

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN *BILYARD* ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
ANAYAH BAWAN AMPEK NAGARI
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan**



Oleh

**SEPTINA SURYATI
NIM. 2012/1209775**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bilyard Angka Di Taman Kanak-Kanak Anayah Bawan Ampek Nagari Kabupaten Agam**

Nama : Septina Suryati

N I M : 2012/1209775

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Juli 2015

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Pembimbing II



Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd
NIP. 19770926 2006042 001

Ketua Jurusan



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

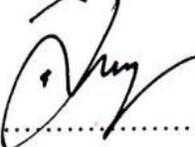
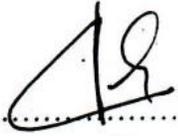
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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 Bilyard Angka Di Taman Kanak-Kanak Anayah Bawan Ampek Nagari Kabupaten Agam

Nama : Septina Suryati
NIM : 2012/1209775
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Juli 2015

	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Farida Mayar, M. Pd	1..... 
2. Sekretaris	Dr. Nenny Mahyuddin	2..... 
3. Anggota	Nurhafizah, M. Pd	3..... 
4. Anggota	Dra. Yulsyofriend, M. Pd	4..... 
5. Anggota	Elise Muryanti, M. Pd	5..... 

PERSEMBAHAN

“ Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan Manusia dari segumpal darah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah, dan mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya” (QS. Al-Alaq:1-5)

“Pelajarilah Ilmu, Karena mempelajari ilmu adalah ibadah, pengkajiannya adalah seperti tasbih, menyelidikannya seperti jihat, pengajarannya adalah sedekah” (Hadist diriwayatkan oleh Muslim)

Ya Allah.....

*Tambahkanilah kepadaku ilmu yang bermanfaat
Ilmu yang dapat meningkatkan derajatku
Dan mendekatkan diriku pada MU*

Ya Allah.....

Hari ini setitik kebahagiaan telah kunikmati dan sekeping cita-cita telah kuraih namun..... perjalanan masih panjang dan perjuangan belum terhenti semoga rahmatMU ini menjadi awal dari keberhasilan dimasa yang akan datang

Ya Allah...

Janganlah jadikan aku orang yang sombong dengan ilmu yang telah Engkau berikan dan jadikanlah ilmu yang kuperoleh ini sebagai pelita dalam hidupku untuk mengabdikan di jalanMu...

Terima Kasih Ya Allah.....

Dengan izinMu...Ya Robbi

*Kupersembahkan karya kecilku ini kepada kedua orang tuaku beserta keluarga besarku yang telah memberikan dukungan dengan sepenuh hati
Terima Kasih juga buat papa atha yang telah memberikan motivasinya
Teristimewa buat buah hatiku ATHA D PINTO Yang Sholeh Yang Telah Menjadi Inspirasi Terbesarku...I Love You My Baby...*

By. Septina Suryati

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya orang lain yang ditulis atau diterbitkan dalam skripsi ini, kecuali sebagai acuan atau pandangan dalam mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, September 2015
Yang Menyatakan




Septina Suryati

ABSTRAK

Septina Suryati, 2014. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bilyard Angka Di Taman Kanak-Kanak Anayah Bawan Ampek Nagari Bawan Kabupaten Agam. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan adalah kemampuan berhitung anak, permasalahan yang ditemui di Tk Anayah Bawan Ampek Nagari adalah kemampuan berhitung anak masih rendah. Khususnya dalam pengenalan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bilyard angka di Tk Anayah Bawan Ampek Nagari

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelompok B Tk Anayah Bawan Ampek Nagari dengan jumlah anak 12 orang, 4 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi dan presentase. Manfaat dari penelitian ini agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak yang merupakan subjek langsung dalam penelitian ini

Penelitian ini dilakukan dalam II siklus. hasil penelitian ini telah menunjukkan perkembangan terhadap kemampuan berhitung anak. ini terlihat pada siklus I kemampuan berhitung anak mulai berkembang, namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II kemampuan berhitung anak lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya presentase tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (kkm)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan bilyard angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Tk Anayah Bawan Ampek Nagari kabupaten agam

