
Pada Siklus I Pertemuan Pertama 56
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Pada Siklus I Pertemuan Kedua 59
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Pada Siklus I Pertemuan Ketiga 63
Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Peningkatanh Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka Pada Siklus 1
Pertemuan Ke 1, 2 dan 3 66
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Siklus II Pertemuan Pertama 69
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Pada Siklus II Pertemuan Kedua 72
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Pada Siklus II Pertemuan Ketiga..... 75
Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Pada Siklus II Pertemuan Ke 1, 2 dan 3..... 78
Tabel 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan (Kategori Sangat Tinggi) 82
Tabel 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan (Kategori Sedang) 83
Tabel 13. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak Melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan (Kategori Rendah)..... 85

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Observasi Peningk ı Berhitung
Anak di PAUD Melati Kondisi
Awal (Sebelum Tindak 53
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Siklus I Pertemuan Pertama 57
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Siklus I Pertemuan Kedua 61
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Siklus I Pertemuan Ketiga 64
Grafik 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Siklus II Pertemuan Pertama 70
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Siklus II Pertemuan Kedua 73
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung
Anak melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan Siklus II Pertemuan Ketiga 76
Grafik 8. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan
(Kategori Sangat Tinggi) 82
Grafik 9. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati Pampangan
(Kategori Tinggi) 84
Grafik 10. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
melalui Permainan Stick Angka di PAUD Melati
Pampangan (Kategori Rendah) 85

LAMPIRAN

a. Rencana Kegiatan Harian
b. Lembar Pengamatan
c. Foto Kegiatan Penelitian
d. Surat Izin Penelitian
e. Biodata

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab VI pasal 28 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialahAnak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Rentang usia anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada usia lahir sampai usia Taman Kanak-Kanak.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan manusia. Pada masa ini ditandai oleh periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Pada usia dini anak-anak berada pada usia emas (*golden age*) ditahap perkembangannya. Dalam usia emas ini perlu adanya stimulasi atau rangsangan yang tepat agar tercipta pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal.

Menurut Sujiono (2012:17) kedudukan PAUD yaitu bagian *life long education,* diwujudkan dalam bentu keikutsertaan pendidikan yang ditampilkan melalui kegiatan belajar oleh setiap individu berjalan sepanjang hayat, tidak dibatasi oleh kurun waktu sekolah. Hal ini diakibatkan adanya kebutuhan belajar yang dihadapi oleh setiap individu dalam kehidupannya, sehingga ia perlu tetap eksis dan dapat merespon berbagai tuntutan melalui pencetusan kemampuan, pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Kondisi ini termasuk anak usia dini yang selalu dituntut akan kebutuhan belajar sesuai perkembangan usianya.

Tuntutan melalui pencetusan kemampuan, pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Kondisi ini termasuk anak usia dini yang selalu dituntut akan kebutuhan belajar sesuai perkembangan usia, untuk mewujudkan interaksi dengan teman dan orang dewasa, meminta bantuan orang dewasa dan membiasakan kehidupan secara mandiri melalui bermain.

Didasarkan atas masa kehidupan setiap individu, bahwa masa-masa kehidupan itu berkesinambungan.Urutan masa kehidupan yang dimilikinya dari masa anak-anak, remaja dan masa tua.Tuntutan belajar pada setiap masa menunjukkan gejala yang variatif antara satu individu dan lainnya, bahkan variatif pula terjadi pada setiap individu untuk setiap harinya. Perolehan pengalaman belajar pada masa anak mempengaruhi cara belajar dan memperoleh pengalaman belajar pada masa-masa berikutnya.

Khusus untuk masa anak, orang dewasa sebagai perancang dan penyelenggara selalu memanfaatkan pengalaman dan kajian mengemas pemenuhan kebutuhan belajar bagi mereka melalui program Pendidikan Anak Usia Dini. Program ini dirancang untuk menjawab masalah belajar yang dimiliki anak usia dini sesuai dengan kondisinya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu wadah atau payung dari pendidikan anak usia dini itu sendiri yang terdiri dari TK, KB, TPA dan SPS. Dan diselenggarakan melalui tiga jalur pendidikan yaitu, 1) Pendidikan formal, 2) Pendidikan nonformal, 3) Pendidikan informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Atfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalaur

pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pendidikan anak usia dini membantu anak dalam mengembangka aspek-aspek perkembangnganya diantaranya, Nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, aspek-aspek ini tidak hanya dikembangkan di Taman Kanak-Kanak, tetapi juga di Kelompok Bermain (KB)

Docket dan Fleer dalam Sujiono (2012:134) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar, bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, mengenal angka, mengetahui jumlah benda, berhitung dan sebagainya.

