

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN KARAMBOL ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK  
DHARMAWANITA PERSATUAN KABUPATEN AGAM**

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



**Oleh**

**MEGAWATI  
NIM. 2012/1209788**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

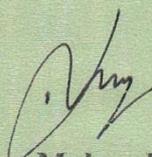
Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Karambol Angka di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam  
Nama : Megawati  
NIM : 1209788  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Kependidikan

Padang, 06 Juli 2015

Disetujui oleh

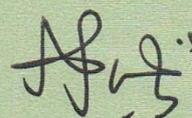
Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd.

NIP. 19770926 200604 2 001



Nurhafizah, M. Pd.

NIP. 19731014 200604 2 001

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

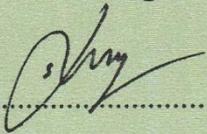
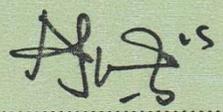
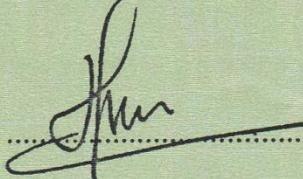
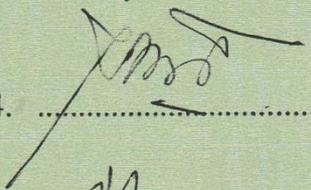
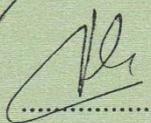
Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Karambol Angka di  
Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam

Nama : Megawati  
NIM : 2012/ 1209788  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Juli 2015

Tim Penguji,

Tanda Tangan

- |               |                                |  |
|---------------|--------------------------------|--|
| 1. Ketua      | : Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd   | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Nurhafizah, M. Pd            | 2.  |
| 3. Anggota    | : Dr. Hj. Farida Mayar, M. Pd  | 3.  |
| 4. Anggota    | : Syahrul ismet, S. Ag. M. Pd  | 4.  |
| 5. Anggota    | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd | 5.  |

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Hai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan sholat menjadi pembantumu (untuk mencapai cita-cita karena sabar dan Sholat itu menenangkan jiwa, menetapkan hati menjadi benteng dari berbuat salah dan selalu mendorong berbuat baik). Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.*

*(Al Baqarah : 153)*

*Maha suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui  
Selain yang telah ajarkan kepada kami*

*(Al Baqarah : 32)*

*Ya Allah, Ya Rabbi*

*Dengan tetesan air mata dan penuh rasa haru  
Ku tengadahkan tangan keharibaanMu  
Mengucapkan rasa syukur yang tidak terhingga  
Begitu besar rahmat yang telah engkau berikan  
Hingga hari ini  
Setitik kebahagiaan telah kunikmati  
Sekeping cita-cita telah kuraih  
Namun....perjalanan masih panjang  
Perjuangan belum berhenti*

*Ku tahu apa yang terjadi sudah tertera pada buku alam  
Sebagai bukti nyata bahwa aku manusia  
Hanya sebagai pelaksana dari amanah yang di berikan  
Semoga saja aku bisa mensyukuri, menikmati,  
mempertalikan  
Apa yang diberi untuk perjuangan dalam menggapai asa,  
cita, cinta*

*Terima kasihku ya Allah*

*Dengan izinMu ya....Rabbi, kupersembahkan karya kecil ini*

*kepada suamiku tercinta (Wiro Eka Putra) “*

*Tetesan keringat, kesabaran, keikhlasan dan do'amu telah mengantar  
istrimu tuk gapai cita-cita mulia”.*

*Kepada yang tercinta ibunda Mariati dan abaknda yang slalu ku rindu  
(Martanius , Alm), kakakku tercinta Zuhaimi*

*beserta ibunda mertua (Arjuna) dan kakak-kakak iparku, Abang,  
dan anak-anakku yang tersayang Kharisma Fatihah Roandga,  
Zulaiikha Roandga dan M. Raihan Roandga*

*yang slalu memberikan semangat dan sumber keceriaan untukku.*

*Ya Allah jadikanlah ketulusan mereka sebagai pelipur lara  
dan beri aku kesempatan menemani dan merawat mereka  
seumur hidupku sebelum ajal itu tiba*

