

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MENGGUNAKAN
PERMAINAN *STICK* ANGKA DI PAUD AISYIYAH KUBANG
BAYANG PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**OLEH :
YOSPINA
NIM. 1110611 / 2011**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

ABSTRAK

YOSPINA. 2011 / 1110611. Peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka di PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah, karena itu peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dan meningkatkan kualitas anak dalam belajar di PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan melalui permainan stick angka.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), metode yang digunakan praktek langsung lapangan dengan teknik yang digunakan pengumpulan data berupa observasi, dengan subjek penelitian PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan pada Kelompok A yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 11 orang anak laki - laki dan 9 orang anak perempuan . Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka masih kurang maksimal dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan anak dalam mengenal angka menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, sehingga hasil rata - rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan stick angka dapat meningkatkan berhitung anak dalam mengenal angka di PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan.

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Permainan *Stick* Angka Di PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan

Nama : Yospina

NIM : 1110611/2011

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , September 2014

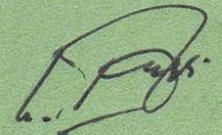
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



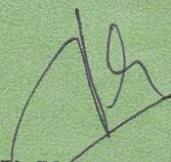
Elise Muryanti, M. Pd
NIP. 19741220 200012 2 002

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19622030 198832 2002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

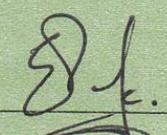
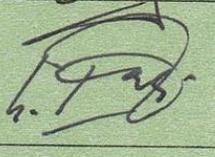
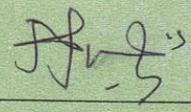
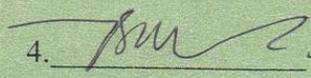
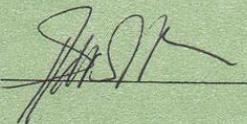
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Permainan *Stick* Angka Di PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan

Nama : Yospina
NIM : 1110611/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , September 2014

Tim Penguji,

Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Elise Muryanti, M. Pd	1. 
Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	2. 
Anggota	: Nurhafizah, M. Pd	3. 
Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4. 
Anggota	: Indra Yeni, M. Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN



Sebaik baiknya manusia adalah yang paling banyak memberikan manfaat bagi orang lain (Hadist Rasulullah Saw).

Ya allah, ya tuhan yang maha pendidik masukkanlah aku melalui pintu masuk yang benar, dan keluarkanlah aku melalui pintu keluar yang benar dan jadikanlah untuk kekuatan / kekuasaan dari sisimu yang dapat menolong (Surat Al-Isra' : 80)

Puji dan syukur aku persembahkan kehadiranmu ya illahi rabby atas segala limpahan karunia, rahmat dan hidayatmu kepadaku dalam mengarungi bahtera kehidupan ini. Bahtera yang kadang terombang ambing oleh derasnya hujan cobaan dan kerasnya terpaan badai kehidupan, bahtera yang dengan segala kekuatan yang telah engkau berikan padaku hingga sampai saat ini aku masih engkau beri kesempatan untuk mengarungi lautan kehidupan untuk sampai di pulau tujuan, pulau harapan, pulau impian, pulau cita cita, dan pulau kebahagiaan.

Tuhan.....

Bimbinglah aku terus dalam rahmat mu.

Bimbinglah aku terus dalam kasih dan hanya cinta kepadamu.

Penuhilah relung relung hatiku, dengan hanya cinta dan kasih kepadamu.

Tuhan.....

Jangan engkau angkat beban ini dari pundakku.

Jangan engkau kasihani aku.

Tapi kuatkan pundakku ini untuk tetap tegar menerima beban yang engkau berikan.

Amin.....

Kupersembahkan.....

Buat yang tercinta ayahanda kambardi dan ibunda tercinta nurseniati serta kakak kakak dan adik adik yang selalu member semangat dan do'a do'a nya untukku. Tiada aksara yang dapat ku ukirkan, tiada benda yang dapat kupersembahkan, tiada yang dapat ku sampaikan kecuali rasa terima kasih yang teramat dalam menghujam dalam lubuk hatiku, aku orang yang telah engkau curahkan kasih dan sayangmu sehingga aku tetap melangkah untuk mencapai impian.

Berkat do'a dan restumu akhirnya aku selesaikan skripsi ini.

Terima kasih dan sekali lagi terima kasih.....

Untuk semuanya yang telah engkau berikan kepadaku.

Amin.

