

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN RANTING POHON DI
TK NEGERI PEMBINA KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh

SEPTIA MAYONA

NIM 57418/2010

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PEGESAHAN TIM PENGUJI

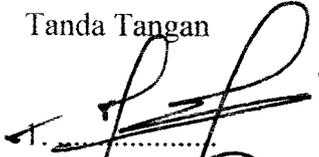
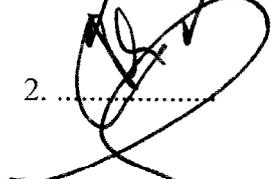
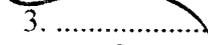
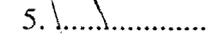
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ranting Pohon di TK Negeri Pembina Kota Pariaman

Nama : Septia Mayona
NIM : 2010/57418
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2012

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra.Hj. Dahliarti, M. Pd	
2. Sekretaris : Dra.Hj. Yulsofriend, M.Pd	
3. Anggota : Dr.Hj. Rakimahwati, M: Pd	
4. Anggota : Rismareni Pransiska, M.Pd	
5. Anggota : Asdi Wirman, S. Pdi	

ABSTRAK

Septia Mayona 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ranting Pohon di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman masih rendah karena peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan berhitung, sehingga anak belum mampu mengurutkan angka dengan benar, hal ini disebabkan karena anak hanya sekedar berhitung bilangan tanpa melihat konsep angka dan media yang di aplikasikan guru kurang optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan konsep berhitung dengan ranting pohon

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Pembina Kota Pariaman pada kelompok B3 yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan format observasi, dokumentasi .data di olah dengan bentuk persentase. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus setiap siklus tiga kali pertemuan.

Setelah dilakukan siklus I, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada kondisi awal dan pada siklus I kemampuan berhitung anak sudah meningkat namun masih belum sesuai dengan yang di harapkan dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan berhitung anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan berhitung dengan Ranting pohon dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ranting Pohon di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”**. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Ibu Dra.Hj.Dahliarti M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi penelitian ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan beserta staf dan tata usaha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Kepala Sekolah dan Majelis Guru TK Pembina Kota Pariaman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
5. Murid-murid TK Pembina Kota Pariaman yang telah memberikan izin kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman angkatan 2010 khususnya teman-teman jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan semangat serta bimbingan kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Terima kasih teman kolaborasi peneliti kak Dona Permata Sari S.pd yang telah membantu peneliti untuk penelitian.

Teristimewa buat ibunda dan ayahanda serta kekasih dan kakak-kakak beserta keluarga sanak famili yang telah mendukung baik secara moril maupun materil, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

Semoga petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan sekali saran dan kritikan yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengembangan pengetahuan.

Padang, Juni 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	HAL
HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DARTAR GRAFIK	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Defenisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Anak Usia Dini	11
2. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini.....	12
3. Konsep Bermain	20
a. Pengertian Bermain.....	20
b. Tujuan Berhitung	14
c. Fungsi Berhitung.....	21
4. Alat Permainan	22
a. Pengertian Alat Permainan.....	22
b. Fungsi Alat Permainan.....	23
c. Permainan Berhitung dengan Ranting pohon.....	24
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berfikir	26
D. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Instrumen Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37

F. Analisis Data	37
G. Cara Menganalisis Hasil Observasi.....	38
H. Indikator Keberhasilan.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	40
B. Analisa Data.....	76
C. Pembahasan	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Implikasi.....	88
C. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Kondisi Awal(Sebelum Tindakan)	HAL 40
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Pada Siklus I Pertemuan <i>Pertama</i>	45
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Pada Siklus I Pertemuan <i>kedua</i>	50
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Pada Siklus I Pertemuan <i>Ketiga</i>	55
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon pada siklus II Pertemuan <i>pertama</i>	62
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Pada Siklus II Pertemuan <i>Kedua</i>	67
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Pada Siklus II Pertemuan <i>Ketiga</i>	72
Tabel 10	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Kategori Sangat Tinggi.....	79
Tabel 11	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Kategori Tinggi.....	81
Tabel 12	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ranting Pohon Kategori Rendah.....	83

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang menyediakan program bagi anak usia 4 – 6 tahun dan sampai memasuki pendidikan dasar. Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan kognitif, fisik motorik, moral, dan nilai-nilai agama, bahasa, dan seni, guru TK hendaknya memahami karakter dasar kemampuan yang harus dikembangkan oleh Anak Usia Dini. Kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai oleh anak merupakan tugas perkembangan masa Kanak-kanak yang harus diselesaikan.

Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 mengisyaratkan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini dimulai sejak lahir sampai 6 tahun, memberikan rangsangan untuk dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak, agar anak dapat menghadapi pendidikan yang lebih lanjut”.

Prinsip belajar di TK adalah “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Aplikasi yang ditempuh oleh guru adalah anak diajak untuk mengenal, memahami, mencermati sesuatu melalui permainan. Di samping itu, media-media pengajaran di TK merupakan faktor yang sangat menunjang dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang. Tanpa adanya media, apa yang diajarkan oleh guru kurang berhasil dengan

baik, karena anak tidak melihat bagaimana bentuk ataupun ciri-ciri dari apa yang dijelaskan oleh guru, selain itu media yang disajikan harus menarik sehingga anak berminat atau tertarik untuk memperhatikannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Frobel dalam Mayke, (1995:4) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini di TK dilaksanakan dengan sistem Area atau Sentra yang terdiri dari area balok, matematika, IPA, seni, membaca, musik, drama, agama, air dan pasir. Usia 4 – 6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan.

Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Anak Usia Dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dilakukan dengan cara mengaplikasikan permainan terutama berhitung. Melalui permainan berhitung anak dapat mengenal angka dan dapat menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Permainan berhitung di TK sangat berguna bagi anak terutama dalam mengenal dan memahami lambang bilangan yang menjadi

dasar perkembangan matematika anak lebih lanjut, sehingga anak secara mental dapat mempelajari matematika di tingkat Sekolah Dasar.

Depdiknas (2000:1) menyatakan bahwa: "Minat anak terhadap angka umumnya sangat besar". Di sekitar lingkungan kehidupan anak seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya: pada jam dinding, uang, dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa: "Angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari". Maka, pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep berhitung atau matematika dasar kepada anak. Diantaranya membilang, mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 10 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya, dimana guru hendak memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak. Seorang guru yang profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasikan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal. Aplikasi metode dan memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung secara tepat dan sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain merupakan sarana yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak contohnya saat anak bermain ayunan di luar sekolah anak secara tidak langsung sudah belajar berhitung.

Namun demikian setelah peneliti melakukan observasi awal di TK Negeri Pembina Kota Pariaman, peneliti menemukan berbagai fenomena bahwa, anak belum bisa membilang angka, anak hanya sekedar menghitung bilangan tanpa melihat konsep angka, media yang diaplikasikan guru untuk pengenalan konsep berhitung kepada anak masih belum optimal, Guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran contohnya saat bermain anak sudah melakukan kegiatan berhitung tetapi tidak memahami konsep berhitung dari permainan tersebut.

Peneliti mencermati bahwa fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara mengenalkan konsep berhitung melalui permainan Adapun alasan penulis tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan berfikir anak dan mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dengan adanya penggunaan angka dan tulisan akan bisa membantu pengenalan anak tentang konsep angka. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah penelitian melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. karya yang peneliti buat berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ranting pohon di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”. Alasan peneliti meneliti hal tersebut karena dengan permainan berhitung ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan mengenal angka dan pembelajaran berhitung akan menjadi lebih menyenangkan bagi anak dan anak tidak merasa bosan melakukannya karena media nya berbentuk sebuah permainan tanpa disadari anak sudah

bisa mengenal angka tersebut. Dan benar-benar mempersiapkan peserta didik untuk siap melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi tentang pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota pariaman antara:

