

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN TEBAK ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
ASIYIYAH CALAU SUMPUR KUDUS SIJUNJUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
MARNI ENITA
1209617/ 2012

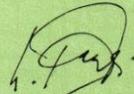
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

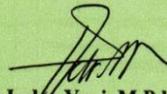
Judul :Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan
Tebak Angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Sijunjung
Nama : Marni Enita
NIM : 1209617
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I,



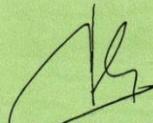
Dra. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Padang, Desember 2015
Pembimbing II,



Indra Yeni, M.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGPAUD FIP UNP



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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

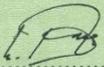
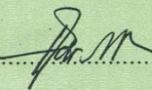
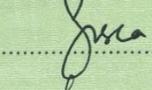
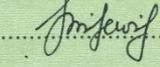
**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN TEBAK ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH CALAU SUMPUR KUDUS SIJUNJUNG**

Nama : Marni Enita
NIM/ BP : 1209617/ 2012
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2015

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	1..... 
2. Sekretaris	: Indra Yeni, M.Pd	2..... 
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd	3..... 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, M.Pd	4..... 
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd	5..... 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahua saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2015

Yang Menyatakan



Marni Enita

NIM. 1209617

ABSTRAK

Marni Enita (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tebak Angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan Kabupaten Sijunjung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan Kabupaten Sijunjung masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari kemampuan anak menebak angka 1-20, kemampuan anak mengisi pola angka, kemampuan anak menyebutkan angka 1-20, kemampuan anak mengurutkan angka 1-20. Selain itu pemakaian media dan metode yang kurang tepat dan bervariasi. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu melalui permainan tebak angka, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah anak TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan Kabupaten Sijunjung kelompok B2, dengan jumlah anak 10 orang dan waktu penelitian pada bulan Mei sampai Juni 2014 dan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan dilaksanakan tiga kali pertemuan setiap siklusnya. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian di setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak terlihat dengan tercapainya persentase keberhasilan anak yang mana hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diharapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan Kabupaten Sijunjung.

Kata Pengantar

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yangtelah memberikan petunjuk dan melimpahkan Rahmat-Nya kepada penelitisehingga dengan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini denganjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan TebakAngka di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan KecamatanSumpur Kudus”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melakukan penelitiandilapangan dan merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelarSarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Gum Pendidikan Anak Usia Dinipada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan,dorongan dan bimbingan serta dukungan dan saran dari berbagai pihak. Makapada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaanyang tinggi dari lubuk hati yang paling dalam dan tulus kepada :

1. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah banyakmemberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingandengan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah banyakmembelikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingandengan penuh kesabaran dan pengertian dalam penulisan skripsi ini

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam proposal ini.
4. Ibu bapak pada Dosen UNP PGPAUD yang telah banyak memberikan bimbingan serta ilmu pengetahuan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Tri Putra Junaidi selaku pengelola pada kelas PPKHB Sijunjung.
6. Bapak Herman, S.Ag sebagai Kepala UPTD Pendidikan Kecamatan Sumpur Kudus yang telah memberi izin penelitian sehingga peneliti dapat dilaksanakan.
7. Rekan yang sama mengajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada peneliti dalam penulisan ini
8. Kasih sayang dan ucapan terima kasih yang tulus buat suami peneliti yang selalu mendampingi peneliti baik suka maupun duka. Dan seterusnya anak-anakku tersayang dan kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti demi meraih cita-cita.
9. Rekan-rekan Mahasiswa PPKHB Sijunjung Jurusan PGPAUD Angkatan 2012 yang sama-sama saling memberikan motivasi dalam penyusunan proposal
10. Anak didik di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan khususnya yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.

Peneliti sangat menyadari akan kemampuan dan pengalaman yang dimiliki sehingga skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam penulisan maupun dalam pembahasan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Padang, November 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
Lembar Pengesahan.....	
Abstrak	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	v
Daftar Bagan.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Grafik	xi
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan	6
1. Konsep Anak Usia	6
a. Pengertian anak usia	6
b. Karakteristik anak usia.....	7
c. Tujuan Pendidikan Taman	8
d. Manfaat pendidikan anak usia.....	9
2. Perkembangan Kognitif Anak.....	9
a. Pengenian kognitif	9
b. Pentingnya pengembangan kognitif.....	10
3. Permainan Berhitung Pada Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian berhitung pada anak usai dini	10
b. Ciri-ciri permainan berhitung pada anak usia dini.....	11
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan berhitung	11
4. Konsep bermain	12

