

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN BALOK UKUR DI POS PAUD MENTARI
SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

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



**Oleh
MARLINA SUSANTI
1110463/2011**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui
Permainan Balok Ukur di Pos PAUD Mentari Sawahlunto

Nama : MARLINA SUSANTI
NIM/TM : 1110463/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2013

Disetujui oleh

Pembimbing I



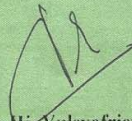
Dra. Hj. Farida Mavar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN SKRIPSI

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

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui
Permainan Balok Ukur di Pos PAUD Mentari
Sawahlunto

Nama : MARLINA SUSANTI
NIM/TM : 1110463/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd

1.

2. Sekretaris : Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd

2.

3. Anggota : Yaswinda, M. Pd

3.

4. Anggota : Dra. Rivda Yetti

4.

5. Anggota : Dr. Dadan Suryana

5.

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juli 2013

Yang Menyatakan



Marlina

MARLINA SUSANTI

NIM. 1110463

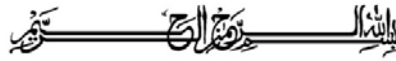
ABSTRAK

Marlina Susanti 2013: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur di Pos PAUD Mentari Sawahlunto Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Pos PAUD Mentari Sawahlunto, kemampuan berhitung anak masih rendah terutama dalam membilang atau menyebutkan urutan bilangan pada kelompok 4-5 Tahun. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah permainan balok ukur dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Manfaat penelitian adalah untuk anak didik, bagi guru, peneliti, Pos PAUD Mentari.

Jenis Penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian Pos PAUD Mentari Sawahlunto kelompok 4-5 Tahun dengan jumlah anak 8 (delapan) orang anak, 5 (lima) orang laki-laki dan 3 (tiga) orang perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan pertama Rabu 29 Juni 2013, pertemuan kedua Jumat 31 Juni 2013, pertemuan ketiga Senin 3 Juli 2013 dan siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan pertama Rabu 12 Juli 2013, pertemuan kedua Jumat 14 Juli 2013, pertemuan ketiga Senin 17 Juli 2013.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, dari siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan yang pada kondisi awal nilai rata-rata sangat tinggi nol persen, siklus I sangat tinggi naik menjadi dua puluh lima persen kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan peningkatan kemampuan berhitung yang rata-rata mencapai delapan puluh tiga koma tiga persen, yang artinya sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu tujuh puluh lima persen. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan balok ukur dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Pos PAUD Mentari Sawahlunto.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karunia-NYA kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Di Pos PAUD Mentari Sawahlunto”**.

Peneliti menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti sangat banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik bantuan moril maupun bantuan materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi.

6. Ibu Hj. Ermi Yenti, M. Pd pengelola PPKHB Sawahlunto yang sudah banyak memberikan dukungan kepada kami untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih dan sembah sujud ananda kepada kedua orangtua atas segala pengorbanan maupun doa restunya dan kasih sayangnya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini
8. Teristimewa buat suami tercinta Siswanto. Dengan penuh pengertian, kasih sayang dan kesabarannya memberikan dorongan bagi peneliti untuk menyelesaikan kuliah ini.
9. Kepada anakku tercinta Asri Firli Maulidia terimakasih atas pengertiannya yang terkadang sering ditinggal selama menyelesaikan kuliah dan skripsi ini. Semoga keberhasilan mama ini menjadi cambuk untuk meraih keberhasilanmu yang tinggi Amiin.
10. Kakak dan Adik yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril maupun materi serta kasih sayang dan semangat yang tidak ternilai harganya.
11. Ibu Gustiningsih, SE selaku pengelola PAUD dan guru-guru Pos PAUD Mentari Sawahlunto.
12. Ibu Desrianis selaku guru pendamping yang telah sabar membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini. Semoga beliau bisa mendapatkan S1 juga seperti yang peneliti lakukan amiin.
13. Anak didik Pos PAUD Mentari Sawahlunto khususnya kelompok umur 4-5 tahun yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas beserta dengan orang tuanya.

14. Teman-teman Angkatan 2011 PG-PAUD PPKHB Sawahlunto yang selalu memberikan bantuan, dorongan dan dukungan untuk tetap semangat.

Semoga bimbingan, petunjuk dan saran serta bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan kepada peneliti akan menjadi amal soleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 6
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
c. Pengertian Pos PAUD.....	11
1) Pengertian Pos PAUD	11
2) Pendekatan BCCT.....	12
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	13
a. Pengertian Kognitif.....	13
b. Tahap Perkembangan Kognitif.....	14
c. Tujuan Perkembangan Kognitif	15
d. Perkembangan Kognitif.....	16
4. Hubungan Kognitif Dengan Berhitung	17
5. Konsep Berhitung.....	18
a. Pengertian Berhitung	18
b. Tahap-tahap Berhitung	19
c. Prinsip-prinsip Berhitung.....	20
6. Konsep Bermain Anak Usia Dini	21
a. Pengertian Bermain.....	21
b. Kriteria Bermain	22
c. Manfaat Bermain	24