1. Anak belum bisa membilang angka.
2. Anak belum mampu mengurutkan angka dengan benar.
3. Anak sudah melakukan kegiatan berhitung tetapi tidak memahami konsep berhitung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah anak sudah melakukan kegiatan berhitung tetapi tidak memahami konsep berhitung.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana melalui permainan berhitung dengan ranting pohon dapat meningkatkan pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota Pariaman?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan permainan berhitung menggunakan ranting pohon sebagai salah satu alternatif media edukatif yang

menarik bagi anak dalam mengenalkan konsep berhitung. Dalam permainan ini anak menghitung ranting-ranting yang di dapatnya dan mencari angka sesuai dengan rantingnya.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal konsep berhitung melalui permainan berhitung dengan ranting pohon.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi anak

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan pengenalan angka melalui permainan berhitung dengan menggunakan ranting pohon.

2. Bagi guru

Sebagai bahan atau media yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak dan anak dapat mengenal angka 1-10 dan menemukan konsep angka yang melatih anak untuk mandiri dan permainan berhitung dengan ranting pohon merupakan salah satu alternatif untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas dan memberikan bekal pembelajaran yang baik untuk anak didik

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bacaan dan inspirasi bagi peneliti lain yang berminat untuk meneliti hal yang sama pada objek yang berbeda dimasa yang akan datang.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci yang ada pada judul proposal ini, maka penulis akan mendefinisikan beberapa konsep sebagai berikut:

1. Pengenalan konsep berhitung yaitu merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak Anak Usia Dini. pemahaman konsep berhitung berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan lambangnya, maka anak lebih paham kalau diberikan simbol dan lambangnya dan artinya sesungguhnya karena dibantu dengan simbol dan tulisannya anak memerlukan belajar konsep angka, serta dapat mengenali, memahami, serta menulis angka merupakan hal yang sangat berarti buat anak.
2. Permainan berhitung dengan ranting pohon yaitu suatu alat permainan yang dapat meningkatkan daya fikir atau kognitif anak, permainan ini menyenangkan bagi anak karena anak bisa menghitung secara langsung jumlah ranting pohon.,permainan berhitung dengan ranting pohon adalah ranting-ranting yang ada di sekitar lingkungan kita lalu kita petik dari pohon dan anak disuruh menghitung banyak ranting pohon tersebut.apabila anak sudah selesai anak berhitung kemudian anak disuruh

mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah rantingnya.kartu angka ini terbuat dari kertas karton yang ditulis angka 1-10.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Pratisti (2008:55) menyatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai anak usia sekolah dimana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, meloncat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan”.

Menurut Ramli (2005:12) anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai 8 tahun. Meskipun demikian, dalam kerangka pendidikan anak usia dini di Indonesia, pelaksanaannya ditekankan pada pelayanan pendidikan terhadap anak-anak yang berada pada usia lahir sampai usia 6 tahun.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah anak yang berumur dari 0-6 tahun yang sudah dapat berkembang secara fisik, bahasa, maupun berkembang secara emosi.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Suyanto (2005:5) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya. Anak usia dini tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak akan tetapi untuk mengoptimalkan perkembangan otak melalui pemberian rangsangan yang tepat.

Disamping itu pendidikan anak usia dini juga membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Secara umum tujuan pendidikan dari anak usia dini yaitu: mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Sesuai dengan falsafah bangsa yaitu membentuk manusia Pancasila sejati yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang

cakap, sehat dan terampil serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan Negara.

Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak perlu dibimbing agar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

c. **Karakteristik Anak Usia Dini**

Ellyawati (2005 : 2) karakteristik anak usia dini yaitu:

1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi / daya khayal, 8) Anak masih mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Karakteristik anak usia dini dalam Mutiah (2010:56) anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosioemosional, bahasa, dan komunikasi. Menurut Mutiah (2010:58) Karena keunikan

dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya maka anak usia dini dibagi dalam 3 tahap perkembangan yaitu:

- 1) Masa Bayi, Usia Lahir 0-12 bulan
- 2) Masa *Toddler* (batita) Usia 1-3 tahun
- 3) Masa *early childhood*/prasekolah, Usia 3-6 tahun

Hartati dalam Aisyah, (2009:1.4-1.12) anak memiliki karakteristik yang khas, yaitu: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Anak merupakan pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Masa paling potensial untuk belajar, 4) Menunjukkan sikap egosentris, 5) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 5) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentis, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, eksploratif, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, banyak belajar dari pengalaman, menunjukkan minat terhadap teman sesuai dengan tahap perkembangannya karena anak merupakan bagian dari makhluk sosial.