Yospina

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Yospina**
NIM/TM : 1110611 / 2011
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : PG-PAUD
Fakultas : FIP UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Permainan Stick Angka di PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2014

Saya yang menyatakan,



Yospina

NIM. 1110611/2011

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : “**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Permainan *Stick Angka* Di PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan**”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Elise Muryanti, M. Pd selaku pembimbing 1 yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd selaku pembimbing 2 yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku penguji I yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku penguji II yang telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Indra Yeni, M. Pd selaku penguji III yang telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan seluruh pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Hj. Rahimahwati, M. Pd selaku sekretaris jurusan PG – PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak prof. Dr. Firman, M. S, Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.
9. Bapak / Ibu Dosen jurusan PG PAUD yang memberikan dorongan dan arahan kepada peneliti.
10. Khususnya (Kedua Orang tua tercinta dan saudara) yang selalu memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang, tenaga dan waktu yang tidak ternilai harganya bagi peneliti hingga selesainya skripsi ini.
11. Kepala sekolah, para guru dan anak didik PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
12. Teman-teman angkatan 2011 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Sekali lagi peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada tim penguji yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti menerima saran, krtikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi

peneliti khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
a. Latar Belakang Masalah.....	1
b. Identifikasi Masalah.....	3
c. Pembatasan Masalah.....	3
d. Perumusan Masalah.....	3
e. Tujuan Penelitian.....	4
f. Manfaat Penelitian.....	4
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. Anak Usia Dini.....	5
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	6
3. Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
4. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	10
5. Hakikat Berhitung.....	12
6. Perkembangan Kemampuan Berhitung.....	13
7. Tujuan Berhitung Pada AUD.....	14
8. Manfaat Berhitung.....	19
9. Bermain Stick Angka.....	20
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	27
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	28

D. Definisi Operasional.....	34
E. Instrumentasi.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	37
H. Indikator Keberhasilan.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	39
B. Analisis Data.....	68
C. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	84
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangka Berfikir	29
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	32

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).	41
Tabel 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan pertama.	45
Tabel 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan kedua.	48
Tabel 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan ketiga.	51
Tabel 5	Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3	55
Tabel 6	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan pertama	60
Tabel 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan kedua	63
Tabel 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan ketiga	66
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3	69
Tabel 10	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga dan siklus II pertemuan ketiga (kategori sangat baik)	74
Tabel 11	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga dan siklus II pertemuan ketiga (kategori baik)	76
Tabel 12	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga dan siklus II pertemuan ketiga (kategori cukup)	78
Tabel 13	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga dan siklus II pertemuan ketiga (kategori kurang)	80
Tabel 14	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan ketiga dan siklus II pertemuan ketiga	82

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).	43
Grafik 2	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan pertama.	47
Grafik 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan kedua.	50
Grafik 4	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan ketiga.	53
Grafik 5	Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3	57
Grafik 6	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan pertama	62
Grafik 7	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan kedua	65
Grafik 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan ketiga	68
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3	71
Grafik 10	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga dan siklus II pertemuan ketiga (kategori sangat baik)	75
Grafik 11	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga siklus II pertemuan ketiga (kategori baik)	77
Grafik 12	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga siklus II pertemuan ketiga (kategori cukup)	79
Grafik 13	Perbandingan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ketiga siklus II pertemuan ketiga (kategori kurang)	81
Grafik 14	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan stick angka pada siklus I pertemuan ketiga dan siklus II pertemuan ketiga	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini pertanda bahwa kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan anak yang dimulai dari usia dini. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seorang pendidik harus memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai anak berumur enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berkenaan dengan itu hasilnya diharapkan mampu untuk mewujudkan peningkatan kemampuan profesional guru pendidikan anak usia dini. Bagi mahasiswa hasil penelitian ini memberi makna yang sangat luas artinya disamping memberikan kontribusi terhadap perolehan ini yang baik. Penelitian ini juga dapat memberi sumbangan bagi pengembangan lembaga dalam peningkatan wawasan keterampilan dan dapat menjadikan bahan acuan bagi guru pendidikan anak usia dini lainnya dalam pembuatan dan pengembangan alat permainan edukatif, kreatif dan inovatif.

Dengan demikian diharapkan guru sebagai tenaga pendidik harus mampu dan berusaha membuat suatu pembelajaran yang menyenangkan. Menciptakan permainan permainan yang dapat memotifasi anak serta penggunaan media pembelajaran yang baik.