a. Pengertian bermain.....	12
b. Manfaat bermain	12
5. Permainan sembunyi angka.....	13
a. Pengertian angka	13
b. Pengenian permainan	13
c. Pengertian tebak angka	13
d. Manfaat Tebak Angka	14
6. Alat Permainan Edukatif	14
a. Pengertian alat permainan edukatif	14
b. Manfaat alat bermain edukatif	15
c. Persyaratan alat permainan edukatif	15
B. Penilaian Yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir	17
D. Hipotesis.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Tempat dan Waktu	18
C. Subjek Penelitian.....	18
D. Prosedur Penelitian.....	18
E. Definisi Operasional.....	33
F. Instrumen.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data.....	34
H. Teknik Analisa Data.....	35
I. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	37
A. Deskripsi Data.....	37
1. Deskripsi kondisi awal	37
2. Deskripsi siklus I.....	40
3. Deskripsi siklus II	53
B. Analisis Data	66
C. Pembahasan.....	73

BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan	76
B. Implikasi.....	76
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	17
Bagan 2. Prosedur Penelitian	19

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Instrumen Observasi Penelitian	34
Tabel 2. Hasil observasi kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan (Kondisi Awal	37
Tabel 3. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan I siklus I (Setelah Tindakan)	41
Tabel 4. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 2 siklus I (Setelah Tindakan)	44
Tabel 5. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 3 siklus I (Setelah Tindakan)	47
Tabel 6. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan)	51
Tabel 7. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 1 siklus II (Setelah Tindakan)	54
Tabel 8. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 2 siklus II (Setelah Tindakan)	57
Tabel 9. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 3 siklus II (Setelah Tindakan)	61
Tabel 10. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	64
Tabel 11. Kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan (Kategori Tinggi)	67
Tabel 12. Kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan (Kategori Sedang)	69
Tabel 13. Kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Smpnur Kudus Selatan (Kategori Rendah).....	71

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan (Sebelum Tindakan). ...	39
Grafik 2. Hasil obsevasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 1 siklus I (Setelah Tindakan)	42
Grafik 3. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 2 siklus I (Setelah Tindakan)	45
Grafik 4. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 3 siklus I (Setelah Tindakan)	49
Grafik 5. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan) ...	52
Grafik 6. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan I siklus II (Setelah Tindakan).....	55
Grafik 7. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 2 siklus II (Setelah Tindakan)	59
Grafik 8. Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan pertemuan 3 siklus II (Setelah Tindakan)	62
Grafik 9. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 (Setelah Tindakan) ..	65
Grafik 10. Kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan (Kategori Tinggi)	68
Grafik 11. Kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan (Kategori Sedang)	70
Grafik 12. Kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan (Kategori Rendah)	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu .yang berlangsung sepanjang hayat yaitu sejak anak usia dini berlanjut sampai akhir hayat.

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentang usia 0 sampai 6. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan Undang-Undang RI No.2 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada bab I pasal 1 ayat 14 (Depdiknas: 2007:1) berbunyi “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia 4 sampai 6 tahun. Pendidikan TK mempunyai peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Pendekatan pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar dimana anak tidak dituntut untuk mendapat hasil yang maksimal. Namun anak-anak dibimbing untuk mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain seraya belajar. Melalui proses bermain seraya belajar dapat mengalih dan mengasah setiap potensi diri yang dimiliki individu masing-masing peserta didik.

Pada dasarnya kemampuan berhitung menjadi sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, moral dan agama. Tidak hanya dalam pendidikan tetapi juga bermanfaat untuk kelangsungan hidup individu di lingkungannya. Pembelajaran berhitung perlu dikembangkan pada anak sejak usia dini. Oleh karena itu pendidik dan orangtua dapat mengenal konsep bilangan kepada anak melalui berbagai benda yang ada disekitar kita yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam berhitung, mengenal konsep bilangan berpikir logis dan sistematis.

Permainan berhitung sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Seperti konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran berhitung lebih lanjut di sekolah dasar. Selain itu kemampuan berhitung juga diperlukan dalam membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan pengalafiaah atau hasil observasi peneliti temukan dan amatidi TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, antara lain anak belum mengenal angka atau urutan

1 sampai 20 (masih tertukanya angka 13,15,19), anak belum mampu berhitung dan mencari angka yang sesuai dengan jumlah yang dihitung, juga belum mampu menyelesaikan mengisi pola, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tebak Angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan:

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah
2. Kurangnya kemampuan anak dalam mengurut angka 1-20
3. Metode yang digunakan kurang tepat dan tidak bervariasi
4. Kurang tersedianya alat / media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti perlu membatasi masalahnya yaitu: kemampuan berhitung anak masih rendah di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan .

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Tebak Angka di TK Aisyiyah Calau Sumpur Kudus Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang di capai dalam penelitian adalah:

1. Bagi Anak
 - a. Membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tebak angka
 - b. Membantu anak mengenal bentuk-bentuk angka
 - c. Menambah daya konsentrasi dan daya ingat anak
 - d. Menambah daya konsentrasi dan mempertajam daya ingat anak
 - e. Agar anak berkembang lebih optimal

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan masukan atau umpan balik bagi guru dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk peningkatan kemampuan berhitung di TK
- b. Sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna bagi anak
- c. Memperkaya pengetahuan guru terhadap kemampuan berhitung
- d. Sebagai bahan informasi banl dalam kegiatan pembelajaran di TK sehingga guru memiliki kemampuan professional di bidangnya

3. Bagi sekolah

- a. Agar proses pembelajaran dapat berjalan semaksimal mungkin dan kemampuan peningkatan pembelajaran berhitung anak dapat berkembang lebih optimal lagi.
- b. Sebagai sarana peningkatan prestasi mutu lembaga melalui pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan dan pengalaman dan kretifitas dalam melakukan penelitian.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi perkembangan anak usia dini

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki batasan tertentu, karakteristik yang unik dan berbeda pada suatu proses berkembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Suryana dan Mahyuddin (2013:1.5) *National Association For The Education Of Young Children* (NAEYC), asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian dibidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat di prediksi menyangkut perkembangan yang terjadi pada usia 8 tahun pertama pada kehidupan anak. NAEYC membagi Anak Usia Dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun.

Sedangkan menurut Masitoh (2009:1.16) anak usia dini adalah sekelompok anak yang berbeda 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.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada masa emas yaitu masa pertumbuhan dan perkembangan sepanjang rentangan usia manusia, pada masa ini

seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang dan merupakan landasan dan fondasi berbagai aspek perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Suryana (2013 : 31-32) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut : 1) anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosizfy*), 2) anak bersifat egosentris, 3) anak bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantastis, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Sedangkan menurut Sulyana, Mahyuddin (2013:I.8-1.10) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Anak bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*Curiosity*)

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakutkan.

3. Anak bersifat unik

Anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga.

4. Anak memiliki imajinasi dan fantasi

Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya, anak memiliki daya konsentrasi pendek. Pada umumnya

anak sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka Waktu yang lama.

Berdasarkan pendapat di atas anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh, kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:42-43) yang ingin di capai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orangtua dan guru serta pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah : 1). Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam mengembangkan fisiologis yang bersangkutan, 2). Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dan usaha yang terkait dengan perkembangannya, 3). Dapat memahami kecerdasan jamak dan kontanyadengan perkembangannya anak usia dini, 4). Dapat memahami artibermain bagi perkembangan anak usia dini, 5). Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia dini taman kanak-kanak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

- 1) Bermanfaat bagi perkembangan fisik anak
- 2) Bermanfaat bagi perkembangan emosi anak
- 3) Meningkatkan kognitif anak
- 4) Bermanfaat bagi perkembangan sosialnya
- 5) Memberikan dampak baik karena anak semakin kreatif dalam perkembangannya

2. Perkembangan Kognitif Anak

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak menurut Sujiono (2009: 1.3) kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa yang di amati dari sekitar.

Perkembangan kognitif mengacu kepada otak dan bagaimana cara otak bekerja. Ini terkait bagaimana berpikir, bagaimana otak melihat dunia mereka sebagai anak-anak, dan bagaimana mereka menggunakan pikirannya untuk belajar.

Menurut Witherington dalam Sujiono (2009: 1.16) intelegensi merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan dalam menggunakan bilangan dan angka, penggunaan bahasa,

kecepatan pengamatan, dalam memahami hubungan menghayal atau mencipta.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

b. Pentingnya pengembangan kognitif

Sujiono (2009 : 1.22), mengemukakan pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

3. Permainan Berhitung Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian berhitung pada anak usia dini

Berhitung adalah usaha melakukan, mengajarkan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa digunakan metode tes.