7. Pengertian Media pendidikan dan Metode Pengajaran	25
8. Alat Permainan	26
9 Bermain Balok	27
a. Pengertian Balok.....	27
b. Manfaat Permainan Balok	28
10. Permainan Balok Ukur	30
a. Balok Ukur	30
b. Alat Permainan Balok Ukur.....	31
c. Langkah-langkah Permainan Balok Ukur.....	31
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Berfikir	34
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	37
E. Definisi Operasional	58
F. Instrumentasi.....	60
G. Teknik Pengumpulan Data	60
H. Teknis Analisis Data	61
I. Indikator Keberhasilan	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	63
A. Deskripsi Data.....	63
B. Analisis Data	93
C. Pembahasan	99
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Implikasi.....	102
C. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I. Kerangka Berfikir	35
Bagan II. Siklus Penelitian.....	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Indikator pengembangan penilaian.....	59
Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	63
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan I Siklus I	66
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan II Siklus I	69
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan III Siklus I	72
Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus I Pertemuan I, II dan III	75
Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan I Siklus II	78
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan II Siklus II	81
Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan III Siklus II	83
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	87
Tabel 11. Rekapitulasi akhir Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur	90
Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur (Kategori Sangat Tinggi)	93
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur (Kategori Tinggi)	95
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur (Kategori Rendah).....	97

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	65
Grafik 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus I Pertemuan I	68
Grafik 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus I Pertemuan II	70
Grafik 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus I Pertemuan III.....	73
Grafik 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus I Pertemuan I, II dan III	76
Grafik 6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus II Pertemuan I	79
Grafik 7. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus II Pertemuan II.....	82
Grafik 8. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus II Pertemuan III	85
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	88
Grafik 10. Rekapitulasi Akhir Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur	92
Grafik 11. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur (Kategori Sangat Tinggi).....	94
Grafik 12. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur (Kategori Tinggi).....	96
Grafik 13. Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Ukur (Kategori Rendah)	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Media Yang Digunakan Dalam Berhitung Siklus I	31
Gambar 2. Media Yang Digunakan Dalam Berhitung Siklus II	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I. Instrumen Penilaian.....	108
Lampiran II. Lembar penilaian	109
Lampiran III Rencana Belajar Harian	116
Lampiran IV. Dokumentasi.....	123
Lampiran V. Surat Izin Penelitian UNP, UPTD, dan Sekolah	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari. Secara naluri, keluarga (terutama orangtua) merupakan pendidik yang pertama dan utama ketika anak dilahirkan. Pos PAUD merupakan salah satu wadah pendidikan yang akan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak. Satuan PAUD sejenis adalah bentuk PAUD pada jalur nonformal (PAUD Nonformal) yang dapat dilaksanakan secara terintegrasi dengan berbagai program layanan anak usia dini yang telah ada di masyarakat (seperti Posyandu, Bina Keluarga Balita, Taman Pendidikan Al-Quran, Taman Pendidikan Anak Soleh, Sekolah minggu dan Bina Iman). sebagaimana ditetapkan dalam undang-undang sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal I ayat 14:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia anak usia dini adalah 0 sampai dengan 6 tahun, sedangkan usia kelompok umur di Pos PAUD adalah 0-2 tahun, 2-3 tahun, 3-4 tahun, 4-5 tahun 5-6 tahun yang merupakan masa peka yang paling penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan

mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Pendidikan Pos PAUD mengupayakan program pengembangan prilaku atau pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan, dan dukungan kepada anak. Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Disamping itu hal yang lebih penting diperhatikan adalah bahwa pendidikan di PAUD haruslah mengupayakan supaya anak memperoleh stimulasi terhadap kemampuan dasar anak yang meliputi bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, nilai-nilai agama.

Salah satu tujuan program kegiatan belajar di Pos PAUD adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Permainan berhitung di Pos PAUD diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak untuk itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik

dan bervariasi. Permainan berhitung merupakan bagian dari Matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kognitif anak. Dengan kata lain permainan berhitung di Pos PAUD diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar Matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran Matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar. Selain itu permainan berhitung juga membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui di Pos PAUD Mentari pada usia anak 4-5 tahun masih rendahnya kemampuan anak dalam berhitung, dikarenakan berhitung sangat menakutkan dan membosankan bagi anak, media yang digunakan kurang menarik hanya menggunakan jari saja dan metode yang digunakan kurang bervariasi dalam belajar berhitung atau dengan menggunakan metode bercerita saja, sehingga anak menjadi bosan untuk belajar berhitung. Sementara konsep berhitung sangat penting ditanamkan kepada anak sedini mungkin, karena dengan berhitung anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya seperti: anak dapat berhitung/menyebut membilang 1-10, mengurutkan dengan benda-benda 1-5 dan mengetahui konsep banyak dan sedikit. Maka diharapkan kemampuan berhitung anak dapat meningkat serta berkembang.

Melalui permainan balok dapat menunjang perkembangan berhitung anak. Sentra balok yang ada di Pos PAUD menjadi favorit bagi anak karena anak dapat berkreasi, berkeaktivitas dan mengembangkan kemampuan serta

potensi yang ada pada anak termasuk kemampuan kognitif. Balok dianggap bagi anak hanya untuk bermain saja di Pos PAUD. Menggunakan balok dalam bermain hendaknya dapat meningkatkan kemampuan anak di dalam berhitung.