Namun kenyataannya dilapangan masih banyak ditemui anak PAUD yang belum mampu mengenal angka, artinya anak hanya mampu mengenal angka sebatas sebutan saja tetapi anak belum mampu mengenal lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat dari cara belajar anak dalam menghitung segala macam benda benda, saat menghitung hanya sekedar menyebutkan angka - angka saja, tetapi anak belum bisa mengenal konsep angka.

Fenomena tersebut diatas juga terjadi pada anak PAUD Aisyiyah Kubang Bayang Pesisir Selatan , penulis melihat masih banyak anak yang kurang mampu memahami konsep angka dengan maksimal. Artinya anak baru mampu mengenal angka sebatas sebutan saja tetapi belum mampu memahami apa makna yang terkandung dalam konsep angka itu sendiri.

Melalui pengamatan penulis terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran di PAUD Aisyiyah Kubang ditemukan adanya beberapa faktor antara lain : anak belum bisa membuat urutan bilangan 1 – 20, anak belum bisa mencocokkan angka 1 – 20 dan anak belum bisa menunjukkan angka 1 – 20 dan anak belum bisa menghubungkan angka 1 – 20.

Berdasarkan pengamatan langsung yang ada penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Peningkatan Berhitung Anak Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di PAUD Aisyiyah Kubang Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan”**.

Dengan adanya permasalahan diatas maka peneliti menciptakan sebuah permainan berhitung menggunakan stick angka. Biasanya kegiatan berhitung sulit bagi anak karena alat peraga yang digunakan guru kurang menarik bagi anak. Agar hal ini tidak terjadi maka peneliti menciptakan permainan berhitung dengan stick angka dapat menarik minat anak untuk belajar berhitung.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak belum bisa membuat urutan angka 1-20.
2. Anak belum bisa mencocokkan angka 1 – 20.
3. Anak belum bisa menunjukkan angka 1- 20.
4. Anak belum bisa mengenal konsep angka 1-20.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti melakukan pembatasan masalah terhadap masalah yang akan diteliti yaitu anak belum bisa membuat urutan angka 1 - 20

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas maka rumusan masalah adalah “Apakah bermain stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di PAUD Aisyiyah Kubang”

E. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan bermain stick angka di PAUD Aisyiyah Kubang.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan stick angka.

2. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan serta keterampilan dalam pembuatan alat peraga.

3. Bagi Orang Tua

Sebagai masukan untuk mengatasi pembelajaran di kelas.

4. Bagi Sekolah

Untuk menambah wawasan dalam proses belajar untuk perkembangan pembelajaran berhitung pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Anak Usia Dini

Pengertian Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh dkk. (2008) Ada beberapa kajian tentang hakikat anak usia dini sebagai berikut :1. Anak bersifat unik, 2. Anak mengeksplorasi perilakunya relatif spontan, 3. Anak bersifat aktif dan enerjik, 4. Anak itu egosentris, 5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 6. Anak bersifat berjiwa petualang, 7. Anak umumnya kaya dengan fantasi, 8. Anak masih mudah frustrasi, 9. Anak memiliki daya yang pendek, 10. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, 11. Anak masih menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Sujiono (2009 : 7) usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age) makanan bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Anak adalah individu yang memiliki karakteristik yang berbeda dari orang yang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.

Menurut Masitoh dkk (2009 : 6.9 – 6.12) : 1. Anak belajar melalui bermain, 2. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3. Anak belajar secara alamiah, 4. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik dan fungsional.

Menurut Piaget dalam Tedjasaputra, (2001:2:7) mengemukakan bahwa tahap perkembangan kognitif usia 3 - 5 tahun merupakan tahap pra operasional konkrit. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dan dalam imajinasi pura pura ketika bermain.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Aisyah dkk (2010:14) karakteristik anak usia dini antara lain : a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. b) Mempunyai pribadi yang unik. c) Suka berpartisipasi dan berimajinasi. d) Masa yang paling potensial untuk belajar. c) Menunjukkan sikap egosentris.

Pembelajaran untuk anak usia dini ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Belajar, bermain dan bernyanyi

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan menyanyi

Menurut Slamet Suyanto, (2005 : 133). Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar anak menggunakan seluruh alat inderanya.

2. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati. Kemampuan yang diharapkan dapat dicapai serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

Manusia merupakan makhluk individu. Perbedaan individu juga harus menjadi pertimbangan guru dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi kegiatan, berinteraksi dan harapan anak.