Pada anak Taman Kanak-Kanak seringkali ditemukan masalah tentang Kognotif, diantaranya pembelajaran berhitung, seperti anak yang menyukai kegiatan berhitung tetapi kurang berminat dalam mengenal angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anakpun sangat kurang dalam pembelajaran ini serta pengenalan angka pada anak tidak meningkat.Bertitik tolak dari uraian ini guru dituntut untuk

kreatif dalam merancang atau membuat sendiri permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Pada observasi awal peneliti, ditemukan masalah di PAUD Melati Pampangan Kec.Lubuak Bagaluang Padang bahwa anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10 tetapi anak belum dapat menunjukkan angka 1-10.Hal ini disebabkan karena anak-anak yang menyebutkan bilangan tersebut belum kenal bagaimana bentuk angkanya. Peneliti juga menemukan masalah yang lain yaitu media yang digunakan guru dalam pengenalan angka kepada anak hanya melalui kartu-kartu angka dan papan tulis sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Metode-metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengenalkan angka kepada anak sangat kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak dalam hal mengenal angka.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk mengambil judul: “Peningkatan Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan kec. Lubuak Bagaluang Kota Padang

B.Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasikan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Anak belum dapat menunjukkan angka 1-10
2. Media yang digunakan guru kurang menarik

3. Metode yang digunakan kurang menarik bagi anak
4. Kurangnya permainan yang mendukung untuk perkembangan kemampuan berhitung anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah pada kemampuan berhitung anak rendah di PAUD Melati Pampangan kec. Lubuak Bagaluang Kota Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya"Bagaimanankah Permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Melati Pampangan Kota Padang

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan *stick* angka di PAUD Melati Pampangan Kota Padang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1, Untuk anak didik diharapkan anak dapat berhitung dan mengenal angka serta lambang bilangan dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak.
2. Untuk guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan model pembelajaran dan meningkatkan peran guru dalam mendampingi anak didik melakukan kegiatan pembelajaran.

3. Untuk sekolah diharapkan dapat memberikan masukan dalam peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif memberikan inspirasi untuk menggali dan mewujudkan model-model pembelajaran baru dengan mengoptimalkan potensi lingkungan sekitar anak dan sebagai sarana pengembangan peningkatan profesionalisme guru.
4. Untuk peneliti agar memperluas wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian dan meningkatkan pemahaman anak Taman Kanak-Kanak tentang angka serta sebagai sarana melahirkan ide-ide kreatif untuk mengembangkan potensi anak Taman Kanak-Kanak.
5. Untuk masyarakat yaitu sebagai sarana dalam pengembangan Peningkatan dan sumber daya manusia yang berkualitas.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia dini

Anak usia dini adalah *a unigue person*(individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang di lalui anak.

Anak merupakan subjek dalam pendidikan Taman Kanak-Kanak artinya sebagai pelakudalam pendidikan. Mengenal angka dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik, demikian pula bagi para ahli memilik pandangan seseorang terhadap anak biasanya karena latar belakang pendidikan, sosial, budaya dan kepentingan.

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun,menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan,NAEYC(*National Association the Educational of youngchildren*) dalam (Hartati,2005:7)

Anak usia dini adalahsekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fsikis,kognitif, sosialemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusussesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut Hartati(2005:8)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada usia rentang 0-8 tahun,anak yang berada pada rentang pertumbuhan dan perkembangan

b. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Sesuai dengan Undang-undang nomor 20 tahun 2003, tentang sistemPendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dalam perkembangannya.

Menurut Sujiono (2011:7) berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini terdapat beberapa masa yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini antara lain masa peka, masa egosentris,masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkang.

Menurut Hasan (2009:15) Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal,non formal dan informal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian sejak lahir sampai usia 6 tahun.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa,ia sangataktif, dinamis,antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Ellyawati (2005:18) karakteristik anak usia dini yaitu a) anak bersifat unik, b) anak bersifat egosentrik, c) anak bersifat aktif dan energik, d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) anak bersifat eksploitatif dan berjiwa petualang, f) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, g) anak senang dan berkarya dengan fantasi/daya khayal, b) anak masih mudah frustasi, i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) anak memiliki perhatian yang pendek, k) anak bergairah untuk belajar dari pengalaman, l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Suryana (2013:31) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada dalam proses tumbuh kembang dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas 8 tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu (curiosity), 3) anak

bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Berdasarkan uraian diatas tentang karakteristik anak usia dini dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah egosentris, unik, kaya imajinasi dan fantasi, daya kosentrasi pendek, memiliki rasa ingin tahu dan aktif. Anak usia dini memiliki ciri yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di usia 0-8 tahun.