Menurut kamus Bahasa Indonesia, berhitung adalah mengerjakan hitungan (penjumlahan, pengurangan, dan sebagainya). Dalam berhitung anak belajar proses dalam operasi hitung terutama penjumlahan dan pengurangan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah menjumlahkan, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dengan sebuah benda yang sebenarnya.

b. Ciri-ciri permainan berhitung pada anak usia dini

Menurut Depdikbud (2000:3) ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung,
- 2) Anak mulai menyebutkan urutan bilangan sederhana,
- 3) anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan,
- 4) Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang ada di sekitar anak,
- 5) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan berhitung

Menurut Depdikbud (2000:25) faktor yang mempengaruhi permainan berhitung yaitu :

- 1) Apabila anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut sanggup untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi,
- 2) Apabila anak menunjukkan

tingkahlaku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada benda lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah kesulitan pada anak itu berarti anak tersebut membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih mendalam dari guru untuk mengatasi masalah kesulitan belajar pada anak tersebut.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian bermain

Montolalu (2005 : 1.2) mengemukakan bermain mempunyai arti yang sangat penting dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmani ataupun rohani.

b. Manfaat bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak dan mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreativitas dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap positif.

Montolalu (2009:1:19) mengungkapkan bahwa bermain bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu : 1) Bermain memacu kreativitas, 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) Bermain bermanfaat untuk mengulangi konflik, 4) Bermain

bermanfaat untuk melatih empati, 5) Bermain bermanfaat untuk mengasah pancar indra, 6) Bermain sebagai media terapi, 7) Bermain merupakan melakukan penemuan.

Dapat peneliti simpulkan bahwa bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Baik kognitif, bahasa, sosial dan emosional serta fisik motorik.

5. Permainan Tebak Angka

a. Pengertian angka

Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan, dalam penggunaan sehari-hari angka dan bilangan dan nomor seringkali disamakan, secara definisi, angka, bilangan, dan nomor merupakan identitas yang berbeda.

b. Pengertian permainan

Dalam kamus bahasa Indonesia "*Game*" adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain bagian yang ada dalam permainan keduanya saling berhubungan permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya.

c. Pengertian tebak angka

Tebak angka merupakan permainan asah otak yang didesain khusus untuk anak-anak. Tebak angka ini sangatlah cocok dimainkan oleh anak berusia 4-13 tahun. Cara bermainnya amatlah mudah, anak hanya perlu menebak angka dan memilih jawaban yang

benar dari pilihan yang telah disediakan. Adapun arti lain tentang permainan tebak angka yaitu suatu permainan asah otak ringan, kumpulan angka disusun sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan angka baru yang diadaptasi dari istilah sehari-hari, ungkapan unik dan lucu ataupun berupa isu dan peristiwa yang sedang terjadi. Game ini sangat kreatif dan unik dalam menguji otak kita untuk bisa menemukan jawaban-jawaban dari setiap angka yang disajikan. Bisa menjawab satu angka akan menimbulkan rasa penasaran untuk angka berikutnya.

d. Manfaat Tebak Angka

Adapun manfaat tebak angka ini bagi anak yaitu:

- Membantu anak untuk mengingat dan menghafal angka
- Mengajarkan anak tentang berhitung

6. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Menurut Depdiknas (2007:4) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai-nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Sedangkan menurut Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (2007:19) alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan anak antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak dalam hal gerakan kasar dan halus, berbicara, mengadakan hubungan dengan orang lain dan mendorong diri sendiri dan bergaul.

b. Manfaat alat bermain edukatif

Manfaat alat permainan edukatif (BKKBN:2007.6) yaitu :1) Alat permainan merupakan sumber belajar, 2) Mendorong anak untuk lebih kreatif, 3) Membantu kepribadian yang baik, 4) Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan.

c. Persyaratan alat permainan edukatif

Persyaratan alat permainan edukatif menurut Prayitno(1998:19) sebagai berikut : 1) Alat permainan disesuaikan dengan kemampuan dan kesanggupan anak, 2) Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak, 3) Alat permainan harus tahan lama, 4) Alat permainan harus sesuai dengan kebutuhan bermain.

Dalam BKKBN (2007:19-22) dikatakan bahwa persyaratan alat bermain edukatif yaitu : a) Mengandung nilai-nilai pendidikan, b) Aman dan tidak berbahaya bagi anak, c) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya, d) Sesuai dengan minat dan perkembangan anak, e) Sederhana, murah dan mudah diperoleh, f) Awet tidak mudah rusak, g)

Ukuran dan bentuknya sesuai ukuran anak, g) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah sesuatu alat permainan yang mengandung nilai edukatif, mudah dan tidak sulit dalam menggunakan dan dapat merangsang anak untuk belajar.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh :

1. Hartinah (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Golf Buah Di Pasaman Barat” di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Igasaman. Adapun hasil penelitian bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan golf dapat berkembang dengan baik
2. Mista (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga” di TK Bunda Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus. Adapun hasil dari penelitian bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga dapat berkembang dengan baik.