*Terima kasih atas segala cinta kasih dan pengorbananmu*

*Walau kutahu semua itu*

*Takkan pernah terbalaskan*

*Dengan apapun*

*Terima kasihku Ya.....Rabbi*

*Terima Kasihku terhadap keluarga tercinta*

*Terima kasihku kepada semua teman-temanku*

*Semoga menjadi amal sholeh bagi semuanya*

*Amin ya Rabbalalamin*

*By: Megawati Juli 2015*



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang di tulis orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah lazim

Padang, 01 Juli 2015  
Yang Menyatakan



## ABSTRAK

**Megawati, 2015 Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan berhitung anak di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam di kelompok B3 masih rendah. Hal ini terlihat pada kondisi awal dimana masih banyak anak yang belum bisa berhitung. Pemilihan metode yang tidak tepat serta tidak efektifnya pemanfaatan media dan alat peraga oleh guru menjadi salah satu penyebab terjadinya kondisi ini. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B3 di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam menerapkan sebuah metode belajar berhitung dengan permainan Karambol Angka.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Anak kelompok B3 di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam yang berjumlah 10 orang. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisa dengan teknik kualitatif, kuantitatif dan persentase.

Hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus. Dimana siklus pertama peningkatan kemampuan berhitung anak masih rendah, karena tidak mencapai batas KKM maka dilanjutkan kepada siklus II, pada siklus ke II pertemuan ketiga sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dapat dinyatakan bahwa melalui permainan karambol Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur hanyalah atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Karambol Angka di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam”**. Tujuan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian Skripsi ini, peneliti menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan Skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Dr. Hj. Farida Mayar, M. Pd dan Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku dosen penguji seminar proposal.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

5. Seluruh Dosen-dosen jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu dan Bapak Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bantuan pada penyelesaian Skripsi ini.
7. Bapak Pengelola PG- PAUD Lubuk Basung yang telah memberikan bantuan moril sehingga terselesainya skripsi ini.
8. Ibu Lusrida selaku Kepala Sekolah TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam dan Staf Guru yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
9. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bimbingan dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2012 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, 01 Juli 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	6
1. Konsep Anak Usia Dini .....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	6
c. Aspek –Aspek Perkembangan Anak Usia Dini .....	8
d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	8
2. Konsep Perkembangan Kognitif .....	10
a. Pengertian Kognitif .....	10
b. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif .....	11
3. Kemampuan Matematika Anak .....	12
4. Permainan Berhitung Untuk Anak Usia Dini .....	14
a. Pengertian Bermain Berhitung .....	14
b. Tujuan Bermain Berhitung .....	15
c. Prinsip-Prinsip Bermain Berhitung .....	16
5. Konsep Bermain .....	17
a. Pengertian Bermain .....	17
b. Manfaat Bermain .....	18
c. Karakteristik Bermain .....	19
d. Metode dan Alat Permainan Edukatif (APE) .....	19
e. Permainan Karambol Angka Dalam Kemampuan Berhitung .....	21
B. Penelitian Yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	24
D. Hipotesis Tindakan .....	25

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
C. Subjek Penelitian.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Definisi Operasional.....	46
F. Instrumen Penelitian.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Teknik Analisa Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	51
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	51
2. Deskripsi Siklus I.....	55
3. Deskripsi Siklus II.....	73
B. Analisis Data .....	90
C. Pembahasan .....	98
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	101
B. Implikasi .....	102
C. Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>103</b>

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	25
2. Bagan 2 Siklus Prosedur Penelitian .....	28

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3. 1 Hasil Observasi Dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di Kelas B 3 TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.....	47
2. Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	52
3. Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	56
4. Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Siklus I Pertemuan Kedua...	60
5. Tabel 4.5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Siklus I Pertemuan Ketiga ..	64
6. Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Siklus I.....	67
7. Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	74
8. Tabel 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka Di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Siklus II Pertemuan Ke 2 ....	78
9. Tabel 4.9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka Di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Pada Siklus II Pertemuan Ketiga. .	81
10. Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Siklus II .....	85