Berdasarkan fenomena di atas dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul: “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok ukur di Pos PAUD Mentari Sawahlunto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung.
2. Media yang digunakan kurang menarik.
3. Metode yang digunakan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu rendahnya kemampuan anak dalam berhitung di Pos PAUD Mentari Sawahlunto.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimana peningkatan permainan balok ukur dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Pos PAUD Mentari Sawahlunto?

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak di Pos PAUD Mentari melalui permainan balok ukur.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti :

1. Bagi anak didik sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan berhitung anak dalam proses dan hasil belajar yang diperoleh.
2. Bagi guru Pos PAUD sebagai bahan masukan dalam membantu guru Pos PAUD untuk mengembangkan berhitung anak.
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam mengembangkan berhitung anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.
4. Bagi dinas pendidikan agar dapat menjadi perhatian dalam meningkatkan pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.
5. Bagi Pos PAUD Mentari agar dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan berhitung anak melalui permainan balok ukur, dan dapat menjadi contoh bagi Pos PAUD yang lain dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Salah satu yang menjadi ciri utama masa usia dini adalah periode keemasan.. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal. Namun disisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan yang tidak dapat diulang pada masa berikutnya.

Dalam rentang usia 0-8 tahun anak usia prasekolah atau anak usia dini berada pada suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya. Menurut Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Piaget

(dalam Nugraha 2008:49) mengemukakan bahwa “anak adalah seorang pengkonstruk yaitu seorang penjelajah yang aktif, selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan interpretasi (penafsiran) tentang ciri-ciri yang esensial yang ditampilkan oleh lingkungan tersebut”. Sedangkan menurut Masitoh (2009:1.16) anak usia dini adalah “Sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial-emosional serta bahasa”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah seorang pengkonstruk yaitu seorang penjelajah yang aktif, selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan interpretasi (penafsiran) tentang ciri-ciri yang esensial yang ditampilkan oleh lingkungan tersebut, proses pertumbuhan, perkembangan yang bersifat unik dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati dalam Aisyah (2011:1.4-1.9) mengemukakan beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu “1). Memiliki rasa ingin tahu yang besar, maksudnya anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya; 2). Merupakan pribadi yang unik, maksudnya

sekalipun anak kembar, pasti terdapat keunikan masing-masing baik dari segi minat, kebutuhan dan latar belakang; 3). Suka berfantasi dan berimajinasi, maksudnya anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata; 4). Masa paling potensial untuk belajar, maksudnya pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat; 5). Menunjukkan sikap egosentris, maksudnya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri; 6). Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, maksudnya anak usia dini perhatiannya mudah teralih pada kegiatan yang lain, karena mereka memiliki konsentrasi yang pendek; 7). Sebagai bagian makhluk sosial, maksudnya anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya”.

Sedangkan menurut Mustaffa (dalam Nugraha 2008:50-51) mengidentifikasi sejumlah karakteristik dari anak usia dini sebagai berikut: “1). Menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda, belajar melalui kegiatan motorik dan mungkin palingkan muka jika ada respon baru; 3). Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan berbahasa, bermain dengan bernyanyi, mempelajari kosakata dasar dengan konsepnya, mulai mempelajari aturan yang bersifat implisit yang mengatur ekspresinya; 4). Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat; 5). Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek; 6). Menempatkan

diri sebagai pusat dunianya sendiri (*egocentric*); 7). Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak; 8). Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar sekitarnya”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan karakteristik anak adalah anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, anak bersifat egosentris, rentang atensi yang pendek, menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap individu, dengan pendidikan harkat dan martabat manusia dapat mencapai kedudukan yang tinggi. Pendidikan juga merupakan hak bagi setiap anak di dunia ini. Menurut Sujiono (2009:7) mengemukakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak”.

Sedangkan menurut Depdiknas, (2003:3)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini usia yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya.

NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) dalam Aisyah (2007:1.3) , mengatakan bahwa “anak usia adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun,yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD”.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak yang berada di usia dini (0-8 tahun) berupa rangsangan, asuhan, perkembangan, pertumbuhan dan bimbingan agar anak usia dini siap dalam memasuki pendidikan dan kehidupan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan yang di berikan kepada anak usia dini di harapkan dapat menciptakan anak-anak yang berkualitas dan mempunyai kehidupan yang cerah, sejalan dengan yang tertulis dalam Depdiknas, 2003 tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah “mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya”. Dan tujuan khususnya adalah “Anak mampu melakukan ibadah, anak mampu mengelola keterampilan tubuh, anak mampu menggunakan bahasa, anak mampu berfikir logis dan kritis, anak mampu mengenal lingkungan alam dan anak mampumemiliki kepekaan terhadap seni”.

Menurut Sujiono (2009:43) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah “Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, membantu kesiapan anak dalam memapai kesiapan belajar, menumbuhkan berbagai potensi anak dan medeteksi kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak”. Sedangkan menurut Syarifudin dalam Masitoh (2007:1.4) tujuan pendidikan anak usia dini meliputi 4 hal yaitu “1). Pengembangan pribadi, baik aspek jasmani, mental, maupun keagamaan; 2). Tuntutan sosial yaitu untuk menjadi anggota masyarakat dan warga negara yang baik dan terpelajar; 3). Kebutuhan untuk mendapatkan keterampilan; 4). Kemampuan belajar sepanjang hayat”.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri anak dan mengembangkan berbagai aspek pengembangan anak sehingga dapat menciptakan anak usia dini yang berkualitas dalam menjalani kehidupannya.

c. Pendidikan Pos PAUD

1). Pengertian Pos PAUD

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari. Satuan pendidikan bagi anak usia dini merupakan lembaga Paud yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia lahir sampai 6 tahun. Pos PAUD merupakan pendidikan yang

berada dijalur non-formal, yang peserta didiknya berusia dari 0-6 tahun. Dalam Pos PAUD terdapat pengasuhan dan bermain bersama.