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan keselamatan kepada peneliti terutama kekuatan jasmani dan pikiran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bilyard Angka di Taman Kanak-kanak Anayah Bawan Ampek Kabupaten Agam”**.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara moril maupun secara materil, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai tanda hormat izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Farida Mayar, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku pembimbing II dan selaku penguji I pada seminar proposal yang telah memberikan saran dan kritikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku penguji I pada seminar proposal yang telah memberikan arahan dan saran kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Drs. Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu Dosen, dan staf tata usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Zulbaidah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah TK Anayah Bawan Ampek Nagari yang telah memberikan kesempatan dan waktu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Rekan-rekan guru TK Anayah Bawan Ampek Nagari yang telah membntu dalam pengambilan data.
8. Anak-anak didik peneliti TK Anayah Bawan Ampek Nagari yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2012 yang telah menjalin kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orangtua tercinta yang telah mendukung dan memberikan semangat, baik moril maupun materil yang tidak mungkin terbalaskan dengan apapun. Khususnya buat suami dan anak ku Atha tercinta yang merupakan inspirasi terbesar dalam hidupku. Terimakasih sekali lagi karena kalian telah menjadi bagian dari hidupku.

Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pihak lain yang membutuhkannya.

Padang, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
1. Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
2. Pendidikan Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	7
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	8
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
4. Tahap Perkembangan Kognitif Anak	9
5. Permainan Matematika Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Matematika	10
b. Tujuan Permainan Matematika	11
6. Pengembangan Berhitung Anak	12
7. Konsep Bermain Bagi Anak	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Ciri-ciri Bermain	14
c. Manfaat Bermain	16

8. Alat permainan	16
a. Pengertian alat permainan	16
b. Fungsi alat permainan	17
9. Permainan Bilyard Angka	18
a. Pengertian Permainan Bilyard Angka	18
b. Cara Permainan Bilyard Angka	19
c. Manfaat Permainan Bilyard Angka	20
B. Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek Penelitian	23
D. Prosedur Penelitian	24
E. Definisi Operasional	33
F. Instrumentasi	34
G. Teknik Pengumpulan Data	35
H. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Deskripsi Data	37
1. Deskripsi Kondisi Awal	37
2. Deskripsi Siklus I	40
3. Deskripsi Siklus II	56
B. Analisis Data	70
C. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan	76
B. Implikasi	77
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1 Kerangka Berpikir	20
Bagan 2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	23

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 37
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) 40
Grafik 3	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) 43
Grafik 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) 46
Grafik 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan I, II, dan III (Setelah Tindakan) 50
Grafik 6	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan I (Setelah Tindakan) 55
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan II (Setelah Tindakan) 58
Grafik 8	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan III (Setelah Tindakan) 61
Grafik 9	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan I, II, dan III (Setelah Tindakan) 66
Grafik 10	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Kategori Sangat Tinggi 69
Grafik 11	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Kategori Tinggi 71
Grafik 12	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Kategori Rendah 73

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1	Kemampuan Berhitung Anak Pada Proses Pembelajaran 32
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 35
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) 39
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) 42
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) 45
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan I, II, dan III 48
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) 54
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) 57
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) 60
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan I, II, dan III (Setelah Tindakan) 64
Tabel 11	Presentase Kemampuan Berhitung Anak Kategori Sangat Tinggi..... 68
Tabel 12	Presentase Kemampuan Berhitung Anak Kategori Tinggi 70
Tabel 13	Presentase Kemampuan Berhitung Anak Kategori Rendah 72

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian (RKH) 79
Lampiran 2	Format Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak 86
Lampiran 3	Catatan Hasil Observasi Dari Obsevator Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II 93
Lampiran 4	Foto Alat Peraga Dan Kegiatan Anak 96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada anak usia dini, dalam hal ini anak usia Taman Kanak-kanak (TK) pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik atau guru dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Hal tersebut diperoleh anak melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kesehatan anak.