2.Konsep Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anakdapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 20 tahun. Perkembangan setiap bidang dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas, banyak aspek perkembangan Ramli (2005:67) mengemukakan bahwa :

Kesadaran kepada diri sendiri berkembang kearah perhatiankepada orang lain, dari kesadaran untuk ini dan disini kearahkesadaran dan keingintahuan intelektual yang lebih luas,dari perolehan fakta terpisah kearah konseptualisasi danperkembangan minat yang mendalam pada simbol.

Hartati(2005:17) perkembangan ialah pertumbuhan psikologi fisik sebagai hasil dari proses. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu menuju

kedewasaan, aspek perkembangan anak meliputi, fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragam.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan psikologis fisik sebagai hasil dari proses dan pematangan fungsi-fungsi fisik anak

b. Karakteristik Pengembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan anak usia dini sebagai anak didik. Karakteristik tersebut menurut Bredekamp & Coplle dalam Ramli (2005:68) adalah sebagai berikut :

Ranah perkembangan anak-fisik, sosial emosional,bahasa,kognitif saling berkaitan, 2)Perkembangan terjadiberdasarkan urutan yang relative, 3)Perkembanganberlangsung dengan kecepatan yang berbeda, 4)Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif, 5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi, 6) Anak-anak adalah pembelajaran yang aktif, 7) Perkembangan dan belajar berasal dariinteraksikematanganbiologisdan lingkungan, 8) Bermainmerupakan alat yang penting bagi perkembangan sosialanak, 9) Perkembanganmaju saat anak memilikikesempatan mempraktekan keterampilan baru, 10) Anak-anak menunjukkan cara-cara belajar yang berbeda-beda, 11) Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik

Selanjutnya Hartati (2005:35) karakteristik perkembangan anak usia dini (0-8) tahun adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan

pekembangan, karena itulah anak usia dini disebut *golden eye* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perkembangan yang sangat pesat, yang terlihat dari perkembangan fisik, psikologis dan emosional dan anak menunjukkan cara-cara yang berbeda dalam perkembangannya.

c. Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan bukan anak yang pasif melainkan aktif dalam proses tumbuh kembangnya. Kebutuhan anak yang beraneka ragam. Menurut Cronbach Nelson dalam Ramli (2005:83) anak membutuhkan kasih sayang, penerimaan oleh sebayanya, penerimaan oleh orang-orang yang memiliki otoritas kemandirian, kompetensi dan harga diri. Berdasarkan kebutuhan diatas, secara umum kebutuhan anak dapat dibagi menjadi kebutuhan besar, yaitu kebutuhan fisik dan kebutuhan psikologis.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir,sesungguhnya tidak dapat dipisahkan,pertumbuhan fisik anak erat hubungan dengan perkembangan fisik motoriknya,berdasarkan teori Maslow teori piramida kebutuhan manusia berkembang secara bertahap dari kebutuhan fisik terlebih dahulu,namun demikianpola perkembangananak sesungguhnya mengikuti pola yang teratur dan bertahap.

Kesimpulan dari pendapat ahli bahwa perkembangan kognitif bermanfaat melatih kemampuan anak agar dapat menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupannya melalui proses berfikir eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya dapat meningkatkan taraf hidupnya dan menjadi manusia seutuhnya.

3. Hakikat Pengembangan Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah suatukegiatan yang dilakukan untuk memahami konsep bilangan,lambang bilangan serta jumlah. Salah satu konsep berhitung yang paling penting dipelajari pada usia 3-5 tahun adalah pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang,anak mulai mengenal penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas, seperti lebih banyak dan kurang banyak.Dengan berkembangnyakepekaan anak terhadap bilangan maka anak akan semakin tertarik pada hitungan.