Menurut Depdiknas (2003:2), yaitu “Satuan PAUD sejenis adalah bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini sampai memasuki pendidikan dasar, di luar penitipan anak dan kelompok bermain”. Sedangkan menurut Sujiono (2009:27) mengemukakan bahwa “Pos PAUD adalah sebagai salah satu satuan PAUD sejenis”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pos PAUD adalah salah satu satuan PAUD sejenis yang berada di luar penitipan anak dan kelompok bermain dan merupakan layanan pendidikan bagi anak usia dini.

2). Pendekatan BCCT (Pendekatan sentra dan lingkaran)

Pos PAUD merupakan pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang memiliki sasaran anak yang berusia 0-6 tahun. Penyelenggaraan di Pos PAUD memerlukan pendekatan yang tepat agar dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak, pendekatan yang tepat untuk Pos PAUD salah satunya adalah pendekatan BBCT atau pendekatan sentra dan lingkaran.

Hal ini sejalan dengan yang tertulis dalam Depdiknas (2003:2)

Pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat disenta main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak , yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; (4) pijakan setelah main.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan BBCT atau pendekatan sentra adalah pendekatan yang ada dalam PosAUD yang berpusat pada anak dan memiliki 4 jenis pijakan yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main dan pijakan setelah main.

3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Pengembangan kognitif pada hakikatnya merupakan proses mental untuk mengidentifikasi, mengingat, menghubungkan, membilang, menjelaskan, mengklasifikasi, menganalisis, mensintesis, serta mengaplikasikan sesuatu. Pengembangan kognisi dapat juga dikmanai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam satu budaya.

Sujiono (2007:1.3) “Kognitif 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. Sedangkan menurut Gardner dalam Susanto (2011:47) kognitif adalah “kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih”.

Berdasarkan dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, memecahkan masalah, menciptakan karya yang dihargai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

b. Tahap Perkembangan Kognitif

Depdiknas (2010:10) membagi tahapan kognitif anak pada 4 tahapan, yaitu: tahap sensori motorik, tahap praoperasional kongkrit, tahap operasional kongkrit, tahap operasional formal. Untuk anak Pos PAUD usia 2-7 tahun digolongkan pada tahap praoperasional kongkrit. Pada tahap ini anak belajar melalui benda-benda nyata atau pengalaman yang langsung.

Menurut Piaget (dalam Sujiono (2004:3.6) mengemukakan bahwa :

- 1). Tahap Sensori Motor, yaitu perkembangan skema melalui reflek-reflek untuk mengetahui dunianya dan mencapai kemampuan dalam memersepsikan ketetapan dalam objek;
- 2). Tahap Praoperasional, yaitu penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal;
- 3). Tahap Konkret Operasional, yaitu mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret dan mencapai

kemampuan mengkonservasikan; 4). Tahap Formal Operasional, yaitu mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak hipotesis.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak pasti akan melampaui tahapan pengembangan kognitif sesuai tahapan usianya tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap konkret operasional, tahap formal operasional.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pengembangan kemampuan kognitif dalam (Depdiknas, 2010:18) bertujuan :

Untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternatif, pemecahan masalah. membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara teliti anak.

Sedangkan menurut Sujiono (2007:2.14) mengemukakan bahwa “tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah data dan dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupannya.

d. Perkembangan Kognitif

Pengembangan kognitif pada anak usia dini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuannya yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus membudayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan idrinya sendiri dan orang lain.

Flavell (dalam Hildayani, dkk 2007:9.2-9.23) mengemukakan lima perkembangan kognitif anak 4-6 tahun adalah: a) Pikiran itu ada, bahwa manusia adalah merupakan makhluk yang mempunyai pemikiran (kognisi), b) Pikiran mempunyai hubungan ke dunia fisik, pikiran sebagai kotak hitam yang menghubungkan antara stimulus lingkungan dan tingkah laku atau respons seseorang, c) Pikiran terpisah dan berbeda dari dunia nyata, d) Pikiran dapat merepresentasikan objek dan kejadian secara akurat dan tidak akurat, e) Pikiran secara aktif menghubungkan antara interpretasi realitas dan pengalaman emosi.