3. Pendidikan anak usia dini

Anak usia menurut Solehuddin, (2002:12) adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia TK tergolong ke dalam anak usia dini yaitu anak

yang berada pada rentang usia lahir sampai 8 tahun dimana masa pra sekolah itu berkisar antara usia 4 – 6 tahun.

a. Tujuan pendidikan anak usia dini

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal sehingga tercipta suatu lingkungan belajar dan perkembangan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Upaya pendidikan dilakukan secara terpadu dan menyeluruh yang berhubungan dengan pembentukan pribadi anak. Dengan demikian, tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Jika tujuan ini berhasil dicapai maka diwaktu mendatang akan lahir generasi muda dan akhirnya manusia di Indonesia yang berkualitas dan berperadaban.

b. Perkembangan anak usia dini

Perkembangan merupakan suatu proses yang menggambarkan perilaku kehidupan sosial psikologi manusia yang harmonis. Perkembangan merupakan tugas yang harus dipelajari, dijalani dan dikuasai oleh setiap individu dalam perjalanan hidupnya. Tugas perkembangan tersebut dikaitkan dengan fungsi belajar karena pada hakikatnya perkembangan kehidupan manusia dipandang sebagai upaya mempelajari norma kehidupan. Pendidikan dan pengajaran yang

sesuai dengan perkembangan anak akan membantu anak berkembang dan tumbuh sesuai dengan bakat dan kreativitasnya.

Menurut aristoteles, (2005:1.13) masa perkembangan dapat dibagi menjadi tiga fase.

- a) Fase I adalah usia 0 sampai 7 tahun. Fase ini disebut masa anak kecil, masa bermain. Pendidik perlu memberi aktivitas kepada anak agar bermain dan selalu senang, kalau senang anak akan berkembang secara wajar dan sehat. Anak yang sehat tidak lepas dari pemberian gizi yang baik, beraneka ragam, dan seimbang. Pada akhir fase ini anak sudah ingin masuk sekolah. Oleh karena itu, persiapan untuk masuk sekolah dasar perlu dikondisikan, misalnya proses sosialisasi, kemandirian, pengenalan angka, pengenalan huruf, kebersihan, pendidikan budi pekerti dan keberanian.
- b) Fase II adalah usia 7 tahun sampai dengan 14 tahun. Fase ini disebut masa anak, masa belajar, dan masa sekolah rendah. Rata rata anak dalam keadaan normal pada usia ini sudah menikmati sekolah dasar (SD). Usia 6 atau 7 tahun anak masuk SD dan belajar selama 6 tahun. Jika mereka dapat mengikuti pendidikan dengan atau paling lambat mengulang 2 tahun maka pada usia 14 tahun anak sudah tamat SD.

Perkembangan anak pada masa ini perlu menekankan pada kecerdasan intelektual disamping kecerdasan emosional yang sudah ditanamkan sejak usia dini. Kedua kecerdasan ini semuanya penting sekali untuk dikembangkan supaya menjadi manusia berkepribadian yang utuh.

- c) Fase III adalah usia 14 tahun sampai 21 tahun. Fase ini disebut masa remaja atau masa pubertas. Pada usia ini cara berfikir anak sudah mulai rasional, dan mampu berfikir abstrak. Oleh karena itu, pendidikan agama sudah dapat dilaksanakan dengan baik. Pengaruh dari luar harus diperhatikan, diawasi dan diseleksi dengan ketat sebab mereka sangat rentan dan sensitif. Kegagalan dalam pemantauan pengaruh negatif dari luar akan berakibat fatal.

Menurut Maria Montessori, (2006:1.15) masa perkembangan dibagi menjadi 4 periode sebagai berikut :

- a. *Periode I* : Usia 0 tahun sampai dengan 7 tahun. Periode ini disebut periode penangkapan dan pengaturan dunia dengan alat dria.
- b. *Periode II* : Usia 7 sampai dengan 12 tahun. Periode ini disebut periode rencana abstrak.
- c. *Periode III* : Usia 12 tahun sampai dengan 18 tahun. Periode ini disebut periode penemuan diri dan kepekaan rasa sosial.
- d. *Periode IV* : Usia 18 tahun ke atas. Periode ini disebut periode pendidikan tinggi.

4. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Sementara menurut Santoso (2009 : 218) pendidikan anak usia dini adalah untuk menciptakan perkembangan anak sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidik anak selanjutnya.

Melalui program program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak mampu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain lain.