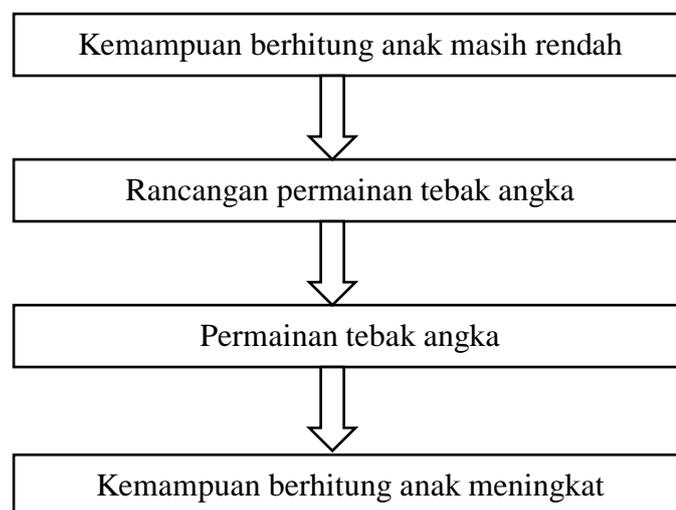
Kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan berhitung anak walaupun caranya berbeda tapi tujuannya sama. Di sini penulis akan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan cara yang berbeda. Adapun cara yang

penulis lakukan yaitu melalui permainan sembunyi angka di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Calau Nagari Sumpur Kudus Selatan Kabupaten Sijunjung.

C. Kerangka Berpikir

Pada saat ini perkembangan berhitung anak usia dini masih banyak yang belum sempurna, kenyataannya yang ada pada pengalaman penulis menunjukkan bahwa peserta didik masih banyak kemampuan berhitung belum sempurna, main ada diantara anak-anak yang tidak dapat mengurutkan angka dengan benar, karena kurangnya media untuk berhitung.

Meningkatkan kemampuan berhitung anak yang dilakukan dengan permainan tebak angka, supaya kemampuan berhitung anak dapat meningkat untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis tindakan

E. Permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung di TK Aisyiyah Sumpur Kudus Selatan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Kemampuan berhitung anak TK Aisyiyah Calau dikelompok B1 setelah melakukan permainan tebak angka telah menunjukkan hasil yang sangat baik.
2. Kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak masih kurang, ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Menurut hasil penelitian mengatakan bahwa kegiatan permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak karena menggunakan kartu angka, selain itu dapat pula meningkatkan motorik halus anak, melatih konsentrasi dan kesabaran ketika melakukan kegiatan tebak angka menjadi sebuah urutan angka.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah diuraikan maka disarankan untuk :

1. Guru

- a. Hendaknya dapat menerapkan dan menggunakan permainan tebak angka secara langsung dalam kegiatan pembelajaran
- b. Sehubungan dengan kartu angka dapat meningkatkan mengajar di TK Aisyiyah Calau hendaknya memahami cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.

2. Bagi instansi

Kepada pihak TK Aisyiyah Calau hendaknya dapat memperbanyak media permainan tebak angka dalam bentuk yang lebih bervariasi, dan menerapkannya dalam setiap proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berhitung dalam permainan tebak angka dimanfaatkan oleh guru lain.

3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan
4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya sekedar pada kemampuan berhitung anak dan permainan tebak angka, untuk kemajuan anak, untuk keterampilan melakukan permainan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sedangkan masih banyak lagi metode serta media lain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, oleh sebab itu dalam melakukan penelitian berikutnya untuk melakukan penelitian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. 2009. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universitas Terbuka
- _____ 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar
- _____ 2007. *Pembuatan dan Penggunaan APE*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan *Penelitian Kelas*, BA-PGB-04
- Hartinah. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Golf Buah di Pasaman Barat di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman*. UNP : Skripsi Tidak di Terbitkan
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Diglossia Media Group
- Mista. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Ular Tangga di TK Bunda Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus*. UNP : Skripsi Tidak di Terbitkan
- Montolalu. Dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Munthe Bermawy. 2005. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD (*Center for Teaching Staff Development*)
- Maswins. *Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini*. www.maswinsforeducation.com. Ditemukan : 10 Mei 2014
- Nurani Yuliani Sujiono, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Berhitung*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 58 Tahun 2009
- Prayitno, Elida. 1998. *Perkembangan Individu I*. Padang : UNP
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang : UNP Press