Dalam KemenDiknas (2010:12) pengembangan kognitif pada anak usia dini diklasifikasikan diantaranya : pengembangan Aritmatika, Kemampuan ini berhubungan dengan berhitung, seperti mengenal angka (lambang bilangan), urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda,

penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep kongkrit ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Berdasarkan urian di atas dapat disimpulkan pengembangan kognitif adalah mempunyai pemikiran, mempunyai hubungan ke dunia fisik, dunia nyata, merepresentasikan objek dan kejadian secara akurat dan tidak akurat, pengembangan Aritmatika, berhitung, dengan menggunakan konsep kongkrit ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

4. Hubungan Kognitif Dengan Berhitung

Hubungan antara kemampuan kognitif dengan berhitung sangatlah erat kaitanya. Karena kognitif merupakan daya fikir yang mampu mengembangkan konsp seperti konsep angka, konsep bilangan. Sehingga dapat mengasah kemampuan berhitung anak melalui permainan berbasis mengurutkan angka. Menurut Alexander dalam Siswanto (2008:48) yaitu konsep angka merupakan cara pengenalan yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Menurut Bronson dalam Kurnia (2009:126) bahwa anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda

kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambangnya dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Setelah itu pada anak usia dini hubungan keterkaitannya pada aktivitas menambah dan mengurangi mulai muncul. Oleh karena itu kemampuan berhitung dengan kognitif sangat erat kaitannya.

Dengan demikian kemampuan berhitung merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami berhitung sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

5. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungannya dengan bilangan lain serta melaksanakan hubungan itu. Yang dimaksud dengan berhitung sesungguhnya adalah bekerja dengan bilangan abstrak. Menurut Havighurst (dalam Zulkifli 2001:54) hampir semua orang belajar membaca, menulis, dan berhitung. Sedangkan Walle (2007:10) mengartikan berhitung adalah kunci dari konsep ide di mana konsep bilangan lainnya dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa berhitung adalah ilmu yang dipelajari atau diajarkan berhubungan dengan bilangan-bilangan, yang berarti hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan.

b. Tahapan-tahapan Berhitung

Permainan berhitung di Pos PAUD di lakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika (Depdiknas 2007:6) yaitu: a) Penguasaan Konsep, Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan; b) Masa Transisi, Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya; c) Lambang, Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Sedangkan menurut Dienes dalam Susanto (2011:101) mengemukakan lima tahap dalam berhitung yaitu: 1). Permainan bebas; 2). Generalisasi; 3). Representasi; 4). Simbolisasi; 5). Formalisasi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tahapan berhitung adalah penguasaan konsep, masa transisi, lambang, permainan bebas, generalisasi, representasi, simbolisasi, formalisasi.

c. Prinsip-prinsip Berhitung

Permainan berhitung di Pos PAUD pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan di capai melalui berbagai kemampuan. Yew dalam Susanto (2011:103) beberapa prinsip-prinsip berhitung pada anak, diantaranya; 1) buat pembelajaran yang mengasikkan bagi anak; 2) ajak anak terlibat secara langsung; 3) bangun keiginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung; 4) hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya; 5) fokus pada anak yang capek.

Flavell (dalam Hildayani, dkk 2007:9.23) menjabarkan “lima prinsip dalam berhitung yaitu: 1) *The One-one Principle*, Menurut prinsip ini belajar berhitung untuk anak di ajarkan secara berurutan dan satu persatu; 2) *The Stable- Order Principle*, Pada prinsip ini menekankan akan teraturan berhitung dengan menggunakan benda-benda; 3) *The Cardinal Principle*, Prinsip ini menekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan; 4) *The Abstraction Principle*, Prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung oleh anak, karena anak amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya; 5) *The Ordr- Irrelevance Principle*, Anak sudah mengerti cara berhitung yang di mulai dengan angka satu dan dapat direpresentasikan dengan berbagai objek”.

Berdasarkan prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip berhitung itu diawali dengan membuat pembelajarang yang

mengasikan bagi anak, anak terlibat langsung dalam pembelajaran dan dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

5. Konsep Bermain anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya Hildayani (2007:4.3). “Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak”. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bemasalah dikemudian hari. sedangkan menurut *Hurlock* dalam Musfiroh (2008:1) mengemukakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”. Sedangkan menurut Tedjasaputra (2001:20) bermain adalah kegiatan yang dapat memberikan pengalaman emosi, perasaan senang, sedih, bergairah, kecewa, marah dan sebagainya.

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni, keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan. Bagi anak-anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin,

bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Ciri-ciri bermain dalam Musfiroh (2008:4): 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang dan senang; 2) Dorongan bermain muncul dari anak, bukan paksaan dari orang lain; 3) Anak melakukan karena spontan dan suka rela, anak tidak merasa diwajibkan; 4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai dengan peran masing-masing; 5) Anak berlaku pura-pura, atau memerankan sesuatu, anak pura-pura menangis atau pura-pura marah; 6) Anak berlaku aktif mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak segera melihat; 7) Anak bebas memilih ingin bermain apa dan kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan merupakan kebutuhan anak, dengan bermain anak dapat belajar tentang sesuatu dan memperoleh pengetahuan.

b. Kriteria Bermain

Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial, agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Malone (dalam Musfiroh 2008:33) menandai tiga kriteria dari permainan, yaitu : (a) Kriteria pertama adalah tantangan. Dengan adanya tantangan, permainan menjadi lebih efektif,

aturan permainan harus jelas bagi anak dan hasil permainan itu tidak dapat dipastikan; (b) Kriteria kedua fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi; (c) Kriteria ketiga adalah keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong mereka bagaimana harus memecahkan suatu pertentangan dalam logika permainan.