Berdasarkan dari uraian diatas bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak anak Indonesia berkualitas yaitu anak anak yang tumbuh kembangnya sesuai dengan sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar mengarungi kehidupan dimasa dewasa dan kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

a. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir, perkembangan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berbeda dipusat susunan syaraf

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian apabila terjadinya hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan.

c. Aspek – aspek perkembangan kognitif anak usia dini

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase perkembangan kognitif tersebut diatas, maka dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia dini berada dalam fase pro pro operasional yang mencakup tiga aspek yaitu :

1. Berfikir simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tidak hadir secara fisik (nyata di depan anak)

2. Berfikir egosentris

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri, oleh sebab itu anak belum dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandang orang lain.

d. Karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini

Kemampuan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif misalnya menyusun angka-angka berdasarkan coba coba.
2. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengarkan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya.
3. Sudah dapat menggambarkan sesuai dengan apa yang ada di pikirannya.
4. Proses berfikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera seperti yang di lihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan mengapa.
5. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

5. Hakikat Berhitung

Pengertian berhitung dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak kanak (2000:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari

matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan Sriningsih, N (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dari pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Berhitung merupakan komponen mengenai konsep bilangan dan lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep angka bilangan, lambang bilangan

sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak baik di rumah, lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan dimana saja.

Hurlock, (1993:5) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan perangkat dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas tugas perkembangan selanjutnya.

6. Perkembangan Kemampuan Berhitung

Dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan berhitung kegiatan harus disesuaikan dengan taraf perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif.

Setara dengan pernyataan yang tertera dalam modul Permendiknas Nomor 58 (2009) maka program pengembangan peningkatan berhitung 1-10 pada anak kelompok 4 yang dapat dipergunakan sebagai rujukan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran materi pengembangan kegiatan pembelajaran dirumuskan dan didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) sebagai berikut :

1. Membilang lambang bilangan 1 – 10
 - Menunjukkan lambang bilangan 1 -1 0
 - Membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1 – 10
2. Mengenal berbagai macam lambang bilangan 1 – 10

- Menghitung urutan lambang bilangan 1 – 10
- Menyebut hasil penambahan dari 1 - 10

7. Tujuan Berhitung Pada Anak AUD

Secara umum menurut Suyanto (2005 : 5) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa. Sejumlah dengan Suyanto dan juga menurut Masitoh (2005 : 1 : 18) mengemukakan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Tujuan pembelajaran berhitung menurut Depdiknas (2002:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak Kanak adalah untuk mengetahui dasar – dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda benda konkrit gambar gambar atau angka angka yang terdapat disekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Amatruda dalam Sugiono (2005 : 2.6) mengemukakan bahwa pada usia 4 - 5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana misalnya menyebutkan bilangan berhitung, urutan bilangan dan penguasaan jumlah kecil dari benda benda (Wasti Soemanto).

Tujuan berhitung pada anak usia dini ada 2 bagian yaitu :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum adalah agar anak mengetahui dasar – dasar pembelajaran berhitung atau matematika sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus ada 5 macam yaitu :

- a. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar-gambar atau angka – angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, kosentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Tujuan pengenalan berhitung pada AUD ada beberapa prinsip yaitu:

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan berhitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga atau media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah dipergunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang dipergunakan dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
- f. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Menurut Witherington dalam Sugiono (2008 : 1.16) mengemukakan bahwa kognitif dalam pikirannya, kecerdasan berfikir melalui fikiran dapat digunakan dengan cepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah, sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan pikiran adalah belajar dari proses berfikir dari otak.

Tujuan pengenalan berhitung juga memiliki landasan yaitu :

a. Tingkat perkembangan mental anak

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak, karena itu belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia dini berada pada tahapan pra-operasional konkrit yaitu tahapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsi sendiri).

b. Masa peka berhitung pada anak

Berhitung dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di PAUD harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena anak usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif

karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

c. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan fisik maupun psikis diawal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas selanjutnya. Piaget juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kokrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya. Pendidikan di PAUD sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Pada masa pendidikan PAUD akan tumbuh menjadi kebiasaan ke tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung tetapi merupakan cara belajar mendasar yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif dan apresiatif.

Sejalan dengan apa yang telah dikemukakan diatas permainan berhitung anak usia dini ada 3 tahapan penguasaan berhitung dijalur matematika yaitu :

1. Penguasaan konsep

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

2. Masa transisi

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

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar menggambarkan konsep ruang dan sebagainya.