11. Tabel 4.11	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka Pada Siklus I, Siklus II di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam (Kriteria Sangat Tinggi) .....	91
12. Tabel 4.12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka Pada Siklus I, Siklus II di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam (Kriteria Tinggi).....	93
13. Tabel 4.13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka Pada Siklus I, Siklus II di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam (Kriteria Rendah).....	96

## DAFTAR GRAFIK

Halaman

1.	Grafik 4.1	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung anak di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	53
2.	Grafik 4. 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Siklus I Pertemuan Pertama .....	58
3.	Grafik4. 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Siklus I Pertemuan Kedua.....	61
4.	Grafik 4.4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Siklus I Pertemuan Ketiga.....	65
5.	Grafik 4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Pertemuan 1, 2 dan 3 Siklus I .....	69
6.	Grafik 4.6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Siklus II Pertemuan Pertama.....	75
7.	Grafik 4.7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Siklus II Pertemuan Kedua.....	79
8.	Grafik 4.8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Siklus II Pertemuan Ketiga .....	83
9.	Grafik 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Pertemuan 1,2 dan 3 Siklus II.....	87
10.	Grafik 4.10	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam Pada (Kriteria Sangat Tinggi) ...	92
11.	Grafik 4.11	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam pada (Kriteria Tinggi) .....	94
12.	Grafik 4.12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka Pada Siklus I, Siklus II di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam (Kriteria Rendah) .....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Kegiatan Harian.....	104
Lampiran II	Lembar Observasi .....	111
Lampiran III	Foto Dokumentasi .....	118
Lampiran IV	Surat Izin Penelitian Ketua Jurusan PG-PAUD.....	124
Lampiran V	Surat Izin Penelitian dari UPTD .....	125
Lampiran VI	Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam .....	126

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Modal utama pembangunan suatu Negara adalah pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan bangsa, mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan di dasarkan dengan pemikiran yang matang. Kegiatan pendidikan yang di selenggarakan melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan mulai dari lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai lembaga perguruan tinggi.

Lembaga pendidikan TK adalah lembaga pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikologis anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sesuai dengan undang-undang sistem pendidikan nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi: Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilanjutkan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak adalah generasi bangsa yang kelak akan membangun bangsa Indonesia menjadi maju dan tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. dengan kata lain masa depan bangsa di tentukan oleh pendidikan yang di berikan sejak usia dini. Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga

bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya dan sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, dan sosialnya.

Pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar yang diperlukan bagi anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Untuk menambah pengetahuan anak salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan kognitif, sangat penting bagi anak karena berpengaruh pada kemampuan anak dalam menerima, mengolah, memahami informasi-informasi yang di sampaikan kepada anak baik secara lisan atau isyarat.

Kemampuan kognitif bagi anak bertujuan agar dapat mengelola perolehan proses pembelajaran dan bisa menemukan berbagai macam cara masalah yang di hadapi anak. Di samping juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung, logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti. Kemampuan berhitung di TK di perlukan untuk mengembangkan kemampuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi dapat membentuk sikap anak secara logis, cermat dan kreatif dan disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kemdiknas (2010:12) Kemampuan yang berhubungan dengan berhitung permulaan seperti mengenal angka (lambang bilangan)

membilang/ menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pembagian dengan menggunakan konsep ke abstrak, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda.

Taman Kanak-kanak sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal, di harapkan mampu membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik, termasuk kemampuan kognitif yang di dalamnya meliputi kemampuan berhitung, sehingga mereka siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Depdiknas (2000:1) Kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga di perlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak.

Kenyataannya di lapangan peneliti melakukan observasi di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam, peneliti menemukan sebuah kondisi di mana tingkat kemampuan konsep berhitung anak di kelas B3 masih rendah. Hal ini di lihat pada kegiatan sehari-hari seperti membilang/ menyebut urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Metode yang kurang tepat serta tidak optimalnya pemanfaatan media dan alat peraga juga menjadi penyebab yang membuat pembelajaran berhitung anak akhirnya

menjadi kegiatan yang monoton, minim, kreativitas, dan tidak menarik bagi anak. Guru hanya bercakap-cakap tanpa melakukan ekspresi yang dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mencoba melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Kemampuan berhitung anak masih rendah.
2. Metode pembelajaran berhitung yang kurang sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan anak.
3. Guru kurang kreatif dan tidak optimal dalam menggunakan media serta alat peraga pada kegiatan pembelajaran berhitung