Menurut Dworetzky dalam masitoh (2009:9.3) mengemukakan terdapat lima kriteria permainan yaitu: (a) Memotifasi intristik, tingkah laku bermain dimotifasi dari dalam diri anak ,karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh; (b) Pengaruh positif, tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan; (c) Bukan dikerjakan sambil lalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura; (d) Cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya; (e) Kelenturan, bermain itu perilaku yang lentur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kriteria bermain adanya tantangan, fantasi, keingintahuan, memotifasi intristik

pengaruh positif, bukan dikerjakan sambil lalu, cara/tujuan serta kelenturan.

c. **Manfaat Bermain**

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan-gagasan untuk dapat melakukan cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak. Menurut Musfiroh (2005:25) bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi anak yaitu: a) bermain dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak, b) bermain membantu anak mengembangkan kemampuan, mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah, c) bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, d) bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif, e) bermain meningkatkan kompetensi sosial anak, f) bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut, g) bermain membantu anak menguasai konflik dan teroma social, h) bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri.

Manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu, dkk (2005:1.15) adalah sebagai berikut: a) bermain memicu kreativitas, b) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, c) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, d) bermain bermanfaat untuk melatih empati, e) bermain bermanfaat mengenal panca indra, f) bermain sebagai media terapi (pengobatan), g) bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak dapat membangun konsep pengetahuan anak, mengembangkan kemampuan, mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, berpikir kreatif, meningkatkan kompetensi sosial anak, mengekspresikan dan mengurangi rasa takut, menguasai konflik dan teroma sosial, mengenal diri mereka sendiri, menanggulangi konflik, mencerdaskan otak, melatih empati, mengenal panca indra, media terapi (pengobatan) serta melakukan penemuan.

6. Pengertian Media Pendidikan Dan Metode Pengajaran

Kata media berasal dari kata latin “*medium*” secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. dalam bahasa arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan merupakan media. Sedangkan menurut *Heinich, Molenda dan Russell* dalam Eliyawati (2005:104) “ media merupakan alat saluran komunikasi “. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru kepada anak didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran.

Sedangkan metode pengajaran merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode yang dipakai pada kegiatan memasak sayuran adalah metode demonstrasi. Menurut Mubibbin dalam Gunarti (2010:9.3) mengemukakan bahwa “metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan sesuatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang di sajikan”.

Menurut Syaiful dalam Gunarti (2010:9.3) mengemukakan bahwa “Metode demonstrasi adalah “metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran”. Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:27) “metode demonstrasi adalah menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu”.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah suatu strategi metode dengan cara memperagakan cara kerja atau suatu proses kejadian agar apa yang disampaikan akan bermakna.

7. Alat permainan.

Alat permainan optimal adalah alat yang mampu menstimulasikan dan menarik minat anak, sekaligus mengembangkan berbagai jenis

kemampuan anak dan tidak membatasi hanya satu aktifitas tertentu saja. Pendapat Sugianto dalam Eliyawati (2005:62) “Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan kependidikan. Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan sesuai dengan kebutuhan anak”.

Menurut BKKBN (2012:25) “Alat permainan adalah suatu alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan anak antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak balita dalam gerakan kasar dan halus (otot, tubuh, anggota badan dan jari-jemari berbicara dan mengadakan hubungan dengan orang lain, kecerdasan, menolong diri sendiri dan bergaul”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah alat yang digunakan oleh anak di dalam bermain yang dapat merangsang dan mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak serta karakteristik anak sehingga anak merasa nyaman, senang dan gembira serta alat permainan tersebut tidak membahayakan bagi anak (APE).

8. Bermain Balok

a. Pengertian Balok

Balok merupakan salah satu media untuk bermain bagi anak. Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun dan berbagai tingkat usia di Pos PAUD. Bermain dengan menggunakan balok merupakan salah satu permainan

edukatif yang baik bagi perkembangan anak. Ketika anak bermain balok banyak temuan-temuan yang di peroleh anak dengan membangun berbagai gedung dan membuat berbagai bentuk yang di inginkan. Menurut Montolalu (2005:6.22) “Balok adalah alat yang terbuat dari kayu dengan berbagai ukuran, bentuk dan warna yang dapat digunakan dalam permainan di Pos PAUD, dan merupakan permainan yang edukatif (APE) serta paling disukai oleh anak-anak”, sedangkan menurut Depdiknas (2003:1) “Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan unit balok”.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan balok adalah alat yang terbuat dari kayu dengan berbagai ukuran, bentuk dan warna, potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan unit balok.

b. Manfaat Permainan Balok

Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukan adanya peningkatan pengembangan berpikir anak. Daya penalaran anak akan bekerja aktif dan konsep pengetahuan matematika akan ditemukan sendiri, seperti nama warna, bentuk, ukuran, pengertian sama/tidak sama, seimbang, berhitung, dan lain-lain. Sosialisasi anak akan berkembang dengan membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa dan komunikasi dengan

baik. Begitu juga kemampuan bahasa timbul saat anak menyebutkan nama hasil karyanya. Balok memberi banyak kesempatan bagi anak untuk berkembang dalam berbagai cara.

Menurut Benish dalam Montolalu (2005:7.9) “balok merupakan alat bermain yang sangat bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di Pos PAUD”. Bermain balok dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kognitif: 1). Anak-anak belajar mengenal warna, bentuk, jarak, proporsi, dan ukuran (berat-ringan, besar- kecil, banyak-sedikit); 2). Anak-anak mengenal konsep-konsep matematika seperti lebih banyak- lebih sedikit, sama dan tidak sama, lebih besar- lebih kecil, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, prediksi, gravitasi dan stabilitas; 3). Bahasa anak berkembang ketika anak mendiskusikan bangunan yang dibuat; 4). Membantu anak memahami keterampilan membuat peta.