2. Pengertian Kognitif

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar kemampuan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan

bermacam-macam alternatif atau cara memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Membentuk anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan tentang kemampuan anak memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan teliti. Depdiknas (2000:12) menyatakan bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti, dan mencoba.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternative pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir matematika, dan pengetahuan tentang matematika dan pengetahuannya.

Kognitif juga di jelaskan oleh, Sugiyono (2008:1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Permainan berhitung dengan ranting pohon ini

yaitu dengan memanfaatkan ranting yang ada di sekitar untuk pengembangan berhitung.

3. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Depdiknas (2000:1) menyatakan kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan konsep bilangan, lambing biangan, warna, bentuk, ukuran, ruan dan posisi berbagai bentuk alat dan kegiatan bermaian yang menyenangkan. Kemampuan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

b. Tujuan Berhitung

Depdiknas (2000:2) menyatakan tujuan berhitung secara umum di TK agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Depdiknas (2000:2) menyatakan tujuan khusus antara lain :

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini

- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu .
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Depdiknas (2000:7) menyatakan permainan berhitung di TK melalui penguasaan tiga konsep:

- 1) Penguasaan konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

- 2) Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dan pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan untuk lambangnya

- 3) Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep pada awalnya anak belajar bilangan maka ia berfikir secara logis dan sistematis meskipun pada tingkatan sederhana dengan menggunakan kelopak bunga dapat membantu anak mengenal angka.

Piaget dalam Karnadi (2010:302) menyatakan kegiatan belajar memerlukan kesiapan diri anak. Anak usia TK berada pada tahap para operasional konkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar bentuk dan benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

c. Fase-fase Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

Piaget Perkembang berhitung kedalam empat fase (Piaget, 1972:49-61), antara lain :

1) Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan

lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada. Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 0-2 tahun anak sudah bisa membilang dengan benda-benda yang ada disekitarnya misalnya melalui pengenalan anggota tubuh.

2) Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan dan berpura-pura menjadi bapak dan ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan fase permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak

terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2-4 tahun. Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambarkan manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangannya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4-7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 2-7 tahun anak sudah bisa mengenal lambang bilangan dapat mengurutkan angka/lambang bilangan melalui benda-benda.

3) Fase Operasi Konkret (usia 7-12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir logis itu terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan obyek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan urutannya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 7-12 tahun anak sudah dapat mengurutkan angka/lambang bilangan melalui benda dan dapat menjumlahkan bilangan.

4) Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Pada fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 12 sampai usia dini anak sudah dapat membedakan konsep bilangan.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Mentossori dalam Kamtini, (2005:17) mengemukakan bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya”.

Vigotsky dalam Mayke, (1995:8), mengemukakan bahwa: “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan berfikir anak”. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Vigotsky (dalam Montolalu, dkk 2005:1.13), membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif.

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berfikir anak.

Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan disamping itu juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berfikir sendiri dan berbuat sendiri dalam menyelesaikan/memecahkan masalah yang dihadapi.

b. Fungsi Bermain

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari yang konkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melalui bergaul dan bermain bersama teman sebaya, kecakapan berbahasa anak berkembang.