Musfiroh (2005 : 60) mengungkapkan, kecerdasan logika matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika. Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Kemampuan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat,kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk megikuti pendidikan dasar. Depdiknas (2000: 1)

Sedangkan menurut Susanto (2011:98) kemampuan berhitung anak adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya yang dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah dan pengurangan

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwaberhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka,kemudian menggunakan angka tersebut untuk mengindentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlah, melalui pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik,aman,nyaman dan menyenangkan serta dengan menggunakan permainan yang menarik, maka konsep berhitung akan mudah dimengerti anak

b. Tujuan Berhitung

Tujuan berhitung secara umum di TK agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehinga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Menurut Utju (2010:6) tujuan berhitung pada anak yaitu agar dapat berfikir logis dan sistematis, agar anak dapat mengenal berbagai pola-pola seperti geometri dan angka, agar anak memiliki kemampuan abstrak

Tujuan khusus Depdiknas (2000:2) antara lain : 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan sehari-harimemerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, kosentrasi abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, 5) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas,tujuan permainan berhitung bagi anak yaitu agar anak daat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan berfikir secara loigs dan sistematis serta memiliki kreatifitas dan imajinasi. Pembelajaran berhitung akan sangat membantu anak dalam mengenal angka, bilangan dan berbagai pola-pola geometri untuk memiliki kemampuan abtrak. Selain itu bahwa anak dapat belajar berfikir logis melalui gambar-gambar atau angka dalam matematika serta menciptakan sesuatu secara spontan.

c. Manfaat Berhitung

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, logika, dan pola pikiran ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar.

Menurut Suyanto,S (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk di dalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikirlogis dan matematis.

Permainan matematika menurut Siswonto (2008:57) mempunyai mamfaat bagi anak-anak dengan melakukan pengamatan terhadap benda di sekelilinya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dakam kesehariannya memerlukan kepandaian berhitung, memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak akan cerdas logika matematikanya dengan di berikan materi-materi konkrityang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasan logika matematika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahuanak. Oleh sebab itu guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberikan penjelasan logis dan memberikan permainan-permainan yang memotifasi logika anak

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan dalam suasana menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yang sesungguhnya di sekolah dasar.

4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain

Dunia anak-anak tidak terlepas dengan adanya kegiatan bermain.Segala jenis aktivitas yang dilakukanoleh anak merupakan ungkapanbermain mereka. Bermain bagi anak mempunyai nilai pendidikan yang sangat besar untuk

perkembangan aspek-aspek pribadi anak. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak mau bermain pada umumnya merekadalam keadaan sakit jasmani maupun rohaniah.

Menurut Moeslihatoen (2004:32) bahwa bermain adalah merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak Taman Kanak-Kanak melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Musbikin (2010:77) menyatakan dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dalam belajar (*learn*) kapan harus mempergunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhan (*need*). Lewat bermain fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, Arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka reladan tidak ada paksaan aau tekanan dari luar atau kewajiban.

Berdasarkan teori-teori para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-rulangyang dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan salah satunya adalah perkembangan dimensi kognitif anak.

b. Tujuan Bermain

Bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognitif anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perembangan kognitif itu sendiri. Melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, mengenal konsep bilangan, membilang dan mengenal lambang bilangan dan angka.

Dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan dan apa yang ia lakukan, dan melalui objek yang dilihatnya. Kegiatan bermain sangat berarti bagi kehidupan anak karena bermain dapat membuat anak bersemangat dan senang dalam melakukan sesuatu.

Hurlock (1999:324) mengatakan bahwa usia 4-5 tahun adalah masa bermain dengan benda/alat permainan, mulai sejak usia 1 tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 4-5 tahun. Pada mulanya anak akan mengeksplorasi mainannya mempunyai sifat hidup (dapat hidup, bergerak, berbicara, dan merasakan).

Menurut Suryana(2013:140) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan anak, penekanan dari bermain adalah perkembangan aktivitas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain dapat di kembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik dari aspek sosial,emosional, kognitif dan bahasa.Selanjutnya dapat dipahami bahwa bermain sesungguhnyasuatu kodrat anak dan merupakan cara

anak untuk belajar, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak.Muslichatoen dalam Hartati,(2005:85-86) mengemukakan kriteria bermain: 1)Motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di inovasi di dalam diri anak,2)Tingkah laku yang menyenangkan, 3) Bersifat pura-pura, 4) Bermain diutamakan dari pada tujuan, 5) Bermain Prilaku yang lentur.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dalam masykes (2003:16) diungkapkan adanya beberapa karakteristik bermain yaitu sebagai berikut : 1) Muncul atas kemauan pribadi serta untuk kepentingan sendiri, 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain di warnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalau emosi positif tidak tampil setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (Valid) bagi anak, 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena anak usia dini sangat membutuhkan kegiatan bermain, 4) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya, 5) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung di bandingkan hasil akhir. Saat bermain anak-anak kalau di perhatikan terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai, 6) Bebas memilih dan ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain

pada anak-anak, 7) Mempunyai kualitas, pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak dalam bermainmerasa senangdan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

d. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain memiliki nilai-nilai yang tinggi manfaatnya bagi perkembangan anak, selain bermain mempunyai nilai-nilai yang penting bagi perkembangan fisik,kognitif, bahasa, sosial, dan emosional.