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti dapat membatasi permasalahan yang ditemui yaitu: Rendahnya kemampuan berhitung anak kelompok B3 di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah permainan

karambol angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam?''.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan Berhitung anak melalui Permainan Karambol Angka di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi anak, untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Karambol Angka di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.
2. Bagi guru, untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memilih metode dan menggunakan media serta alat peraga yang menarik bagi anak.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kreativitas membuat alat permainan yang inovatif meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi dinas pendidikan, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini dengan menyediakan sarana media inovatif di lingkungan TK baik dalam kegiatan KKG atau kegiatan lainnya.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini itu adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya. Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) dalam Aisyiah (2010:1.3) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Undang-undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada bab I pasal No. 14 Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan dan tidak sama dengan orang dewasa. Oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia,kebutuhan serta minat anak.

##### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Adapun karakteristik AUD menurut Nuraini (2009:7) adalah sebagai berikut: 1)Egosentris, 2) Cenderung melihat dan memahami

sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, 3) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, 4) Makhluk sosial, 5) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial disekolah, 6) Individu yang unik, 7) Mempunyai karakteristik yang berbeda.

Menurut Eliyawati (2005:2-8) Karakteristik AUD adalah: 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 prilakunya secara spontan. 7) anak senang dan kaya dengan fantasi/daya khayal. 8) Anak masih mudah Frustasi. 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 AUD menurut Aisyah (2008:1.4) adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, menunjukkan sikap egosentris, masa yang paling potensial untuk belajar, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai bagian dari makhluk sosial.

Dari uraian teoridi atas dapat diambil kesimpulan tentang karakteristik AUD yaitu terlahir sebagai individu yang unik, memiliki

imajinasi yang tinggi, memiliki daya konsentrasi pendek dan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan terhadap lingkungan sosial.

### **c. Aspek–Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut Depdiknas (2003;13) ada beberapa aspek yaitu:1) Aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral. 2) Aspek sosial. Aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan emosional. 3) Aspek kognitif. 4) Aspek bahasa.5) Aspek fisik motorik. 6) Aspek seni.

Menurut Jamaris (2006:149) bahwa langkah–langkah yang di laksanakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya penguasaan terhadap suatu tugas-tugas yang di perlukan untuk menunjang: (1) Pengembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar). (2) Pengembangan Kognitif. (3) Pengembangan Sosial Emosional, (Sikap prilaku Moral dan Agama). (4) Pengembangan Bahasa dan komunikasi, dan (5) Pengembangan Kecerdasan Jamak.

### **d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Banyak di jumpai orang tua yang menginginkan anaknya menguasai berbagai keterampilan dengan cepat walaupun umurnya masih balita. Banyak di antara orang tua yang memaksakan anaknya untuk menguasai berbagai keterampilan misalnya berhitung atau membaca dengan cepat, mereka menganggap kalau anaknya adalah pandai jika sudah bisa membaca dan menulis di usia dini. Sebagaimana terlihat bahwa rentang usia TK (4-6) di sebut dengan masa usia emas, seluruh

informasi dapat diserap dengan mudah dan cepat oleh anak melalui panca indranya sehingga pada masa ini diperlukan pendidikan yang di sebut pendidikan anak usia dini.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan anak hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, hal ini sesuai dengan undang-undang sistem pendidikan nasional NO.20,tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi: “ Pendidikan usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilanjutkan dengan pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dan undang-undang sistem pendidikan nasional NO.20 tahun 2003 pasal 28 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini ayat (1) Pendidikan anak usia dini di selenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, ayat (2) Pendidikan anak usia dini dapat di selenggarakan melalui pendidikan formal, non formal, dan informal, ayat (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat, ayat (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, ayat (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang di selenggarakan oleh

lingkungan, ayat (6) Ketetapan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana di maksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan dan mengembangkan potensi-potensinya serta memberikan bimbingan yang seksama agar memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, demokratis yang berlandaskan kepada Ketuhanan Yang Maha Esa.