Santrock dalam Kamtini, (2005:53), fungsi bermain yaitu: Pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu,

kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Penulis menyimpulkan fungsi bermain dapat meningkatkan kognitif anak, eksplorasi akan perilaku tertentu yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya: model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Sudono (1995:7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Brata dalam Sudono (1995:23) bahwa:

“Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi Anak Usia Dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau

alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Alat permainan menghitung dengan ranting pohon adalah alat permainan yang ada di lingkungan sekitar anak yang sangat mudah dapat digunakan untuk berhitung.

b. Fungsi Alat Permainan

Santoso dalam Kamtini, (2005:62), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut: 1) Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak, 2) Malatih keberanian dan kepercayaan anak, 3) Melatih keterampilan minat, mencoba, dan menebak, 4) Mengenal angka dalam pembelajaran menghitung, 4) Membuat anak senang

Tanaka dalam Sudono,(2000:8), fungsi alat permainan yaitu: 1) Melalui bermain kognitif anak berkembang, 2) Mengembangkan keterampilan berhitung anak, 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak, 4) Mengenalkan warna pada anak, 5) Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak.

c. Permainan Berhitung Dengan Ranting pohon

Anak sangat menyukai kegiatan bermain. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Melalui permainan anak dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Permainan berhitung dengan ranting pohon merupakan suatu alternatif permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan berhitung anak. Permainan berhitung dengan ranting pohon adalah alat peraga atau media yang dalam pelaksanaan belajar digunakan sebagai alat atau bahan untuk permainan.

Suyanto (2005 : 90) dilihat dari sumbernya alat permainan anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu : 1) alat permainan dari lingkungan, misalnya anak yang tinggal di pedesaannya alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelapah pisang, buah pisang, tempurung kelapa, jerami, padi, lidi kelapa dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal diperkotaan, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minum, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastik dan lain sebagainya, 2) alat permainan buatan yaitu alat permainan yang dirancang khusus oleh pabrik mainan anak-anak.

Permainan berhitung dengan ranting pohon adalah alat peraga untuk mengenal angka dan berhitung. Alat peraga ini terdiri dari ranting pohon dan kartu angka melalui permainan ini berhitung dengan ranting pohon, kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan meningkat.

Adapun praktek dalam permainan berhitung dengan Ranting pohon ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru memperkenalkan jenis pohon dan ranting
- 2) Guru menghitung ranting pohon
- 3) Guru mengenalkan kartu angka kepada anak
- 4) Guru memperkenalkan cara memainkan alat permainan berhitung dengan ranting pohon kepada anak.
- 5) Guru menyuruh anak kedepan satu persatu untuk menghitung ranting pohon dan mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah ranting pohon.
- 6) Kemudian anak menghitung ranting pohon dan mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah rantingnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penulis akan mengaplikasikan permainan berhitung dengan ranting pohon untuk mengenalkan konsep angka pada Anak Usia Dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

1. Yulia (2010) tentang upaya meningkatkan pengenalan tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa anak mampu mengenal konsep angka yaitu dengan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I memperoleh nilai 54,56 % pada siklus II mencapai 74,74%.

2. Mailida (2010) Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dhamasraya. Pdalam permainan dadu dapat berkembang.

Skripsi di atas merupakan acuan dan pedoman penulis dalam melakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan pengenalan konsep berhitung. adapun persamaan dari skripsi penulis dengan skripsi diatas adalah sama-sama peningkatan konsep berhitung anak dan kognitif sedangkan perbedaan pada skripsi penulis pengenalan konsep berhitung masih di tekankan dari konsep angka.

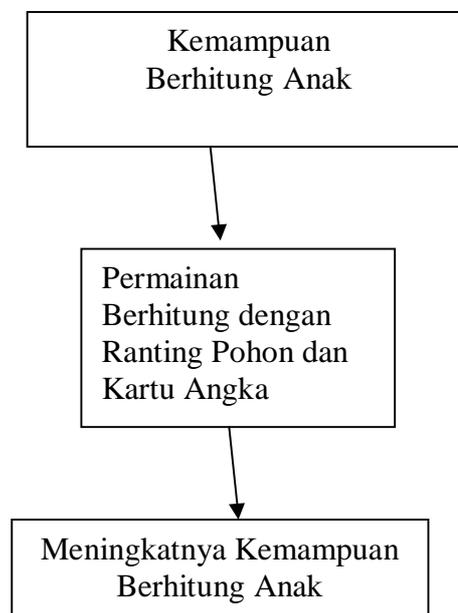
C. Kerangka Konseptual

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman konsep angka adalah melalui permainan berhitung dengan rantai pohon. Melalui permainan berhitung dengan ranting pohon anak dapat memahami langsung terhadap pemahaman konsep angka, dari hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijembatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan berhitung dengan ranting pohon merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman konsep angka. Adapun tujuan permainan berhitung dengan ranting pohon ini dilaksanakan di TK Negeri