Alat permainan dari balok membutuhkan biaya yang banyak, selain itu bila dimainkan membutuhkan banyak tempat. Namun hasil bermain dengan balok sangat berharga. Bermain dengan balok akan memberikan beberapa pengalaman bagi anak. Melalui bermain balok anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata dan tangan serta koordinasi fisik dan kognitif. Melalui bermain balok anak akan mengenal balok yang sama atau yang dua kali lebih panjang dari balok lain dan berbagai ukuran lain. Bermain dengan balok juga dapat melatih emosi dan ketelitian anak. Selain itu bermain dengan balok

akan sangat menyenangkan dan menjadikan suatu pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak.

Jadi permainan dengan balok dapat mengembangkan beberapa potensi yang dimiliki oleh anak. Selain itu bermain dengan balok akan sangat menyenangkan dan menjadikan suatu pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak.

9. Permainan Balok Ukur.

a. Balok Ukur.

Permainan balok ukur adalah aktifitas yang bagus untuk memperkuat kemampuan berhitung pada anak. Bermain dengan balok ukur ini dapat mengembangkan beberapa kemampuan anak, yaitu: mengembangkan motorik halus anak, melatih ketelitian, mengembangkan kecerdasan anak, melatih kemampuan matematika dasar berhitung, penjumlahan dan pengurangan. Menurut Zaman (2009:6.12) Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. Balok-balok ini terdiri dari balok yang berukuran.

Melalui permainan dengan balok ukur anak dapat mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda-benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan gambar angka dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi.

b. Alat Permainan Balok Ukur.

Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan balok ukur ini adalah:

- 1) Balok yang disediakan dengan bermacam ukuran yang berbeda, mulai dari yang terpendek sampai yang panjang



- 2) Balok dengan ukuran yang berbeda dibuat dengan kelipatan satu balok, kemudian di atas permukaannya diberi angka.



- 3) Untuk menambah daya tarik anak, balok-balok di beri warna.

c. Langkah-langkah Permainan Balok Ukur.

Adapun permainan balok ukur ini akan dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Guru mengenalkan balok ukur kepada anak dengan berbagai ukuran.
- 2) Guru meletakkan balok ukur di posisi yang mudah diamati anak.

- 3) Guru memisahkan balok yang berukuran sama dengan balok yang bermacam ukuran.
- 4) Guru menjelaskan cara permainan balok ukur untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan balok ukur yaitu anak mengambil balok satu persatu dan menyusun.
- 6) Anak menyusun balok ukur dengan cara menghitung dari balok yang terendah ke balok yang tertinggi dan meletakan sesuai dengan berurutan.
- 7) Bagi anak yang dapat melakukannya guru memberikan pujian dan bagi anak yang belum guru memberikan motivasi dan semangat.

Belajar berhitung yang menggunakan balok ukur diciptakan oleh George Cruissenaire atau disebut dengan balok *Cruissenaire*. Balok *Cruissenaire* ini diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak untuk bernalar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan kemampuan kognitif anak sudah pernah diteliti oleh Maryuliati (2010) dengan judul "Upaya Meningkatkan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar Di TK Negeri Pembina Padang Pariaman", yang hasilnya melalui lambang bilangan dan gambar dapat meningkatkan pengenalan tentang konsep angka.

Persamaannya Maryuliati dan peneliti sama-sama meneliti tentang lambang bilangan dan konsep bilangan. Namun dalam hal ini, keduanya memakai alat yang berbeda kalau maryuliati menggunakan gambar dan peneliti menggunakan balok ukur. Hubungannya dengan peneliti sama-sama meneliti tentang kognitif.

Penelitian tindakan kelas ini juga dilakukan oleh Kurisna (2011) dengan judul "Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal AUD Melalui Permainan Truk Angka Di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota". yang hasilnya bahwa melalui permainan truk angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Dimana keduanya sama-sama meneliti tentang lambang bilangan. Namun dalam hal ini, keduanya memakai alat permainan yang berbeda, Kurisna memakai truk angka dan peneliti menggunakan balok ukur. Hubungannya dengan peneliti sama-sama meneliti tentang kognitif.

Penelitian tindakan kelas ini juga dilakukan oleh Wahyudi (2011) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel Di TK Negeri Pembina Kota Pariaman", yang hasilnya melalui permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Disini Wahyudi dan peneliti sama-sama meneliti tentang peningkatan kognitif, peneliti lebih menekankan pada kemampuan berhitung serta yang membedakannya adalah alat/sumber yang dipakai berbeda pada permainannya dengan kartu kata bergambar

sedang peneliti menggunakan balok ukur. Hubungannya dengan peneliti sama-sama meneliti tentang kognitif

Berdasarkan hasil penelitian tersebut mendukung peneliti melakukan penelitian yang melibatkan pemikiran anak usia Pos PAUD yaitu bermain dengan menggunakan balok ukur yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berfikir