Menurut Musfiroh, (2005:15) ada beberapa manfaat bermain bagi anak : 1) bermain dapat membantu anak dalam konsep dan pengetahuannya, 2) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisir dan menyelesaikan masalah, 3) bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak, 4) bermain mendorong anak berfikir kreatif, 4) bermain meningkatkan kompetensi anak sosial anak, 5) bermain membantu anak mengeskpresikan dan mengurangi rasa takut, 6) bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, 7) bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri, 8) bermain dapat membantu anak mengontrol gerak motorik, 9) bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi, 10) bermain menyediakan konstek yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Tedjasaputra dalam Hartati, (2005:97), Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak yang

penting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak sehingga ia melakukannya dengan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

Spondek dan Secho dalam Montololu (2005:97) menyatakan bahwa "Bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena dalam bermain kreatifitas mengandalkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol"

Berdasarkan teori diatas dapat dijelaskan manfaat bermain sangat penting sekali bagi anak. Melalui bermain anak dapat meningkatkan keterampilan, dan kemandiriannya. Bermain dan kreatifitas saling berkaitan karena dalam bermain kreativitas mengandalkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol

5.Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Eliyawati (2005:62) mengemukakan,

> Alat permainan adalah semua alat bermain di gunakan untuk anak memenuhi nalurinya bermain,alat permainan merupakan bahan yang mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya dan mencakup seluruh aspek perkembangan usia anak TK adalah usia bermain, maka bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diciptakan sedemikian menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak sehingga anak menjadi betah dan senang.

Betapa pentingnya sarana dan alat bermain bagi anak ketika mereka mengambil keputusan memilih, menentukan, menciptakan,memasang dan membongkar mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah.

Sachiyo Tanaka dalam Sudono (1995:2) menyatakan bahwa "Yang menyatakan bahwa alat permainan yang disediakan pendidik harus bervariasi sesuai dengan tingkat kesulitan permainannya."

Pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa alat permainan adalah alat yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain melakukan kegiatan belajar, alat permainan yang digunakan harus bervariasi dan sesuai dengan tingkat kesulitan permainannya.

b. Tujuan Alat Permainan

Tujuan alat permainan dapat mengembangkan aspek-aspek anak pada hakikatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak, secara sistematis dan terprogram serta di kembangkan melalui kegiatan bermain. Jenis permainan dapat dilihat dari dua sisi berdasarkan tinggi rendahnya keterlibatan anggota tubuh.

Menurut Musfiroh (2005:10) alat permainan bertujuan untuk menyalurkan ekspresi dan kreatifitas anak terhadap sesuatu, melalui permainan anak dapat menjadi siapa saja pada peran-peran dalam imajinasi anak.

Isen Bend dan Jolongo dalam Hartati, (2005:95) menjelaskan tujuan permainan sangat mendukung petumbuhan dan perkembangan anak yaitu : a) Untuk perkembangan kognitif, b) Anak mulai mengerti dunia, c) Anak mampu untuk mengembangkan penelitian yang fleksibel dan berbeda, d) Anak memiliki kesempatan untuk menemui dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa tujuan alat permainan adalah untuk memperjelas materi dan motivasi anak agar bersemangat dalam belajar.

c. Karakteristik Alat Permainan

Elyawati (2007:6.3) mengemukakan karakteristik alat permainan adalah :

> 1) Ditujukan untuk anak TK, 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara dan bentuk, 4)Aman bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Selanjutnya Sugianto (1995:63) menyatakan karakteristik alat permainan sebagai berikut :a) Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam bentuk, b) Diutamakan anak TK mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak, c) Segi keamanan sangat diperhatikan baik bagi anak dari bentuk maupun penggunaannya, d) Membuat anak terlihat kreatif, e) Sifat kontruktif.