Berdasarkan Undang-undang No 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai lembaga Anak Usia Dini (AUD), tugas utamanya adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan

kegiatan belajar sesungguhnya di sekolah. Setiap anak di lahirkan dengan membawa potensi kelebihan dan kekurangan masing-masing, untuk mengembangkan seluruh potensi agar anak kelak menjadi manusia yang utuh sesuai dengan falsafah bangsa, memerlukan lingkungan yang dapat memungkinkan mereka untuk tumbuh dengan optimal. Karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka pendidikan di TK mempunyai prinsip “Belajar Sambil Bermain, Bermain Seraya Belajar”

Salah satu aspek yang perlu di kembangkan adalah perkembangan kemampuan berhitung anak. Pada usia 5 sampai 6 tahun anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap menghitung dan menggunakan angka serta memahami konsep-konsep kompleks seperti angka dan waktu. Salah satu indikator dari capaian perkembangan berhitung yaitu (kognitif) yang tertera dalam kurikulum 2010 adalah “mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan”. Kegiatan belajar tersebut dapat dilakukan anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai macam alat atau media. Fungsi alat atau media adalah untuk merangsang kemampuan berpikir anak supaya anak bisa mengenal berbagai macam pengetahuan. dalam membangun pengetahuan kepada anak tidak terlepas dari peranan guru, yaitu guru sebagai model, teman bermain, sebagai motivator dan sebagai fasilitator. Untuk itu agar tujuan pendidikan tercapai, maka dibutuhkan guru yang profesional dan kreatif. Salah satu alat permainan yang dapat dimainkan anak dalam proses pengembangan kemampuan berhitung adalah melalui kartu-kartu angka dan gambar. Sebelum anak melakukan permainan dengan menggunakan kartu-

kartu angka dan gambar tersebut, guru terlebih dahulu harus memberikan konsep tentang hubungan antara bilangan dengan symbol yang melambangkan, supaya kegiatan pengenalan angka lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak, sebaiknya guru mengenalkan angka dalam bentuk gambar, kemudian guru dapat mengenalkan angka dengan kartu angka.

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang peneliti amati dilapangan sangat berbeda. Guru kebanyakan hanya mengenalkan angka secara hafalan dan tidak memperlihatkan symbol angka satu persatu, media yang digunakan masih terbatas, serta metode yang digunakan tidak menarik dan menjenuhkan bagi anak, hal ini menyebabkan anak sulit memahami konsep berhitung, sehingga kemampuan berhitung anak masih rendah. Maka dari itu berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, maka peneliti tertarik untuk membahas masalah tersebut dengan mengajukan Skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bilyard Angka Di Taman Kanak-kanak Anayah Bawan Ampek Nagari Kabupaten Agam”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan identifikasi masalah antara lain:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak, karena anak tidak bisa memahami konsep bilangan.

2. Kurangnya media pembelajaran yang bisa diberikan pada dan kurang bervariasi alat media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.
3. Kurang kreatifnya tenaga pendidik dalam menyajikan kegiatan pembelajaran sehingga suasana tidak menyenangkan dan menjenuhkan bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang di kaji dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimanakah pelaksanaan permainan bilyard angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Anayah Bawan Ampek Kabupaten Agam.

E. Tujuan Penelitian

Adapaun tujuan dari penelitian ini adalah antara lain:
Meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Anayah Bawan Ampek Nagari Kabupaten Agam.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Bagi anak TK Anayah Bawan Ampek Nagari Kabupaten Agam yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung dalam kegiatan pengetahuan kemampuan berhitung yang merupakan salah satu pengembangan indikator kognitif.
2. Bagi sekolah TK ini merupakan alat bantu dan pelengkap bahan ajar yang di berikan pada anak didik sehingga dalam penyampaian materi akan lebih mudah di pahami dan menyenangkan bagi anak.
3. Bagi peneliti sendiri, merupakan kesempatan untuk dapat mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan dan kreatifitas serta ini juga merupakan syarat dalam menyelesaikan pendidikan di Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Definisi umum yang di gunakan *National Assosiation For The Education Of Young Children* (NAEYC) (dalam Aisyah 2008: 1.3) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usai 0-8 tahun. Yang merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.