## **2. Konsep Perkembangan Kognitif**

### **a. Pengertian Kognitif**

Menurut Cattell dkk dalam Sujiono (1999:1.6) bahwa hubungan meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan kemampuan khusus seperti memecahkan persoalan, mempertimbangkan persoalan.

Menurut Stenberg dalam Sujiono (1985,1990:1.8) bahwa proses pendidikan kognitif untuk memahami kognitif. Mereka mengartikan sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental (proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru dan penyesuaian terhadap situasi yang di hadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif.

Menurut Spearman dalam Sujiono (1904:1.7) bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang di beri kode “g” (*general factors*) dan kemampuan khusus yang di beri kode “s” (*specificfactors*). Setiap

individu memiliki dua kemampuan yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

Menurut Santrock dalam Hergenhahn (2008:87) Menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, di simpan ditransformasikan dan di gunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir.

Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

## **b. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget dalam Sujiono (2006;3.6) Tahap-tahap perkembangan secara skematis.

### **1. Tahap Sensori Motor.**

Umur 0-2 tahun perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya, dan mencapai kemampuan dalam mempersiapkan betapa dalam objek.

## 2. Tahap Pra Operasional.

Umur 2-7 tahun penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan bahasa dan meniru.

## 3. Tahap Konkret Operasional.

Umur 7-11 tahun mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret.

## 4. Tahap Formal Operasional

Umur 11 tahun anak mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak meliputi dari yang konkret dahulu baru ke yang abstrak.

### **3. Kemampuan Matematika Anak**

Menurut Brewer dalam Musfiroh (1995:85) anak usia 4 tahun telah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori. Mereka juga mulai menunjukkan ketertarikan pada angka dan kuantitas, seperti menghitung, mengukur dan membandingkan. Meskipun demikian mereka sering sekali menggunakan angka-angka tanpa pemahaman. Anak mungkin paham angka 1-20, tetapi mereka mengalami kesulitan ketika di hadapkan pada kegiatan menghitung yang sesungguhnya.

Menurut Burns dalam Sujiono (1984:22) Kelompok matematika yang sudah dapat di perkenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok

bilangan (aritmetika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik dan pemecahan masalah.

Penguasaan masing-masing kelompok tersebut selalu melalui tiga tingkat penekanan tahapan yaitu ;

a. Tingkat Pemahaman konsep.

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bekerja/ bermain dengan benda konkret.

b. Tingkat Menghubungkan Konsep Konkret dengan lambang Bilangan.

Setelah konsep di pahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep.

Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa.

c. Tingkat Lambang Bilangan.

Biarkanlah anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkret hingga mereka melepaskan sendiri.

Ketiga proses tersebut sangat membantu anak dalam memahami matematika, bahkan dapat mencegah terjadinya ketakutan anak terhadap pelajaran matematika bahkan anak akan menyenangi pelajaran matematika.

#### **4. Permainan Berhitung Untuk Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Bermain Berhitung**

Anak usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Salah satu pengembangan berbagai potensi tersebut dilakukan melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK harus dilaksanakan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Menurut Kemdiknas (2010:12) Kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan berhitung permulaan seperti: mengenal angka (lambang bilangan), menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep ke yang abstrak, menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Menurut Depdiknas (2000:1) Permainan berhitung adalah bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan dan lambang bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan berhitung.

Berdasarkan uraian di atas permainan berhitung untuk anak usia dini adalah dapat berhitung, dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda di dalam kehidupan sehari-hari anak.

## **b. Tujuan Bermain Berhitung**

Secara umum permainan berhitung di TK untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang yang lebih kompleks. Secara khususnya tujuan dari pembelajaran berhitung di TK adalah agar anak dapat:

1. Berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
2. Menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung.
3. Agar anak dapat memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tujuan dari permainan berhitung ini adalah agar anak dapat berpikir secara logis, dapat menyesuaikan diri, memiliki konsentrasi yang tinggi dan dapat menyesuaikan diri di dalam kehidupan bermasyarakat.

### c. Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung

Prinsip-prinsip permainan berhitung di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Permainan berhitung di berikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. untuk itu diperlukan alat peraga/ media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seharusnya memakai bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu konsep, masa transisi dan lambang.