8. Manfaat Berhitung pada AUD

Menurut Vigotsky dalam Dhieni (2009 : 215) menyatakan bahwa manfaat berhitung anak usia dini adalah anak memiliki keterampilan dalam menjalankan tugas tugasnya. Anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Anak dapat berkembang persepsinya dan mampu menyampaikan masalah melalui bahasa, anak dapat menyampaikan kebutuhan dan pikirannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan manfaat pembangunan kognitif bagi anak adalah menyiapkan seorang anak untuk mengenal diri dengan lingkungannya serta mampu memecahkan persoalan hidupnya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Manfaat permainan berhitung untuk AUD

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar
2. Menghindari ketakutan matematika sejak awal
3. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Peran guru dalam mengembangkan kegiatan belajar matematika adalah:

1. Membangun rasa ingin tahu anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah, konsep-konsep dasar lain dalam matematika
2. Peduli dan tertarik terhadap apa yang dikatakan anak. Hal ini akan mendorong anak untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka.
3. Penerimaan terhadap sejumlah kegiatan matematika yang dilakukan anak. Hal ini akan mendorong kepercayaan diri untuk tetap berfikir, bertanya dan berbagi pengalaman tentang berbagai hal yang dialami anak.

Pengenalan dini kemampuan berhitung

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi kemampuan berhitung antara lain :

1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung
2. Anak mulai menyebut urutan bulangan tanpa pemahaman
3. Anak mulai berhitung benda-benda yang ada disekitar secara spontan
4. Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang disekitarnya.
5. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

Menurut Piaget dalam Sugiono (2011 : 122) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

- a) Anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.
- b) anak mampu melatih terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya.
- c) Anak mampu mengembangkan pikirannya dalam rangka pengembangan suatu peristiwa dengan peristiwa lain.
- d) Anak memahami berbagai simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- e) Anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah ataupun ilmiah.
- f) Anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya dia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Hal yang perlu diperhatikan :

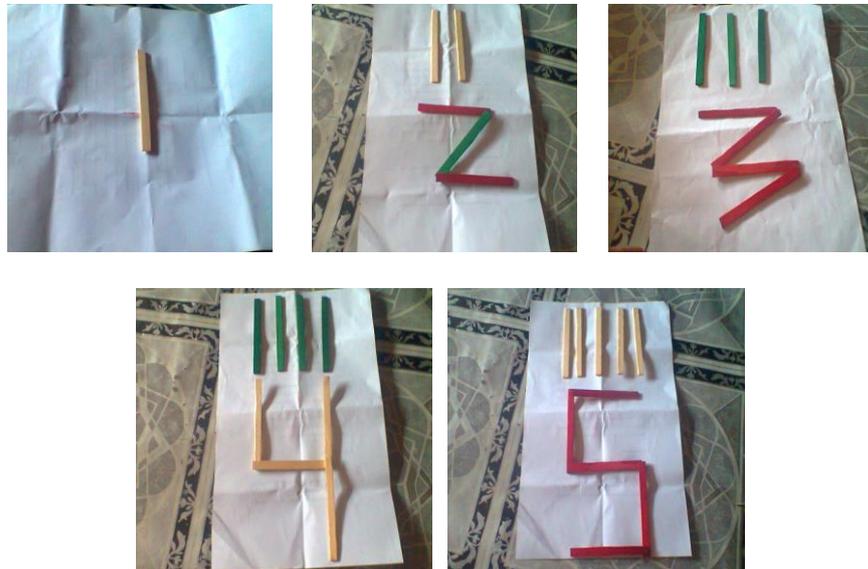
1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

9. Bermain Stick Angka

Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia, stick diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang, atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9.

Bermain stick angka adalah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung baik dari segi penambahan ataupun pengurangan. Sejak diadakan permainan stick angka di PAUD Aisyiyah Kubang kemampuan berhitung anak bertambah dan minatnya untuk berhitung juga bertambah.

Gambar yang terdapat pada permainan stick angka dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1

Langkah langkah permainan :

Anak dibagi 2 kelompok.

Kelompok 1 kartu gambar stick yang ada tulisan angkanya.

Kelompok 2 kartu bilangan, anak kelompok kartu gambar melihat ke anak kartu bilangan, anak kartu bilangan mengangkat angka sesuai dengan gambar yang ditunjukkan oleh anak kartu gambar.

a. Pengertian bermain

Bermain adalah segala aktifitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain, yang harus diperhatikan orang tua, bermain haruslah sesuai aktifitas yang menyenangkan bagi anak. Tidak boleh ada anak untuk berkembang aspek tertentu walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.

Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak, anak dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenalkan dirinya, dengan siapa ia hidup serta lingkungan sekitarnya.

Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Menurut dari beberapa ahli bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada pada diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai mamfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

b. Beberapa ciri bermain

1. Menyenangkan

2. Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi dari luar si anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain.
3. Bersifat spontan
4. Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif

c. Jenis bermain

Jenis bermain berdasarkan aktifitas fisik dan sumber kesenangan adalah sebagai berikut :

1. Bermain aktif, seorang anak melakukan sendiri dalam sumber rasa senang yang diperoleh anak berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri.
2. Bermain pasif adalah anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktifitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktifitas yang dilakukan orang lain.

d. Manfaat bermain

1. Perkembangan fisik motorik
2. Perkembangan kognitif dan bahasa
3. Perkembangan sosial-emosional

e. Tahap perkembangan bermain

1. Permainan sensorik motorik

Bermain diambil dari perkembangan kognitif sensorik motorik, sebelum 3 – 4 bulan yang belum dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti makan

atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya, ini disebut reproductive assimilator.

2. Permainan simbolik

Merupakan ciri pra operasional yang ditemukan pada usia 2 – 7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, soboken kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi sebagai pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya

3. Permainan sosial yang memiliki aturan (\pm 8 – 11 tahun)

Pada usia 8 – 11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4. Kegiatan yang memiliki aturan dan olah raga (11 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dan dibandingkan dengan permainan

yang tergolong games seperti kartu dan kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan mengacu mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilahirkan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang memperoleh hasil kerja baik.

B. Penelitian Yang Relevan

Andriyani (2009) “Pembelajaran Matematika dengan menggunakan media dadu” untuk mengembangkan kemampuan bilangan anak di TK Bunda Balita. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dadu untuk mengembangkan konsep bilangan di TK Bunda Balita, menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi: Tujuan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan konsep bilangan dengan memanipulasi mata dadu secara langsung.

Yanti (2011) “ Upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui puzzle geometri di TK Perword Padang. Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle geometri di TK Perword Padang diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini.

Yulia Sari (2001) yang berjudul “strategi pengembangan matematika anak usia dini. Kepoh Kencono Pucakwangi : TK Lestari Mulyo Desa Kepoh Kencono Pucakwangi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari diperoleh kesimpulan bahwa strategi bermain stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada

anak usia dini. Perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah : penulis menggunakan strategi bermain stick angka di PAUD Aisyiyah Kubang.

Dari penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya pada peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan stick angka di PAUD Aisyiyah Kubang.

C. Kerangka Berfikir

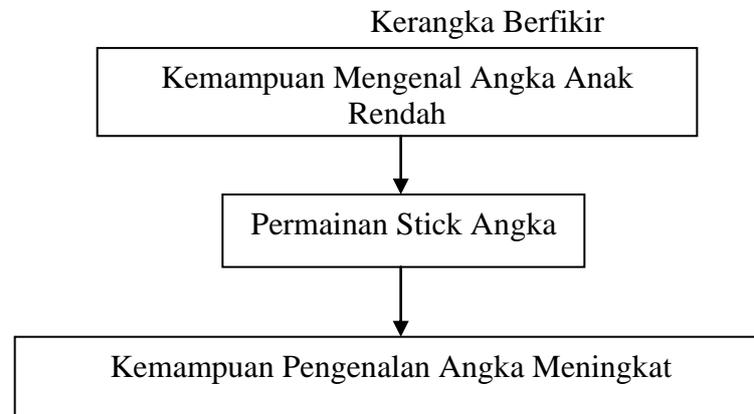
Kerangka berfikir menjelaskan pola pikir penulis secara umum yaitu untuk melihat peningkatan berhitung anak usia deini dengan menggunakan strategi bermain stick angka memberikan kesempatan pada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui strategi bermain stick angka.

Pertama di awal kita kenalkann kepada anak kemampuan mengenal angka dan setelah itu dilakukan kegiatan bermain, didalam bermain itu guru mengadakan permainan stick angka dan guru mengenalkan konsep yang akan dikembangkan yaitunya antara lain:

1. Menenal bentuk stick angka
2. Menenal angka

Kemudian setelah diadakan bermain stick angka maka kemampuan pengenalan angka pada anak meningkat.

Adapun kerangka konseptual yang penulis lakukan sebagai berikut :



Bagan 1

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : “Permainan stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di PAUD Aisyiyah Kubang.

Permainan stick angka ini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berhitung dengan menggunakan gambar angka yang sebagus mungkin sehingga menimbulkan daya minat anak untuk berhitung.