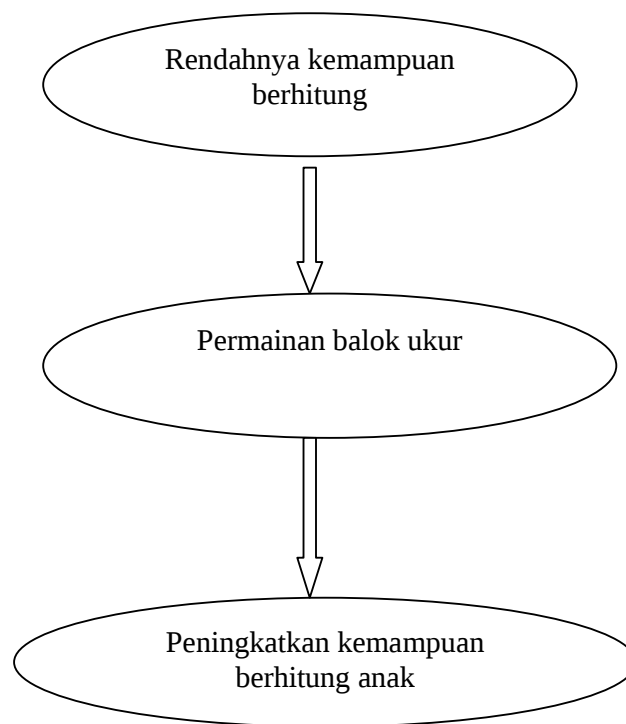
Pada prinsipnya di Pos PAUD pembelajaran yang dilakukan dengan "Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain". Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak di Pos PAUD. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan berhitung, mengukur isi, mengukur berat, membandingkan dan sebagainya.

Balok ukur yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah balok ukur yang sudah dimodifikasi yang berbentuk empat persegi panjang dengan menggunakan warna (merah 5) dan balok yang sudah diberi angka. Bermain balok dapat mengembangkan berbagai konsep diantaranya adalah: konsep bilangan (angka), konsep bentuk, konsep warna, grafik, konsep tinggi rendah, dan konsep banyak sedikit dan lain-lain.

Indikator yang dipakai adalah: membilang (konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 5, membuat urutan bilangan 1-5 dengan benda-benda,

dan membedakan banyak-sedikit, sehingga hasil belajarnya anak dapat memahami bilangan.

Kerangka berfikir penelitian yang dilakukan dapat dijabarkan dari teori diatas adalah: pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan menggunakan media dan alat peraga yang menarik dan bervariasi yaitu dengan menggunakan balok ukur di dalam bermain yang akan meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Bagan 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Permainan balok ukur dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Pos PAUD Mentari Sawahlunto.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok ukur sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak Pos PAUD Mentari Sawahlunto di kelompok 4-5 tahun setelah melakukan permainan balok ukur telah menunjukkan hasil yang sangat baik.
2. Kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak masih rendah ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti permainan balok ukur dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori maka implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan bermain balok ukur tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan tangan anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan sosial anak.
2. Kegiatan bermain balok ukur yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan

menghitung anak sesuai dengan urutan jumlah balok ukur atau anak sudah memahami konsep bilangan.

3. Melalui permainan balok ukur yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal bilangan dan konsep bilangan karena media pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak.
4. Bermain balok ukur dapat juga mengembangkan kemampuan bahasa anak, keterampilan anak untuk bernalar dan juga anak paham tentang bilangan serta banyak konsep yang dikembangkan diantaranya konsep angka, bentuk, warna, grafik, banyak-sedikit, tinggi-rendah dan lain-lain.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Bagi lembaga pendidikan, hendaknya memanfaatkan permainan balok ukur untuk pembelajaran berhitung supaya menyenangkan bagi anak didik.
2. Kepada guru Pos PAUD diharapkan dapat menggunakan permainan balok ukur dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Bagi anak, penggunaan permainan balok ukur sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai.
5. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aisyah, Siti, dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- BKKBN. 2012. *Media Interaksi Orang Tua Dan Balita Sebagai Alat Bantu Pendidikan Anak Balita*. Jakarta: BKKBN.
- Depdiknas. 2003. *Alat Permainan Edukatif Untuk Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Depdiknas. 2003. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda.
- Damayanti, Dwi Retna. *Progam Pendidikan Untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan “ Beyond Centers And Circles Time (BCCT)” (Pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2007. *Permainan Berhitung Pemula*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pemeliharaan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Hariyadi, Muhammad, 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hildayani, Rini, dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di TK*. Jakarta: Kementrian.
- Kurisna, Endang. 2011. *Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal AUD Melalui Permainan Truk Angka TK Sari Kubang Tungkek Kab Lima Puluh Kota Padang*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: FIP.UNP.
- Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Maryuliati. 2010. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan Dan Gambar Di TK Negeri Pembina Padang Pariaman*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: FIP.UNP.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- PGPAUD. 2010. *Panduan Penyusunan Skripsi*. Padang: FIP UNP.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Walle, John A. Van de. 2007. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Erlangga.
- Wahyudi, Sri. 2011. *Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata bergambar Pada Papan Planel Di TK Negeri Pembina Kota Pariaman Padang*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: FIP.UNP.
- Zulkifli L. 2001. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaman, Badru, Asep Hery Hernawan, dan Cucu Eliyawati. 2009. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta; Universitas Terbuka.