7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus diawali sampai akhir kegiatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan permainan berhitung seharusnya di mulai dengan dari yang mudah ke yang sulit, dari yang konkret ke yang abstrak.

## **5. Konsep Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak, yang dilakukan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa menggunakan alat yang menghasilkan perasaan puas serta rasa gembira bagi anak. Kesempatan bermain juga merupakan masukan bagi anak, apalagi dilakukan pengulangan-pengulangan.

Mulyadi (1997:5) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan dan disukai oleh anak. Musfiroh, (2005:2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan luar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan kegiatan bermain merupakan keinginan dari dalam diri anak sendiri untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari kegiatan itu sendiri dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan.

## **b. Manfaat Bermain**

Mayke S. (2003:38-50) manfaat bermain adalah: Untuk perkembangan aspek fisik: 1) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus, 2) Untuk perkembangan aspek sosial, 3) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 4) Untuk perkembangan aspek kognitif, 5) Untuk mengetahui ketajaman pengindraan, 6) Untuk mengembangkan keterampilan menari dan olah raga, 7) Sebagai media intervensi. yang terpenting dalam kegiatan bermain adalah menimbulkan rasa senang yang di tandai dengan tertawa.

Manfaat bermain menurut Depdiknas (2003:128) dalam bukunya pedoman sarana bermain adalah: 1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan, 2) Mengaktifkan semua pancaindra anak 3) Meningkatkan kemandirian pada anak, 4) Memenuhi keingintahuan anak, 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah, 6) Memberikan motivasi dan merancang anak untuk bereksplorasi, 7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak. .

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa manfaat bermain sangat erat hubungannya dengan pertumbuhan anak dan merupakan faktor yang paling mempengaruhi dalam periode perkembangan anak, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitas, mencerdaskan otak dan melakukan penemuan.

### **c. Karakteristik Bermain**

Menurut Musfirohn (2005:6-8) Karakteristik bermain adalah: 1) Bermain selalu menyenangkan dan menggembirakan artinya suatu kegiatan dapat dikategorikan apabila anak merasa senang dalam melakukan aktivitas, 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik artinya anak bermain bukan karena tugas yang di berikan orang lain tetapi semata-mata karena anak ingin melakukannya, 3) Bermain spontan dan suka rela artinya bermain tidak bersifat wajib melainkan di pilih sendiri oleh anak, 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta, 5) Bermain bersifat non liberal, pura-pura atau tidak nyata, 6) Bermain bersifat aktif tidak pasif, 7) Bermain bersifat fleksibel artinya anak bebas memiliki kegiatan bermain sesuai dengan permainan yang diinginkannya.

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain memiliki karakteristik yang berbeda dari kegiatan yang lain. Kegiatan bermain dilakukan dengan sukarela, bukan karena paksaan.

### **d. Metode dan Alat Permainan Edukatif (APE)**

Proses Belajar Mengajar (PBM) tidak akan berhasil dengan optimal bila sekolah tidak menyediakan sarana yang memadai, melalui kegiatan bermain semua pancaindra anak dapat berfungsi sehingga akan memberi ransangan pada kemampuan penalarannya, karena pembelajaran

adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, perasaan, perhatian dan pikiran sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran guru harus menggunakan berbagai metode. Menurut Nirmala dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:252) Metode adalah cara yang telah diatur untuk mencapai suatu maksud. Sugianto (dalam Eliyawati, (2005:62) Alat Permainan Edukatif yaitu metode bermain yang bertujuan untuk mengembangkan dimensi-dimensi yang ada pada anak.

Alat permainan adalah alat yang digunakan untuk kegiatan bermain demi mencapai maksud dan tujuan. (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai ciri-ciri yaitu: 1) Dapat dimainkan dengan bermacam tujuan, 2) Ditujukan untuk anak usia pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak, 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat, 5) Membuat anak terlibat secara aktif, 6) Sifatnya konstruktif.