Menurut Hartati (2005 : 7) anak usia dini adalah : individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahap yang sedang dilalui anak tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu kecil yang memiliki potensi-potensi yang harus di kembangkan guna pembentukan pribadi yang utuh.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain. Seperti yang dikemukakan oleh Hartati (dalam Aisyah 2008 : 1,4), adalah sebagai berikut:

1. Anak itu bersifat egosentris
2. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
3. Anak adalah makhluk sosial
4. Anak umumnya kaya dengan fantasi
5. Anak bersifat unik
6. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek
7. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

2. Pendidikan anak usia dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang berbunyi: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.

Menurut Suyadi (2014 : 22) pendidikan usia dini adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi

pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang di tujukan pada anak usia dini dengan memberikan fasilitas untuk dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak melalui rangsangan dan rohani agar anak memiliki kesiapan.

b. Tujuan pendidikan anak usia dini

Sebagaimana di ketahui bahwa semua lembaga pendidikan formal ataupun non formal di haruskan untuk dapat mencapai tujuan dari pendidikan Nasional. Seperti yang di kemukakan oleh Suyadi (2014 : 24) tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Senada dengan tujuan diatas, Solehuddin (dalam Suyadi 2014 : 24) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang di anut.

Dapat di simpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan stimulasi dan rangsangan dalam mengembangkan seluruh pontensi yang ada pada anak dengan memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan anak secara maksimal.

3. Perkembangan kognitif anak usia dini

Kognitif merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus di miliki anak dimana merupakan bagian dari kemampuan berhitung anak.

Menurut pandangan Gagne (dalam Jamaris 2003 : 17) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir.

Sementara itu menurut Sujiono (2013 : 1.3) berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa kognitif adalah merupakan suatu proses berpikir pada anak yang dapat menilai dan memahami suatu peristiwa atau kejadian.

4. Tahapan perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif pada anak merupakan tingkah-laku yang mengakibatkan anak memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan. Perkembangan kognitif juga menunjukkan perkembangan cara berpikir anak.

Crow (dalam Sumantri 2005 : 20) mengemukakan pendapat Piaget tentang perkembangan kognitif terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Tahap sensorimotor

Bahwa kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil perilaku gerak dan konsekwensinya.

2. Tahap praoperasional

Bahwa anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis dan melakukan tindakan yang sederhana.

3. Tahap kongret operasional

Anak dapat mencapai tahap kongret operasional karena anak tersebut telah bertambah kemampuannya.

4. Format operasional

Anak memiliki kemampuan mempertimbangkan ide-ide yang tidak didasari pada realita

5. Permainan Matematika Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika

Permainan matematika merupakan bagian dari berhitung, di perlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika untuk kesiapan mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian matematika menurut James dan James (dalam Russeffendi 1992 : 27), adalah: ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi dalam tiga bidang yaitu, aljabar, analisis, dan geometri.

Soedjadi (2000 : 11) menyatakan bahwa definisi matematika adalah: cabang ilmu pengetahuan eksak tentang bilangan, penalaran, struktur-struktur, dan aturan-aturan yang sistematis.

Sementara itu menurut Sujiono dkk (2013 : 9,4), matematika pada Pendidikan Anak Usia Dini adalah kegiatan belajar mengenai konsep matematika melalui aktivitas belajar dan bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah: suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang konsep-konsep bilangan yang saling berhubungan dengan aturan yang sistematis melalui kegiatan belajar dan bermain dalam kehidupan anak.

b. Tujuan Permainan Matematika

secara umum permainan matematika bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan anak akan memiliki kesiapan di sekolah dasar.