Pembina Kota Pariaman adalah supaya kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman konsep angka dapat meningkat.

Kerangka konseptual untuk menggambarkan peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan berhitung dengan ranting pohon dapat digambarkan sebagai berikut



Bagan 1
Kerangka konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah: "Pengenalan konsep berhitung dapat meningkatkan melalui permainan ranting pohon pada anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman".

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan berhitung Ranting Pohon. Hal ini terbukti dari hasil tindakan siklus pertama yang termasuk kategori rendah artinya sebagian anak yang mampu melakukan kegiatan berhitung Ranting pohon. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi, yang berarti jika dilihat dari jumlah anak keseluruhan, maka anak yang sudah memiliki kemampuan berhitung anak melalui kegiatan berhitung dengan Ranting pohon dan pada proses pembelajaran sudah terlihat.
2. Terdapat peningkatan yang sangat berarti dalam kemampuan berhitung anak dan sikap anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus pertama dengan kategori rendah, dalam artian anak yang terlihat dibawah rata-rata. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam keategori sangat tinggi.
3. Terdapat peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak dan sikap anak yang maksimal melalui kegiatan berhitung dengan Ranting pohon, dapat terbukti dari hasil tindakan pada siklus pertama dengan kategori rendah,

dengan arti kata tidak begitu terlihat perkembangan berhitung anak dan sikap anak yang mana rata-rata persentase di bawah kategori sangat tinggi. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang dicapai sangat terlihat dalam kategori sangat tinggi, artinya sudah hampir semua anak yang mampu mengembangkan kemampuan berhitung dan sikapnya.

4. Agar tujuan pengembangan berhitung anak dapat tercapai secara optimal di perlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karekteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak,serta melibatkan anak dalam melaksanakan kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
5. Pengembangan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan berhitung dengan Ranting pohon pada anak kelompok B3 TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

B. Implikasi

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

1. Berhitung dengan Ranting pohon dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Aplikasi permainan dengan Ranting pohon ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran berhitung pada anak karena permainan ini

menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi anak TK Negeri Pembina Kota Pariaman diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Bagi guru TK dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dan sikap anak melalui kegiatan berhitung dengan Ranting pohon dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan, agar anak mampu berkembang secara maksimal dan kecerdasan berhitungnya anak dapat dikembangkan secara optimal, agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan di sajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan, serta merasa senang dalam permainan yang disajikan guru tersebut.
3. Kepada pihak TK Negeri Pembina Kota Pariaman hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak seperti kegiatan berhitung dengan Ranting pohon agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan

4. Bagi orangtua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak mengembangkan kemampuan berhitung dan sikap anak, seperti melakukan kegiatan berhitung dengan Ranting pohon. Agar anak menjadi aktif, kreatif, mampu melakukan sesuatu pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.
5. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak dan sikap anak kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.
6. Bagi pembaca di harapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- _____. Arikunto, Suharsimi. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara
- Aisyah, Siti. 2009. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara
- Betri, Alen dkk. 2005. Usulan penelitian untuk kualitas pembelajaran di LPTK Padang UNP
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Penmbina TK/SD; Jakarta.
- _____. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta; Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak.
- Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Direktorat PADU. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Depdiknas
- Eliyawati, cucu 2005. Perkuliahan dan pengembangan sumber belajar untuk usia Dini Jakarta : Cipta
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta; Prestasi Pustaka Raya
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta; Erlangga
- Karnadi. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di TK*. BP. Cipta Jaya; Jakarta