Sudono (1995:8) fungsi alat permainan adalah:

“Untuk mengenal lingkungan dan mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancaindranya secara aktif, meningkatkan sel-sel otaknya dalam menyuburkan proses pembelajarannya”

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting dalam menunjang proses bermain anak, karena melalui

bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak

#### **e. Permainan Karambol Angka Dalam Kemampuan Berhitung**

Permainan karambol angka ini konsep yang dikenalkan adalah: Nugraha (2005:6) Konsep yaitu suatu ide yang merupakan generalisasi dari berbagai peristiwa atau pengalaman khusus yang dinyatakan dalam istilah dan simpel tertentu yang dapat diterima dan mengacu pada benda atau objek peristiwa, keadaan, sifat, kondisi, ciri dan atribut yang ada pada dirinya.

Permainan karambol angka dalam kemampuan berhitung anak merupakan suatu jenis permainan karambol di mana biji karambol di beri angka 1-20, biji karambol di jentik dan di masukan ke dalam lobang. Angka berapa yang masuk maka anak mengambil gambar sesuai dengan angka yang masuk lalu menghitungnya.

Menurut Daryanto dalam (1988) Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Karambol adalah Permainan seperti permainan billiard tetapi menggunakan jari sebagai penyantik (penyentil) dengan lempengan bundar sebagai pengganti bola yang terbuat dari kayu.

Permainan Karambol angka ini dapat dikenalkan konsep antara lain yaitu:

##### **1. Karambol Angka.**

Karambol adalah Permainan meja yang dapat di anggap modifikasi dari keluarga billiard. Karambol yang terbuat dari tripleks dengan ukuran 60x60 dan biji karambol yang terbuat dari tripleks berbentuk bulat

warna-warni dan di beri angka 1-20. Karambol ini dapat mengembangkan konsep bilangan

## 2. Kartu Angka

Kartu angka yang terbuat dari poster uang bertuliskan angka 1-20 kemudian di gunting sebanyak 10 set. di tempelkan pada busa tipis. kartu angka ini dapat dipergunakan untuk pengembangan berhitung anak dengan memasang lambang bilangan dengan benda-benda.

## 3. Kartu Gambar

gambar macam-macam kendaraan yang di print dari internet lalu ditempelkan pada kertas manila warna-warni dan di pres yang dapat digunakan untuk pengembangan berhitung anak.

Indikator kemampuan berhitung anak usia dini yang akan dicapai menurut Kemendiknas (2010:48) melalui permainan ini adalah: Membilang/ menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda.

Alat permainan karambol angka ini adalah gambar macam-macam kendaraan, papan karambol, biji karambol, kartu gambar yang telah dilaminating , dan kartu angka yang di lem di atas busa tipis.



Gambar. 1

**Alat-alat Permainan karambol angka: papan karambol, biji-biji karambol, kartu angka, kartu gambar (Foto, Megawati. 2014)**

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Halimah, (2011) dengan judul penelitian “Pengenalan Konsep berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan APE dari Kain Perca di TK Surya Pariaman. Hasil penelitiannya dapat di simpulkan dengan menggunakan APE dari kain perca dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan mengenal konsep bilangan. Persamaan dengan peneliti sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak dan perbedaannya tempat dan waktu penelitiannya
2. Febri Nanda, (2013) Skripsi yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ludo di Taman Kanak-kanak Adzkie Bukit Tinggi. Temuan dari Febri Nanda terjadinya peningkatan kemampuan pengetahuan anak dalam kemampuan berhitung melalui permainan ludo.

Persamaan dengan peneliti sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak dan perbedaannya adalah tempat penelitian dan permainannya.