Secara khusus, permainan matematika bertujuan agar anak memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Anak dapat berpikir logis dan sistematis terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar, ataupun angka-angka.
2. Anak dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan masyarakat.
3. Anak dapat memahami konsep ruang dan waktu yang terjadi di sekitarnya.
4. Anak dapat melakukan aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi.
5. Anak dapat berkreaitivitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

6. Pengembangan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Berhitung merupakan salah satu bagian dari kemampuan matematika, berhitung adalah kegiatan memaknai dan memanifulasi bilangan dalam aktivitas menjumlahkan, mengurangi, mengali dan membagi.

Pengembangan kemampuan berhitung dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan-pendekatan sebagai berikut:

a. Pendekatan perkembangan

Latihan yang dapat dilakukan adalah:

1. kemampuan mengelompokkan objek, sesuai bentuk, warna, maupun ukuran

2. membandingkan dua buah objek berdasarkan ukuran (panjang pendek, besar kecil) jumlah (banyak sedikit, ganjil genap) posisi (tinggi rendah, atas bawah, depan belakang)
3. mengaitkan symbol angka, misal: 5 memiliki nama lima, jumlah yang terkandung dari simbol itu (0 0 0 0 0)

b. Pendekatan perilaku

Keterampilan yang harus di latih untuk meningkatkan taraf kemahirannya adalah :

1. Latihan membilang
2. Berhitung cepat
3. Mengaitkan nama bilangan dengan jumlahnya
4. Latihan soal penjumlahan
5. Latihan pengurangan

c. Pendekatan kognitif

Bentuk kemampuan memahami pola dalam aktivitas menjumlah, mengurangi, dan membagi dengan latihan:

1. Melatih anak menemukan pola makna nilai objek atau benda
2. Membimbing anak menemukan sifat operasi hitung seperti komulatif, asosiatif
3. Merekomendasikan semua metode pengajaran aritmatika yang memampukan siswa menggunakan pola atau rumusan operasi hitung

7. Konsep Bermain Bagi Anak

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang essential (tidak dapat dipisahkan) dari anak.

Menurut Patty Smith Hill (dalam Montolalu 2005:1.5) bermain adalah sebuah masa “bekerja-bermain” di mana anak-anak dengan bebas mengeksplorasikan benda-benda serta alat-alat bermain yang ada di lingkungannya, mengambil prakasa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri.

Menurut Piaget (dalam Jannah 2013 : 86), menjelaskan bahwa bermain dengan objek di lingkungannya merupakan cara anak belajar, berinteraksi dengan berbagai objek, dan menggunakan objek itu untuk membantu memenuhi keperluannya dalam memahami situasi tersebut.

Menurut Sudono (1995 : 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang bebas bagi anak dalam mengeksplorasi apa saja yang ada di lingkungannya baik menggunakan objek ataupun tidak untuk dapat melakukan ide-ide yang ada pada diri mereka sendiri.

b. Ciri-Ciri Bermain

Ciri-ciri bermain menurut Garvey & Brewer (dalam takdiroatun 2005 : 68) adalah sebagai berikut :

1. Bermain selalu menyenangkan atau menggairahkan.
2. Bermain tidak bertujuan ekstinsik, motivasi bermain, adalah motivasi instrintik, anak bermain bukan karena tugas yang di berikan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan sendiri
3. Bermain bersifat spontan dan suka rela, karena di lakukan bukan karena paksaan, dan tidak bersifat wajib melainkan karena pilihan anak sendiri.
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta, kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai perannya masing-masing.
5. Bermain juga bersifat non literal, pura-pura atau tidak senyatanya.
6. Bermain tidak memiliki kaedah ekstrinsik, maksudnya bermain memiliki aturan tersendiri yang hanya di tentukan oleh pemainnya, aturan ini di buat sesuai aturan sendiri.
7. Bermain bersifat aktif, semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak bermain.