BAB V PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas untuk peningkatan kemampuan dalam berhitung dilakukan melalui permainan stick angka maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui permainan stick angka anak jadi meningkat dalam proses pembelajaran berhitung.
2. Kegiatan berhitung melalui permainan stick angka melatih anak mengenal konsep angka.
3. Melalui permainan lempar dadu angka di PAUD Aisyiyah Kubang pada kelompok A setelah permainan pengenalan angka dan berhitung anak menunjukkan hasil sangat baik pada siklus I masih sedikit, ternyata pada siklus II terjadi peningkatan melebihi KKM, berarti permainan stick angka anak sangat tinggi pada siklus I masih sedikit, ternyata pada siklus II terjadi peningkatan melebihi KKM, berarti permainan stick angka merupakan strategi yang paling tepat untuk meningkatkan berhitung anak sangat menentukan kecerdasan pada masa mendatang.
4. Setelah diadakan siklus II terhadap berhitung anak melalui permainan stick angka melalui anak usia dini adalah individu yang unik dan istimewa yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.
5. Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

6. Permainan stick angka merupakan permainan menggunakan stick es dan diberi warna sedemikian rupa sehingga dapat menarik bagi anak. Angka yang disukai anak dan permainan stick angka dapat meningkatkan minat anak untuk belajar berhitung.
7. Melalui permainan stick angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan meningkatkan sosialisasi sesama teman.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan Pendidikan Anak Usia Dini dapat disimpulkan bahwa implikasinya sebagai berikut :

1. Selama ini angka dapat dimainkan dengan lingkungan keluarga, setelah permainan angka di modifikasi menjadi permainan stick angka, permainan ini dapat meningkatkan berhitung anak dalam pembelajaran.
2. Melalui permainan stick angka dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media yang digunakan belum pernah sebelumnya digunakan.
3. Aplikasi permainan stick angka dapat memudahkan guru dalam meningkatkan pembelajaran dalam pengenalan angka melalui permainan stick angka dapat mencerdaskan logika matematika, karena permainan angka sangat menarik bagi anak sehingga memudahkan guru dalam meningkatkan pengenalan angka.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini di ajukan saran saran yang membangun demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas pada masa akan datang.

1. Untuk merangsang dan meningkatkan berhitung anak usia dini dalam kreatif dan menyenangkan, sehubungan dengan permainan stick angka yang mengajar di pendidikan di PAUD Bayang merupakan kebutuhan anak.
2. Khususnya bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian, upaya pada masa yang akan datang untuk dapat mengekspresikan lebih mendalam tentang berhitung melalui permainan stick angka angka di PAUD Aisyiyah Kubang.
3. Hendaknya guru menerapkan permainan stick angka angka ini di PAUD Aisyiyah Kubang untuk meningkatkan berhitung anak.
4. Agar pihak PAUD memberikan motivasi kepada guru agar menciptakan pembelajaran berhitung di PAUD Aisyiyah Kubang.
5. Bagi akademis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatifitas dan menyenangkan, sehubungan dengan permainan stick angka dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebaiknya guru yang mengajar di PAUD Aisyiyah Kubang perlu memahami kebutuhan dari masalah anak belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. Dkk. 2010. *Karakteristik Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Suharsini. Arikunto. 2006. *Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*
- Aristoteles. 2005. *Dasar Dasar Pendidikan TK Jakarta*. Universitas Terbuka
- Adriyani. 2009. *Pembelajaran Matematika Dengan Mengaunakan Media Dadu Untuk Mengembangkan Kemampuan Bilangan Anak di TK Bunda Balita*. Padang UNP (Skripsi yang tidak diresmikan)
- Depdiknas 2003 Undang - Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan
- Nasional.Jakarta: Depdiknas 2002. *Tujuan Pembelajaran Berhitung Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta Depdiknas
- Hurlock. 1993. *Permainan Berhitung Anak Usia Dini*. Padang. FIP. UNP
- Piaget. Jean. 2001. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Masitoh. Dkk. 2005. *Kemampuan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- _____ Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- _____ Dkk. 2009. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montesori. Maria. 2005. *Dasar Dasar Pendidikan TK Jakarta*. Universitas Terbuka
- Sari. 2001. *Startegi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Kepohkencono Pucakwangi : TK Lestari Mulyo Desa Kepoh kencono Pucakwangi
- Santoso. 2009. *Dasar Dasar Pendidikan TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Suyanto, Slamet 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Solehudin. 2002. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Yanti. 2011. *Peningkatan kemampuan kognitif*. Padang : TK Perword. Padang: UNT (Skripsi yang tidak diresmikan)