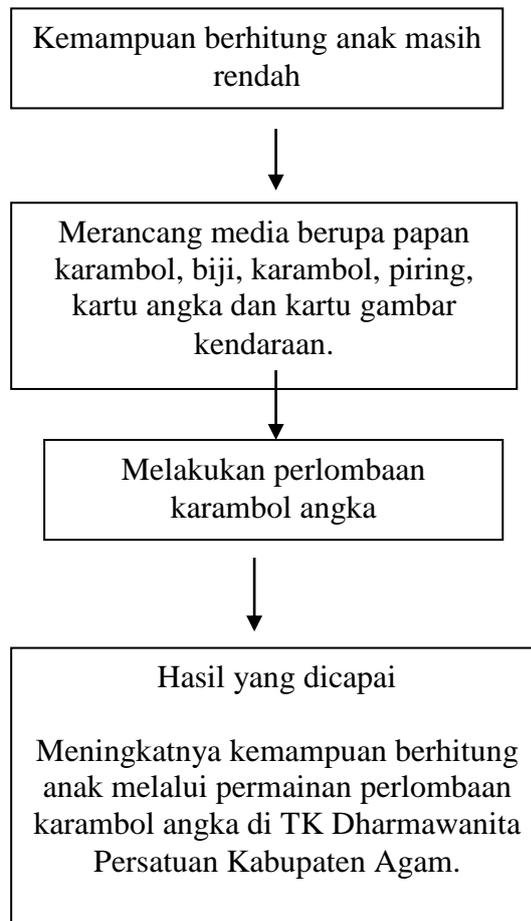
3. Marlenis, (2014) Skripsi yang berjudul Peningkatan kemampuan Berhitung anak melalui permainan biji-bijian di Raudhatul Athfal Abrar Kolok Sawahlunto. Kesimpulan dari skripsi di atas adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Persamaannya adalah sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak. Perbedaannya dengan peneliti adalah Marlenis melalui permainan biji-bijian di Raudhatul Athfal Abrar Kolok Sawahlunto sedangkan peneliti melalui permainan Karambol Angka di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam dan tempatnya di Lubuk Basung.

Dengan mempedomani penelitian yang dilakukan oleh Halimah, Febri Nanda, Marlenis, dimana hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak tetapi cara dan tempat pelaksanaannya berbeda. Untuk itu peneliti juga melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Karambol Angka.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain dimana permainan ini berbentuk permainan karambol angka yang mengenalkan tentang konsep bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda.

Melalui permainan ini di harapkan perkembangan berhitung anak akan lebih optimal dapat di lihat pada bagan berikut:



Bagan. I  
**Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Melalui permainan karambol angka ini menggunakan kartu angka, biji karambol yang di tulis angka, kartu gambar, piring yang di tempelkan angka yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas B3 di TK Dharmawanita Persatuan Kabupaten Agam.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berhitung anak TK sering menjadi masalah karena dengan berhitung menyiapkan anak secara mental untuk mengikuti pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dan membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak.
2. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan telah menunjukkan peningkatan disetiap siklusnya yaitu siklus I dan siklus II.
4. Hasil yang diperoleh pada siklus I telah menunjukkan peningkatan pada siklus II dalam proses pembelajaran.
5. Permainan Karambol Angka telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke siklus II.
6. Terdapatnya peningkatan yang sangat berarti dalam kemampuan berhitung anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus I masih dengan kategori kurang, yang berarti kemampuan anak dibawah rata- rata. Sedangkan pada siklus II hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi.

## **B. Implikasi**

Permainan karambol angka yang peneliti lakukan telah berhasil merangsang kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung. Kegiatan permainan karambol angka ini juga bisa digunakan pada setiap tema pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

## **C. Saran**

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

1. Bagi pihak sekolah diharapkan mampu menyediakan berbagai media yang menarik dan dapat merangsang perkembangan kemampuan kognitif anak terutama dalam peningkatan kemampuan berhitung.
2. Bagi guru TK diharapkan dapat menciptakan media yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan permainan karambol angka dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan, agar kecerdasan berhitung anak dapat berkembang secara optimal.
3. Pemilihan dan penerapan berhitung anak sangat mempengaruhi keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang optimal.
4. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak dan dapat menciptakan berbagai macam permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk diberikan kepada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aisyah, 1992. *Perkembangan dan konsep dasar Pengembangan anak usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Aisyah, Siti. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK Jakarta*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Menu Pembelajaran Generik). Sumatera Barat: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidik Nasional*. Jakarta : Citra Umbara.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Kurikulum Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 1988. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya. Apollo
- Hariyadi Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Jamaris Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PPS UNJ.
- Mahyudin, Ritawati. 2007. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: FIP.UNP.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005 *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Montolalu, 2005. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Sudono Anggani. 2000. *Sumber belajar dan Alat permainan*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Poerwarminta, W.J.S. 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riwayadi. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.