Dari pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain di lakukan anak secara spontan, suka rela, menyenangkan tanpa adanya paksaan dan bersifat non literal, anak bebas memiliki aturan sesuai dengan aturan yang dibuat sendiri.

c. Manfaat bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, karena bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak.

Menurut Tedjasaputra (2001 : 39-45) ada beberapa manfaat bermain bagi anak yaitu:

1. Bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik
2. Bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
3. Bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek sosial
4. Bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
5. Bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek kognitif
6. Bermain bermanfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan
7. Bermain bermanfaat untuk mengembangkan ketrampilan olah raga dan menari

8. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Makna bermain akan dapat di capai apabila di dukung dengan penataan lingkungan yang memadai. Seperti tersedianya alat-alat permainan yang bervariasi dan sesuai dengan usia anak. Alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk

mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Menurut Sudono (1995:7) pengertian alat permainan adalah: “semua alat bermain yang di gunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Baik bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padankan, merangkai, membentuk, mengetok dan menyusun sesuai bentuk utuhnya”.

b. Fungsi Alat Permainan

Alat permainan yang di persiapan di TK hendaknya dapat memberikan pemahaman dan melatih ketrampilan serta pembiasaan pada anak.

Menurut Sudono (1995:7-8) ada beberapa fungsi alat permainan untuk anak usia dini yaitu:

1. Meningkatkan perkembangan anak dalam berbahasa
2. Memberi kesempatan pada anak untuk mendapatkan pengetahuan
3. Agar anak dapat menguasai kemampuan maupun ketrampilan tertentu menjadikannya suatu kebiasaan.
4. Anak dapat mengenal lingkungannya dan mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya.

9. Permainan Bilyard Angka Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Permainan Bilyard Angka

Bilyard adalah sebuah cabang olah raga yang termasuk dalam kategori cabang olah raga konsentrasi, sehingga di butuhkan ketahanan fisik yang prima. Dimana permainan ini di mainkan di atas meja dengan peralatan stick (tongkat). bola-bola angka, kartu gambar dan kartu angka.

Sementara itu angka adalah suatu objek matematika yang di gunakan untuk menghitung atau mengukur. Jadi pengertian bilyard angka adalah suatu alat permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan menggunakan objek matematika untuk menghitung atau mengukur.

Permainan Bilyard pada saat ini berkembang dengan pesatnya di indonesia, dan identik di mainkan oleh orang dewasa, terutama laki-laki, namun saat ini wanita pun mulai mengemarinya. Dengan adanya minat yang begitu tinggi terhadap permainan Bilyard, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan inovasi kecil terhadap permainan Bilyard tersebut, supaya dapat di sesuaikan dengan kebutuhan anak, dengan harapan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.



Gambar 1. Alat permainan bilyard angka. (Foto Siska, 14 Mei 2014)

b. Cara Permainan Bilyard Angka

Bilyard angka merupakan permainan yang dilakukan di atas meja dengan menggunakan bola-bola kecil, stick (tongkat), kartu angka dan kartu gambar. Cara permainan ini terlebih dahulu guru memberikan pengarahan dan tanya jawab sambil menunjukkan bilyard angka pada anak, kemudian anak di minta menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10 menggunakan bola bilyard, anak diminta untuk mengambil symbol yang melambangkan yang mereka sukai, kemudian di minta menyodok bola menggunakan stick (tongkat), bola yang masuk ke lubang bilyard diminta anak untuk mencocokkan dengan lambang bilangan.

c. Manfaat Permainan Bilyard Angka

Permainan bilyard angka bukan hanya sekedar permainan belaka, namun ada nilai positif yang di dapat dari permainan ini yaitu:

1. Melatih konsentrasi anak
2. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
3. Meningkatkan kemampuan dalam mengkoordinasi anggota tubuh seperti kaki dan tangan

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan peneliti adalah:

1. Yennita (2008) dengan judul Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil Berwarna di TK Aisyiyah Lurah Panampang. Hasil penelitian yang dilakukan Yennita dapat di simpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan kerikil berwarna
2. Febri Nanda (20012) dengan judul Peningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ludo Di TK Adzkie Bukittinggi. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan Febi Nanda, maka disimpulkan telah terjadi peningkatan berhitung pada anak melalui permainan ludo.