Selanjutnya karakteristik alat permainan menurut Sudono, (2008:9) yaitu :

> 1). Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam bentuk. 2) Di utamakan anak TK mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan anak. 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaannya. 4) Membuat anak terlihat kreatif. 5) Sifat Kontruksif.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik alat permainan adalah 1) Ditujukan untuk anak TK, 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara dan bentuk, 4) Aman bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

d. Manfaat Alat Permainan

Manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan juga mengajarkan kepada anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan ini anak akan melakukan kegiatan yang jelas serta menggunakan panca indera pada permainan *stick* angka, anak akan senang menghitung walaupun malu-malu mereka belum tahu apa arti angka,permainan ini membantu anak-anak untuk belajar berhitung dan mendorong mereka agar mengenali angka dalam bentuk tulisan.

Sugianto dalam Hartati, (2005:97) menyatakan manfaat bermain adalah :

> Dalam kegiatan bermain dapat menggunakan alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan dalam pelaksanaan harus menyenangkan dan menarik sehingga anak melakukan dengan perasaan senang tanpa terpaksa

> Eliyawati (2007: 4.11) menyatakan manfaat alat permainan adalah : 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, 3) Membangkitkan motivasi belajar anak, 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten, 5) Menyajikan pesan atau informsi belajar secara serempak, 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan juga mengajarkan kepada anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya dan memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.

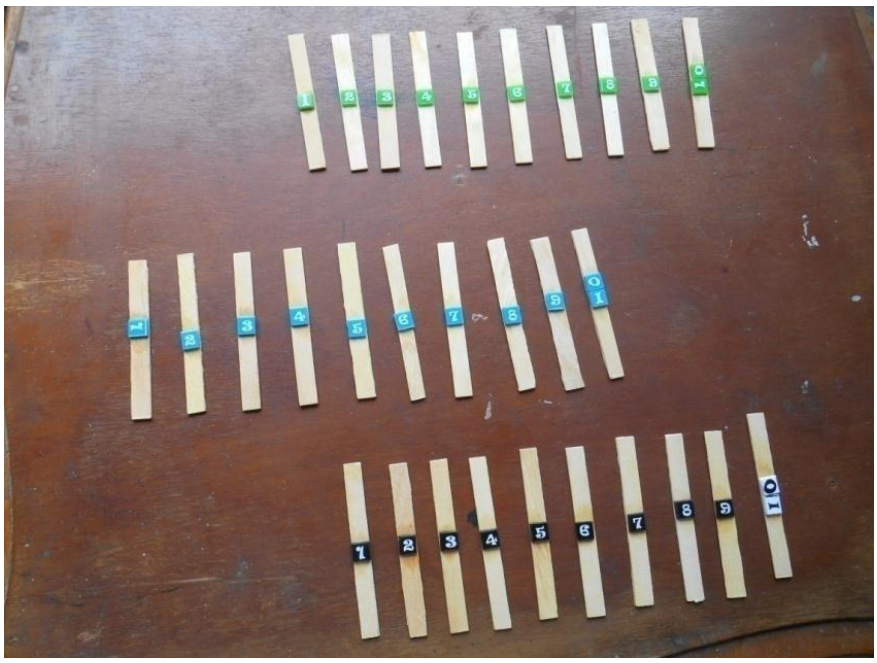
6. Permainan *Stick* Angka

a. Pengertian *Stick* Angkas

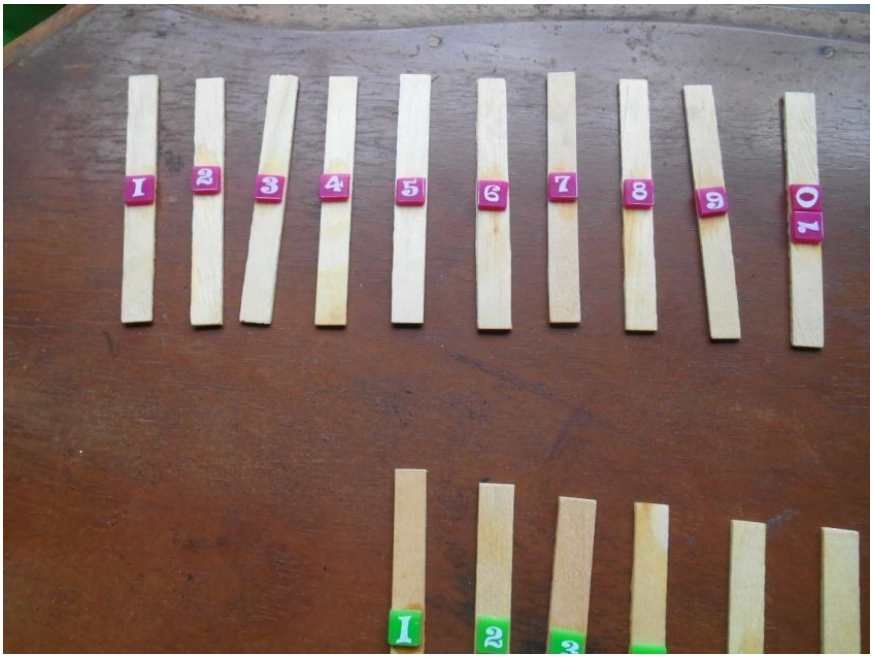
Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia, *stick* diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang, atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol

untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10 jadi *stick* angka adalah sebuah tongkat,batang atau potongan kecil yang terbuat dari kayu yang di beri simbol-simbol angka.

Permainan *stick* angka yang dimaksud adalah berupa *stick* yang terbuat dari sisa kayu-kayu bekas dengan bentuk empat persegi panjang yang menyerupai *stick*, yang berukuran panjang 10cm dan lebar 1cm dimana *angka* tersebut akan diberi warna-warna yang menarik, dan diberi konsep angka-angkadidalam *stick* tersebut.



Gambar 1. *Stick* yang diberi angka 1-10 (media pembelajaran)
(tanggal 12 september 2015)



Gambar 2.*Stick* angka yang berwarna-warni(media pembelajaran)
(Tanggal 12 September 2015)

Gambar 3.
Stick angka yang diberi warna-warni dan disusun bervariasi
(tanggal 12 September 2015)

Permainan *stick* angka ini bukan hanya sekedar mengenalkan kepada anak konsep matematika tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan fisik dan motorik anak dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan pengenalan bilangan secara utuh.

Cara memainkan alatpermainan*Stick* Angka ini adalah :

1) Guru mengkondisikan tempat duduk anak
2) Guru membuka wawasan anak mengenai berhitung dari angka 1-10
3) Guru memperkenalkan alat atau media yang akan diajarkan kepada anak
4) Guru melakukan tanya jawab tentang angka berapa saja yang terdapat pada stick angka.
5) anak secara bergilir diminta untuk berhitung 1-10, setelah anak berhitung anak diminta untuk menyusun stick angka sesuai dengan yang mereka sebutkan tadi, dan begitu seterusnya.

b. Manfaat Bermain *Stick* Angka

1.Meningkatkan kemampuan berhitung anak

2.Meningkatkan konsep bilangan

3.Meningkatkan konsep Warna

4.Meningkatkan rasa sosial anak.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Mainan yang digunakan untuk Taman Kanak-Kanak harus sesuai dengan pertumbuhandan perkembangannya, serta ciri-ciri khas alat-alat yang

dirancang sesuai dengan tujuan manfaat serta membuat anak menjadi kreatif, imajinatif, dan bersifat konstruksif.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Septia Mayona (2012) dengan judul "Peningkatan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon di TK Negeri Pembina Kota Pariaman" menunjukkan bahwa dengan permainan ranting pohon dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terlihat dari kodisi awal 13% menjadi 37% pada akhir siklus I dan meningkat lagi menjadi 96% pada siklus II

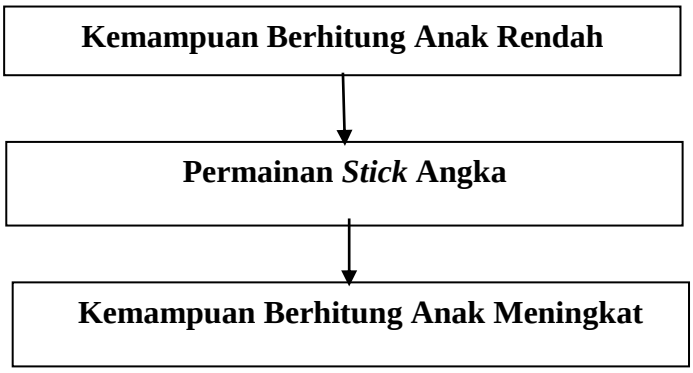
Fitria (2011) judulnya "Upaya Meningkatkan kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Angka di TK Aisyiah I Duri" dengan menggunakan permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berhitung dari sebelum tindakan 13,23%, siklus I 20,00% dan siklus II 76,66%

Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi perbedaan pada permainannya, kalau Septia Mayora untuk meningkatkan kemampuan berhitunganak melalui permainan Ranting Pohon dan Fitria untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan Bowling Angka sedangkan Peneliti sendiri melalui permainan *Stick* Angka di PAUD Melati Pampangan Kecamatan Lubuak Bagaluang Kota Padang.