Berdasarkan hasil penelitian dari Yennita dan Febri dapat di jelaskan bahwa penelitian tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu sama-sama untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sementara itu perbedaanya adalah pada alat permainannya yaitu permainan kerikil berwarna pada TK Aisyiyah Lurah Penampangan dan permainan ludo di TK Adzkia Bukittinggi. Disini peneliti menggunakan permainan bilyard angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berpikir

Peningkatan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan metode bermain, perlombaan dan penugasan, agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung, dalam penelitian ini menggambarkan cara guru meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah sebagai berikut:



Bagan 1 : **Kerangka Berpikir**

Berdasarkan bagan di atas kemampuan berhitung anak yang rendah dapat ditingkatkan melalui permainan Bilyard Angka di TK Anayah Bawan Ampek Nagari Kabupaten Agam.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Anayah Bawan Ampek Nagari Kabupaten Agam Melalui Permainan Bilyard Angka.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisa data dari penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bilyard angka, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berhitung anak merupakan aspek kognitif yang menggunakan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga anak dapat berpikir dan mengembangkan intelegensi anak.
2. Salah satu alat media yang dapat di gunakan anak adalah permainan bilyar dengan kartu angka dan kartu gambar yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Guru sangat berperan penting dalam upaya peningkatan aspek-aspek pembelajaran khususnya aspek pengembangan kemampuan berhitung pada anak.
4. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bilyard angka sangat menarik dan menyenangkan bagi anak, ini dapat dilihat pada siklus I pencapaian nilai rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat tetapi belum maksimal, kemudian dilanjut pada siklus II dimana terdapat peningkatan yang signifikan yaitu melebihi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang telah ditetapkan.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilaksanakan di lingkungan Tman Kanak-kanak, maka kesimpulan yang diambil mempunyai implikasi dalam pendidikan dan juga untuk penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa melalui permainan bilyard angka dapat memberikan peningkatan pada kemampuan berhitung anak.
2. Melalui permainan bilyard angka dapat memberikan motivasi belajar dan merupakan input bagi pengelolaan media pembelajaran di sekolah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan pada kesempatan ini, yaitu:

1. Diharapkan kepada guru TK agar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menyenangkan bagi anak sehingga anak berminat dan tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Guru hendaknya memperhatikan persediaan alat media agar anak mendapatkan kesempatan yang sama dengan anak lainnya dalam menggunakan alat media tersebut.
3. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya agar dapat mengeksplor lebih lagi tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Diharapkan kepada pembaca agar dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dalam mengembangkan wawasan

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aritkunto. Suhaimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No 20 Tahun 2003*. Jakarta: Cipta Jaya.
- Hartati. Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- [http:// Pendidikan](http://Pendidikan) Jasmani 13. blogspot.com. *Pengertian Olahraga Bilyard*, html.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak, Pedoman Bagi Orangtua dan Guru*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jannah, Lily Alfiyatul. 2013. *Kesalahan-kesalahan Guru PAUD Yang Sering Dianggap Spele*. Jakarta: Diva Press.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Inteligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Depdiknas.
- Ruseffendi, dkk. 1992. *Materi Pokok Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdiknas.
- Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Banten: Universitas Terbuka.
- Sudono, Anggraini. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pendidik Tenaga Akademik.
- Sudijono, Anas. 2012. *Statistic Pendidikan*. Jakarta: Greja Grafindo Persada.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Metode AUD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan.
- Perguruan Tinggi Tedjasaputra, S Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.