C. Kerangka Berpikir

Strategi pembelajaran berhitung untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan *stick*angka merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain menggnakan *stick* yang berwarna-warni.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan pengenalan berhitung dan menggunakan alat permainan *stick*,maka diharapkan pemahaman berhitung anak di PAUD Melati meningkat



Gambar 1
Kerangka Berpikir

Permainan ini mengembangkan konsep diantaranya : konsep bilangan, konsep angka. Banyak hal yang di lakukan di TK untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya salah satunya dengan cara bermain. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan apa yang ada pada dirinya dan tanpa paksaan dari orang lain.

Hendaknya guru dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan yang dapat di motivasi anak dalam pertumbuhannya. Kegiatan yang dapat di laksanakan dalam pengenalan konsep berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui permainan-permainan. Beberapa hal yang perlu di perhatikan guru dalam upaya mengenal (deteksi dini) sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat di berikan kepada anak.

Kemampuan yang di harapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui beberapa konsep sehingga anak dapat memahami konsep angka, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda seperti pengenalan konsep berhitung melalui permainan *stick* angka yang dilaksanakan di PAUD Melati Pampangan.

Guru terlebih dahulu menunjukkan dan memperlihatkan alat-alat yang digunakan dalam permainan ini. Guru menunjukkan satu persatu *stick* angka kepada anak dan menjelaskan setiap angka-angka yang ada pada *stick*. Guru menghitung berapa angka yang ada pada *stick* tersebut. Secara bergiliran anak disuruh untuk mengambil *stick* dan menyusun *stick* tersebut yang sesuai dengan konsep-konsep angka yang ada pada *stick*, semua anak mendapat giliran untuk memainkannya dalam permainan ini anak merasa senang sekali sehingga konsep berhitung yang diajarkan kepada anak melalui permainan dapat bermakna dan berarti bagi anak.

Pelaksanaan permainan meningkatkan pengenalan konsep berhitung anak melalui permainan *stick* angka. Melalui permainan ini penulis mengharapkan agar

anak dapat memahami konsep bilangan yang merupakan dasar pengembang kemampuan matematika maupun untuk mengikuti pendidikan dasar

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Melati Pampangan.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat melalui permainan *stick* angka pada kelompok A di PAUD Melati Pampangan.
2. Melalui permainan *stick* angka, kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat berhitung dari 1-10, anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan yang dihitung dan anak dapat mengurutkan angka 1-10.
3. Melalui permainan *stick* angka anak dapat mengenal angka, dengan peningkatan pada setiap siklus. Ini terlihat dari hasil dari siklus I, anak sudah mampu,berhitung dari 1-10, anak sudah bisa mencocokkan dan mengurutkan angka 1-10, tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), setelah di lanjutkan dengan Siklus II anak sudah bisa dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

B. Implikasi

Dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan *stick* angka. Permainan *stick* angka sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Implikasi permainan *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal angka karena dilakukan dengan cara menyenangkan

dengan proses pembelajaran yang baik dan lancar sehingga jika diterapkan disekolah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cepat.

C. Saran

Berdasarkan uraian diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Bagi guru dapat menerapkan permainan *stick* angka karena dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
2. Bagi guru menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media yang akan disajikan kepada anak sehingga anak menjadi bersemangat dan tertarik dalam mengikuti pelajaran
3. Bagi guru seharusnya guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondunsif selama proses pembelajaran agar dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak salah satunya yaitu melalui permainan *stick* angka.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan *stick* angka.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Eliyawati, Cucu, 2005 *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usi*a *Dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press

Hilebrand,1995 *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta

Hurlock,B. Elizabeth. 1999. Perkembangan Anak (Jilid I Edisi ke 6) Jakarta: Erlangga

Kurikulum 2004. *Standar Kompetensi TK/RA.* Jakarta : Depdiknas

————. 2010.*Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas

Kustanti, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* Jakarta: PT. Rineka Cipta

Mudjito,UtjuSumarna. 2010. *Bernain Bilangan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dasar Dan Menengah, Direktorat pembinaan TK dan SD.

Mulyadi, 2004. *Bermain Kreatifitas*. Jakarta: Papar Sinapa Sinanti

Musbikin, Imam.2010. *Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif Islam.*Yogyakarta

Musfiroh, 2005. *Cerdas Bermain Cara Mengasah Multiple Intelegence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Mutiah, Diana. 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* jakarta: Kencana

Ramli, 2005 *Pendampingan perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas