

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN CONGKLAK DI TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL
PADANG KAJAI KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan



Oleh

**YUHELMA
NIM 2010/57421**

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

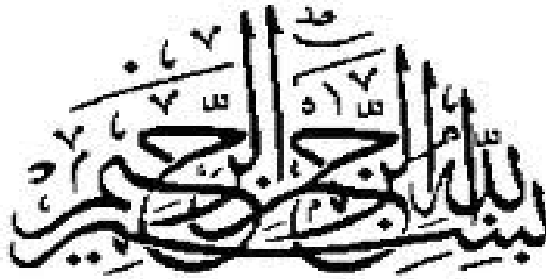
ABSTRAK

Yuhelma 57421: Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Pariaman, pada kenyataan yang peneliti lihat selama ini, kemampuan berhitung anak masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan, sehingga anak cepat bosan dan kurang minatnya dalam pembelajaran berhitung. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media congklak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjeknya anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Pariaman yang berjumlah 12 anak. Anak perempuan 5 anak dan anak laki-laki 7 orang. Data tentang kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran yang diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak. Pada siklus I pencapaian nilai rata-rata kemampuan anak meningkat 60,25 %. Sedangkan pada siklus II kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Pariaman.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan cokolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan cokolak dapat meningkat. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman.



*Niscaya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman
diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu
pengetahuan beberapa derajat
(QS. Al-Mujadilah: 11)*

*Dengan tertatih-tatih kucoba meraik cita-cita
Kutegarkan hatiku ditengah kebinguan Kulangkakan
kakiku menyingkirkan derita
Demi do'a dan karapan
Begitulah banyak tantangan yang telah kuhadapi
Hampir seluruh langkah ini
Namun dengan ketabahan kutelusuri juga*

*Dengan penuk keyakinan kugapai cita-cita
Dengan segala keterbatasan kubakar semangat
Dengan segala suka dan duka kubulatkan tekad
Dengan segala asa kumohon do'a
Dan akhirnya*

*Ya robbi
Tiada yang pastas ku ucapkan selain rasa syukur
KepadaMu.....Alhamdulillah
Sebutir usaha kerasku telah mencapai keberhasilan
Semua berkat ridho dan rahmatMu jua*

*Suamiku...Anak-anakku.....
Kakak-kakakku Tersayang
Kutahu juwamu lelak kumengerti ragamu pasrah
Dikala panas dan hujan datang menerpa
Butir keringat terus bergulir
Kuberharap kini berakhir
Ku persembahkan karya kecil ini
Sebagai ungkapan terima kasih dari baktiku*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, April 2012

Yang Menyatakan



YUHELMA

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Congklak di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman”. Penelitian ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian ini, peneliti banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd. pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd, pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, M.S.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan ini.

5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai beserta guru yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, petunjuk dan saran-saran bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan kepada peneliti akan menjadi amal yang shaleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang pembaca umumnya dan peneliti khususnya .

Padang, April 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Defenisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
a. Penertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
c. Konsep Pengembangan Anak Usia Dini.....	10
2. Hakikat Perkembangan Kognitif.....	16
a. Tahap Perkembangan Kognitif.....	16
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Kognitif....	18
3. Pengenalan Matematika Pada Anak Usia Dini	20
a. Matematika di Taman Kanak-kanak.....	20
b. Perkembangan Konsep Berhitung.....	21
4. Alat Permainan Edukatif.....	24
5. Permainan Congklak	25
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Subjek Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian	31
D. Instrumentasi	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36

F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	39
A. Deskripsi Data.....	39
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	39
2. Siklus I.....	41
3. Siklus II.....	58
B. Analisis Data.....	69
C. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP.....	72
A. Simpulan.....	72
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Format Wawancara Penelitian.....	36
Tabel 2 Format Wawancara Penelitian.....	36
Tabel 3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada kondisi awal.	39
Tabel 4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Congklak pada pertemuan I Siklus 1.....	43
Tabel 5 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Congklak pada pertemuan 2 Siklus 1.....	47
Tabel 6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Congklak pada pertemuan 3 Siklus 1.....	51
Tabel 7 Hasil Wawancara Anak Siklus I.....	54
Tabel 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Congklak.....	57
Tabel 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung dalam Permainan Congklak pada pertemuan 1 Siklus II.....	60
Tabel 10 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Congklak pada pertemuan 2 Siklus II.....	63
Tabel 11 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Congklak pada pertemuan 3 Siklus II.....	65
Tabel 12 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui permainan Congklak.....	68

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1 Kemampuan berhitung Anak dalam proses pembelajaran pada Kondisi Awal.....	40
Grafik 2 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan I siklus I.....	44
Grafik 3 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan II siklus I.....	49
Grafik 4 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan III siklus I.....	53
Grafik 5 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan I siklus II.....	61
Grafik 6 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan 2 siklus I.....	64
Grafik 7 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan 3 siklus I.....	66
Grafik 8 Rekapitulasi Siklus I.....	69
Grafik 9 Hasil wawancara siklus I dan II.....	69

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, ahklak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara UU No. 20/2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam kompetensi dasar KBK, PAUD 2003.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU No. 20/2003, bab 1 pasal 1 ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaklah dimulai dari usaha dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana pendidikan usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian, memori dan aspek perkembangan lainnya. UU No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 2 menyatakan bahwa PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga penyelenggaraan PAUD yang berada pada jalur formal. Bila dikaitkan dengan UU No. 20 tahun 2003, TK

memberikan layanan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dilakukan kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Menurut Weikart dalam Masitoh, dkk (2005: 13), pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar adalah dari sisi anak itu sendiri bukan dari guru.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Usia dini adalah usia bermain. Setiap anak adalah pribadi yang unik, dan dunia bermain merupakan kegiatan yang mengasyikan bagi anak. Tugas guru TK adalah menyediakan alat-alat permainan dan rangsangan terhadap anak, sesuai dengan kebutuhan dan dapat menarik minat anak. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan matematika juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000: 1), pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka sering ditemui dimana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, angka pada kue ulang tahun, dan permainan congklak. Karena itu angka dapat dikatakan telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan matematika mulai diperkenalkan pada anak.

Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Bagi anak yang pemalu akan mau melakukan aktivitasnya bersama temannya, karena guru terus memberikan rasa percaya diri dan rasa mampu untuk melakukan kegiatan tersebut. Setiap pribadi anak tersebut pasti tidak sama daya tangkapnya antara anak yang satu dengan yang lainnya, misalnya anak yang cepat daya tangkapnya pasti cepat pula menjawabnya, lain halnya dengan anak yang lemah daya tangkapnya, padahal umur anak rata-rata hampir sama.

Kemampuan pada setiap anak berbeda, ada anak yang cepat daya tangkapnya atau sebaliknya. Ketika dalam pembelajaran di dalam majalah anak sedang mengerjakan mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda. Disini ada anak yang mengurutkan lambang bilangannya terbalik, bahkan dalam menghubungkan ada yang tidak sesuai dengan jumlah bilangannya. Berarti anak disini kurang mengenal angka.

Media pembelajaran berhitung yang digunakan selama ini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Kajai Padang Pariaman hanya memakai

kartu angka. Dengan menggunakan media tersebut ternyata hasil pengamatan peneliti selama ini menunjukkan kemampuan berhitung anak masih kurang. Karena kurang mendukungnya media pembelajaran berhitung di Kelompok B1 ini, sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang optimal diberikan kepada anak.

Dari pengamatan peneliti di kelompok B1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kajai Padang Kajai Padang Kajai Padang Pariaman bahwa perkembangan berhitung anak masih rendah, nampak masih banyak anak yang belum bisa berhitung, juga anak-anak belum mengenal konsep bilangan, anak kurang berminat ketika kegiatan berhitung. Hal ini disebabkan karena kurang bervariasinya pembelajaran guru dalam berhitung, media pembelajaran yang belum sesuai dengan indikator pembelajaran.

Terkait dengan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk memberikan solusinya guna mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan cara pendekatan perorangan bagi anak yang tidak mengenal lambang bilangan dengan memberikan bimbingan dan latihan secara terus menerus serta memberikan motivasi agar anak tersebut bersemangat dalam kegiatan.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Kajai Padang Pariaman tersebut melalui permainan congklak. Permainan congklak adalah permainan tradisional yang mudah di dapat, biasa dimainkan anak-anak dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan

Congklak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Kajai Padang Pariaman .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kajai Pariaman, sebagai berikut:

1. Masih rendah kemampuan berhitung anak.
2. Anak kurang berminat ketika pembelajaran berhitung.
3. Kurangnya variasi metode pembelajaran guru dalam pelajaran berhitung.
4. Media pembelajaran berhitung yang kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan yaitu belum berkembangnya kemampuan berhitung anak di TK Aisyiah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Kajai Padang Pariaman .

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini, adalah "Bagaimanakah permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak TK Aisyiah Bustanul Athfal Padang Kajai Padang Kajai Padang Pariaman ?"

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka rancangan untuk pemecahan masalah adalah dengan melakukan kegiatan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan congklak pada anak TK Aisyiah Bustanul Athfal Padang Kaji Padang Kaji Padang Pariaman .

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan permainan :

1. Memberikan kesempatan pada peneliti untuk mengembangkan ide-ide berkreasi dalam menciptakan karya inovatif.
2. Menjadi sumber alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
3. Sebagai objek penelitian murid Kelompok B1 TK Aisyiah Padang Kaji Padang Kaji Padang Pariaman agar dapat meningkatkan kemampuan matematika.
4. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia dini

H. Defenisi Operasional

Ada dua istilah dalam PTK ini yang perlu mendapat penjelasan yaitu :
kemampuan berhitung dan permainan congklak.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak untuk berfikir dalam mengenal angka atau lambang bilangan secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individu.

Permainan congklak adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang dalam satu congklak. Congklak ini terbuat dari kayu berbentuk seperti perahu. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut lubang induk. Antara kedua lubang induk ada lubang yang berderet berjumlah 7 lubang untuk mengisi lubang tersebut diberi kancing baju, sambil guru memperlihatkan angka dan anak harus mengambil kancing baju tersebut sesuai dengan angka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut *NAEYC (National Association Education For Young Children)* dalam Hartati (2007: 10), anak usia adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah *unique* pertumbuhan serta perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut :

1. Kelompok bayi usia 0 – 12 bulan
2. Kelompok bermain usia 1 – 3 tahun
3. Kelompok pra sekolah usia 4 – 5 tahun
4. Kelompok usia sekolah usia 6 – 8 tahun

Dari klasifikasi tipe kelompok anak usia dini, kita semua sepakat untuk membentuk anak-anak usia dini sebagai pribadi yang utuh. Cara membentuk mereka secara utuh, sebagai pendidik dan orang tua anak usia dini hendaklah

mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas dan bahasa mereka secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral. Usia 0 - 8 tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Menurut Rahman (2002: 35) anak usia 4 - 6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

- a. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- b. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- d. Bentuk permainan anak masih individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Sedangkan menurut Jamaris (2005: 26) kemampuan kognitif anak usia 5 - 6 tahun adalah :

- a. Sudah dapat memahami jumlah.

- b. Tertarik dengan angka dan huruf.
- c. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya, dan telah mengenal sebagian besar waktu.
- d. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mampu membaca, menulis, dan berhitung.

c. Konsep Pengembangan Anak Usia Dini

Rahman (2002: 4) mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan pendidik atau pengasuh anak usia 0 sampai 8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Menurut Lonny (2007: 19) pendidikan bagi anak pada usia-usia ini adalah belajar sambil bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi untuk memperkuat hal-hal yang baru. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal baik fisik maupun mental, intelektual, dan spritual.

Bermain adalah medium, dimana anak menyatakan jati dirinya bukan saja dalam fantasinya, tetapi juga benar nyata secara aktif. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya hingga mampu melakukannya secara tegas. Dapat dikatakan bahwa belajar sambil bermain bagi anak usia dini merupakan prasyarat penting bila orang tua menginginkan, anaknya sehat mental.

Menurut Musfiroh (2005:82) perkembangan Anak Usia Dini (4-5) tahun meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu :

1) Perkembangan bahasa

Ketika memasuki Taman Kanak-kanak atau usia 4 tahun, anak sudah dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai pertanyaan dengan menggunakan kata “apa, mengapa, kapan, di mana dan siapa”. Pada usia ini anak sudah mulai berargumentasi dan tertawa saat temannya menggunakan kata yang salah.

2) Perkembangan logika-matematika

Perkembangan logika-matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Anak yang terbiasa dengan hal ini lebih berhasil dalam tugas tersebut dibandingkan dari pada yang tidak pernah.

Jadi, aspek perkembangan Anak Usia Dini meliputi perkembangan bahasa dan logika-matematika. Kedua aspek ini dapat dikembangkan melalui permainan maze dengan bentuk-bentuk geometri. Saat anak menghitung, dan menyusun bentuk geometri tersebut logika matematika anak mengalami proses perkembangan.

Penerapan prinsip-prinsip perkembangan anak didik bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif. Menurut Copple 1997 dalam Hartati (2007:17) ada beberapa prinsip perkembangan anak.

- 1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu dengan yang lain saling terkait secara erat. Jadi, antara perkembangan kecerdasan yang satu dengan kecerdasan yang lain saling berpengaruh.
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama usia dini. Pada usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif.
- 3) Pengalaman pertama anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya, jika pengalaman itu sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal, dan bahkan semakin bertambah.
- 4) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak.

Dapat disimpulkan, bahwa prinsip perkembangan Anak Usia Dini memiliki beberapa kategori yang menjadi dasar untuk pengembangan kognitif anak. Prinsip ini dapat dikembangkan pada setiap aspek perkembangan dan hendaknya dilakukan pada setiap aspek perkembangan karena semuanya saling terkait.

Tugas perkembangan merupakan suatu tugas yang muncul dalam suatu periode tertentu dalam kehidupan individu. Pada setiap masa perkembangan individu, ada berbagai tugas perkembangan yang harus dikuasai. Adapun tugas perkembangan masa anak usia dini menurut Carolyn dkk dalam Syaodih (2005:27) adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan menjadi pribadi yang mandiri. Anak belajar untuk berkembang menjadi pribadi yang bertanggung jawab sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini
- 2) Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang. Saat ini terjadi ketika anak mulai bersosialisasi dengan teman sebayanya di Taman Kanak-Kanak
- 3) Belajar bergaul dengan anak lain. Anak belajar bergaul dengan orang lain di luar lingkungan keluarga.
- 4) Mengembangkan pengendalian diri. Anak belajar bertingkah laku sesuai dengan tuntutan lingkungannya. Anak belajar mengendalikan diri dalam berhubungan dengan orang lain.
- 5) Belajar menguasai keterampilan motorik halus dan kasar.
- 6) Belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikannya. Anak belajar mengenal benda-benda yang ada disekitarnya dan mengetahui fungsinya.

Jadi, tugas perkembangan Anak Usia Dini hendaknya dikuasai oleh anak itu sendiri. Penguasaan tugas perkembangan ini akan membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek. Pemberian pembelajaran tentang tugas-tugas

seperti di atas dapat dilakukan dari dini, semakin intensifnya pembelajaran tentang tugas-tugas ini akan memberikan pemahaman kepada anak bahwa mereka harus mulai belajar untuk saling berbagi, bergaul, mengendalikan diri, memberi dan juga mandiri.

Menurut Partini (2010:14) secara umum teori perkembangan anak dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bagian yaitu :

- 1) *Behavioral theory of development* berpendapat bahwa anak dilahirkan seperti kertas putih. Oleh sebab itu pengembangan kemampuan dan keterampilan Anak Usia Dini sangat ditentukan oleh orang dewasa yang menulis atau mewarnai kertas tersebut.
- 2) *Nativistic theory of development*, anak mempunyai kemampuan untuk mengembangkan dirinya sendiri secara alamiah. Apabila sudah mencapai tingkat kematangannya, anak akan mampu mengembangkan dirinya sendiri.
- 3) *Contructivistic theory of development*, perkembangan anak usia dini didasarkan pada interaksi antara faktor-faktor biologis, kematangan, lingkungan, sosial dan lain-lain yang berkaitan satu dengan yang lain.

Dapat disimpulkan, pada teorinya perkembangan Anak Usia Dini haruslah seimbang antara faktor biologis, kematangan, lingkungan, sosial dan lain-lain. Keseimbangan antara faktor-faktor ini akan mendapatkan hasil yang memuaskan untuk perkembangan Anak Usia Dini karena perkembangan anak tidak akan berjalan bagus kalau hanya satu faktor yang berkembang.

Beberapa teori yang bisa dilihat menurut Partini (2010:16) antara lain :

1) Teori Berorientasi Biologis

Anak dilahirkan dengan mewarisi gen orang tuanya, dengan kata lain faktor keturunan yang dibawa sejak lahir yang menjadi sorotan utama dalam perkembangan Anak Usia Dini.

2) Teori Psikodinamika

Seorang anak terlahir dengan dua macam energibawaan yaitu biologis atau libido dan nafsu. Ketika anak berusaha untuk mengendalikan libido dan nafsunya maka sudah dapat dikatakan bahwa perkembangan Anak Usia Dini sudah dialami oleh anak.

3) Teori Lingkungan

Interaksi anak dengan lingkungan akan mempengaruhi perkembangan anak. Jadi, hendaknya orang tua atau guru dapat membantu anak dalam perkembangan ketika anak melakukan interaksi atau pergaulan dengan orang lain.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan Anak Usia Dini tidak hanya dipengaruhi oleh diri anak itu sendiri tetapi juga dipengaruhi oleh faktor keturunan, biologis, dan lingkungan tempat anak berinteraksi. Setiap anak membutuhkan orang lain untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Oleh karena itu, sebagai orang tua dan guru haruslah dapat membantu dan membimbing anak dalam proses perkembangannya.

2. Hakikat Perkembangan Kognitif

Dalam Sujiono (2008:1.5) menjelaskan individu berpikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikannya suatu masalah yang dihadapinya. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki anak, maka tampak bagaimana cara anak menyikapi suatu permasalahan.

Sesuai penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini membuktikan pada saat anak menyelesaikan persoalan dengan caranya sendiri, anak sudah mulai menggunakan pikirannya.

a. Tahapan Perkembangan Kognitif

Menurut Vygotsky dalam Syaodih (2005:32) kemampuan kognitif anak terbagai pada kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat dan berpikir konvergen. Kemampuan ini diawali dengan keberfungsian panca indera anak. Kemampuan mengamati lebih mendalam dari pada kemampuan memperhatikan.

Jadi, kemampuan mengingat pada anak merupakan aktivitas kognitif dimana anak menyadari bahwa pengetahuan itu berasal dari masa lampau. Kemampuan berpikir konvergen merupakan kemampuan yang sudah diperoleh dan disimpan untuk menemukan dari suatu permasalahannya.

Kegiatan memperhatikan, mengamati, mengingat dan berpikir konvergen merupakan aktifitas kognitif. Aktifitas kognitif ini mempunyai peranan yang penting bagi keberhasilan anak dalam

belajar karena sebagian besar kegiatan dalam belajar menggunakan daya ingat dan berpikir. Kedua hal ini merupakan aktifitas kognitif yang perlu dikembangkan.

Empat tahap perkembangan kognitif menurut Syaodih (2005:36) adalah :

- 1) Tahap Sensori Motorik yaitu dari lahir sampai 2 tahun. Pada tahap ini anak mulai memikirkan dan menemukan hubungan antara tindakan mereka dengan konsekuensi dari tindakan tersebut.
- 2) Tahap Pra Operasional yaitu dari 2 tahun sampai dengan 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, bergambar atau dengan lukisan.
- 3) Tahap Operasional Konkrit yakni dari 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Berpikir egosentris anak sudah mulai berkurang pada usia ini
- 4) Tahap Operasional Formal (11 – 16) tahun.

Jadi, tahap perkembangan kognitif anak berbeda-beda sesuai dengan usianya. Setiap usia mengalami proses peningkatan. Ketika anak di Taman Kanak-kanak, cara berpikirnya sudah bisa dimengerti dengan cara menjelaskan sesuatu dengan kata-kata atau dengan lukisan sehingga bisa dimengerti oleh guru dan orang tuanya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif dalam Sujiono (2008:1.25) dapat dijelaskan antara lain :

1) Faktor hereditas/keturunan

Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tidak berarti pengaruhnya. Taraf intelegensi merupakan warisan atau factor keturunan.

2) Faktor lingkungan

Perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Perkembangan taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud.

6) Kebebasan

Kebebasan merupakan kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih-memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor perkembangan kognitif di dalamnya menyangkut perkembangan kemampuan matematika anak usia dini. Di dalam perkembangan matematika anak terdapat berhitung. Kemampuan berhitung sangat terkait dengan kognitif anak.

3. Pengenalan Matematika untuk Anak Usia Dini

a. Matematika di Taman Kanak-kanak

Kemampuan dasar matematika anak Taman Kanak-kanak yang berada pada fase praoperasional diwarnai oleh perkembangan kemampuan berfikir simbolis. Refleksi dari kemampuan berfikir ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005: 161), tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logica-mthematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Jadi tujuannya agar anak dapat menghitung sampai seratus atau lebih, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.

Matematika atau berhitung sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Angka satu, dua, tiga, pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak dapat mengucapkannya tetapi tidak memahami artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Menurut Ester dkk, (2007: 2) penguasaan kemampuan matematika pada tingkat yang rendah sangat penting untuk belajar pada tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, konsep kebiasaan (*readiness*) dalam pengajaran matematika adalah sesuatu hal yang penting. Kegagalan dalam menguasai konsep-konsep dasar akan sangat berpengaruh dalam kesulitan belajar matematika selanjutnya.

Bagi anak yang belum memahami bilangan menghitung bisa dari mana saja, diulang-ulang dan tidak berurutan. Guru dapat menstimulasi kecerdasan anak dengan cara memberikan motorik-motorik konkret yang dapat dijadikan media bagi anak dalam melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi matematis lainnya.

Menurut Soemanto dalam Sujiono, dkk (2004: 8), pada usia 4 -5 tahun yaitu masa belajar matematika, dalam tahap menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda. Oleh karena itu orang tua dengan guru dapat mengenalkan bilangan kepada anak dengan menggunakan gambar-gambar berbagai benda yang ada disekitar kita dan digunakan untuk berfikir logis dan matematis.

Menurut Jamaris (2005: 45) pemahaman untuk berhitung juga berhubungan dengan pengetahuan terhadap strategi dalam menghitung yang berkaitan dengan menjumlah dan mengurangi. Pengembangan kemampuan dasar menghitung dapat dilakukan dengan membiasakan anak berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan menghitung seperti :

1. Hari ini, hanya empat anak yang dapat bermain dengan balok kecil.
2. Menghitung kehadiran anak di sekolah.
3. Melakukan permainan yang mengundang giliran
4. Mencocokkan jumlah benda dengan angkanya
5. Menuliskan angka sesuai dengan jumlah bendanya.

b. Perkembangan Konsep Berhitung

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000: 11) dalam permainan berhitung di TK yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengalaman dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar, karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menakutkan bagi anak.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun akibat rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tAisyiyah Bustanul Athfal kan, kantong pintar, dan permainan congklak).

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung adalah :

- a. Secara spontan telah menunjukkan keterkaitan pada aktivitas permainan berhitung.
- b. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- c. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.
- d. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dari peristiwa yang ada disekitarnya.
- e. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

1. Pengenalan Bilangan

Dalam mengenalkan bilangan pada anak, terlebih dahulu diperdengarkan angka dengan menyebutkannya dan memperhatikan benda-benda yang sesuai dengan lambang bilangannya.

Menurut Cottel dalam Sujiono, dkk (2004: 1.21) “Kemajuan berfikir anak dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya” anak dapat belajar mengenal bilangan apabila ia telah mendapatkan pengalaman belajar sebelumnya dari lingkungan sekitarnya. Dengan mengetahui dan memahami pengalaman sebelumnya anak akan terdorong untuk mengenal bilangan.

Menurut Bruner dalam Suyanto (2005: 107) belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum ia belajar angka dalam kegiatan menghitung benda-benda nyata. Setelah anak-anak benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan.

2. Pengenalan Konsep Bilangan

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan transisi dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda. Dalam mengenal konsep bilangan kepada anak, terlebih dahulu anak melihat benda yang sesuai dengan lambang bilangan. Dengan demikian anak akan berfikir dan memahami konsep berhitung tersebut.

Di dalam kurikulum pendidikan anak usia dini pengenalan konsep bilangan merupakan salah satu perkembangan dasar yang sangat penting dalam aspek perkembangan kognitif. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif sejak ia dilahirkan. Hari demi hari pemikirannya berkembang sejalan dengan pertumbuhannya. Misalnya dalam hal belajar tentang orang lain. Jika pemikiran anak berkembang dengan cepat dan baik maka anak akan dapat berfikir secara konkrit.

4. Alat Permainan Edukatif

Dunia anak tidak dapat lepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Menurut Tedjasaputra (2001: 81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek- aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan yang ada pada anak.

Menurut Tedjasaputra (2001: 81) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah;

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah yang berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain dengan simpai adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

5. Permainan Congklak

Mata pelajaran matematika selama ini selalu menjadi momok. Semestinya belajar matematika itu bisa menjadi pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Media pembelajarannya pun tidak hanya dengan buku. Selain mengenalkan permainan tradisional ini kepada anak-anak, terdapat didalamnya pelajaran matematika dan cara penyampaiannya pun tidak sulit, dan tidak hanya melalui

buku saja. Permainan congklak bisa juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan serta anak-anak belajar menghargai teman untuk bergantian mengisi lubang congklak. Mereka juga dilatih mengisikan congklak dengan hati-hati, satu persatu.

Namun dibalik belajar, menghargai teman untuk bergiliran main, permainan congklak sendiri memiliki filosofi yang indah dari nilai kebudayaan bangsa Indonesia. Biji congklak yang kita kumpulkan dari lubang-lubang kecil ke lubang yang paling besar adalah simbolis dari padi atau hasil tanaman penduduk desa. Kemudian dipanen dan disimpan ke dalam lumbung untuk persediaan bahan pangan penduduk. Oleh karena itu, pemenang dari permainan congklak sebenarnya adalah permainan yang paling cepat mengosongkan lumbungnya karena berarti dia tidak menyia-nyiakan hasilnya tanamannya.

Permainan congklak ini termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional ini mempunyai makna sesuatu yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi sipelaku. Permainan ini diciptakan oleh manusia dengan menggunakan waktu dan lingkungan (Depdikbud, 1998: 1).

Disini peneliti memberikan permainan ini kepada anak dengan memakai kartu angka, sebagai padanya, peneliti ganti dengan kancing baju. Langkah pertama dalam permainan congklak dengan mengisi lubang kecil yang pertama sampai dengan yang ketujuh dengan kancing baju sebanyak tujuh. Dari setiap pengisian, dalam satu congklak dua anak, anak yang mengisi lubang dengan kancing baju menghitung sambil mencari angka yang sesuai. Sampai dengan

lubang ketujuh. Begitu juga dengan memainkannya. Sambil memasukkan kancing baju anak langsung menghitungnya. Bagi anak yang sudah mengenal bilangan atau angka maka anak cepat menyelesaikannya, bagi anak yang masih ragu atau yang masih belum mengenal angka anak ini lambat dalam permainan. Disinilah tugas guru untuk mengingatkan kembali dengan menyanyikan lagu sesuai dengan angka, sambil mengambil kartu angkanya. Sambil memberikan dorongan dan motivasi agar anak tersebut semakin percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Cara memainkannya dihitung dari lubang kedua, dari lubang kedua mulai memainkannya sampai dengan lubang yang paling ujung atau lubang yang besar. Anak yang memainkan pertama yang telah sampai ke lubang besar atau pulang diulangi lagi mainnya dari lubang kedua terus memainkannya atau mengisi tambahan pada lubang ketiga atau sampai habis atau berhenti menjalankan kancing baju.

Disini anak mulai menghitung berapa kancing baju yang didapatinya, lalu dicarinya angka yang sama jumlahnya. Setelah habis isi dari lubang kecil semuanya sudah terkumpul di lubang besar, maka kedua anak menghitung kancing bajunya masing-masing sambil mencari angka yang sesuai dengan jumlah yang dihitung kedua anak tersebut. Begitu juga anak yang memainkan congklak yang lainnya. Ketika anak berhenti atau mengambil kancing baju dari lubang kecilnya atau dari lubang lawan mainnya dihitung kancing baju tersebut lalu mencari angka yang sesuai.



Gambar 1 Congklak

B. Penelitian yang Relevan

Dalam rangka mengumpulkan bahan untuk menunjang penelitian peneliti mencari tulisan yang berhubungan dengan penelitian ini adalah :

Wijaya (2010), melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Balok Angka di TK Aisyiyah V Andalas Padang, melalui permainan balok angka ini dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka, serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

Liana (2010), melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Pohon Angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal di Silayang Kabupaten Pasaman Barat adalah hasilnya kemampuan kognitif anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan pohon angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Silayang.

Wahyuni (2008), melakukan penelitian tentang Upaya Peningkatan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel Di TK Negeri Pembina Kota Pariaman melalui permainan kartu bergambar pada papan planel dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap konsep huruf, serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

Penelitian di atas relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terkait dengan perkembangan kognitif yang di dalam aspek perkembangan kognitif terdapat pengembangan kemampuan berhitung. Namun tindakan yang berbeda. Penelitian di atas akan dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini, bagaimana hasil penelitian dapat menjadi landasan yang faktual, karena merupakan hasil penelitian.

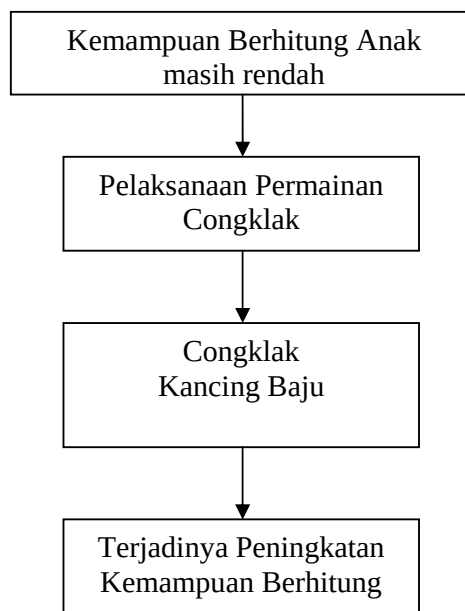
C. Kerangka Konseptual

Karakter anak usia dini belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks maka pelaksanaan pembelajaran permainan congklak dapat dilakukan dengan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi pada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan lambang bilangan dan penggunaan alat permainan berupa congklak dan kartu angka merupakan salah satu contoh konkrit

dalam mengajarkan permainan berhitung pada anak usia dini khususnya anak kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kaji Padang Kaji Padang Pariaman .

Alat permainan congklak ini sudah dikenal anak. Dengan pembelajaran yang sesuai tahapan dalam permainan congklak diharapkan anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kaji Padang Kaji Padang Pariaman akan lebih memahami dan menguasai tentang konsep berhitung. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan anak saat ini. Sehingga diharapkan permainan congklak akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Kaji Padang Kaji Padang Pariaman .

Kerangka Konseptual Permainan Congklak



Bagan I
Kerangka konseptual permainan congklak.

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kajai Padang Pariaman .

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan formal. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk TK yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.
2. Agar tujuan pengembangan kemampuan berhitung dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Membelajarkan anak tentang konsep angka dengan menggunakan congklak, dan dapat merangsang anak agar lebih cepat untuk mengenal lambang bilangan secara sederhana.
4. Melalui permainan congklak ini, anak dapat menghitung jumlah dengan media kancing baju, dari lubang pertama sampai lubang ketujuh.
5. Melalui permainan congklak, kemampaan berhitung anak dalam menyebut, mengenal lambang bilangan dapat terlihat adanya peningkatan persentase siklus I dan siklus II.

B. Implikasi

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

1. Selama ini pembelajaran berhitung menjadi pembelajaran yang kaku, dan membosankan, bahkan membuat anak-anak tidak menyukainya, namun setelah teknologi pendidikan berkembang, maka banyak media-media bermain dapat dikaji menjadi suatu media pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Begitu juga dengan congklak, sebuah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak ternyata dapat digunakan sebagai media pembelajaran berhitung.
2. Aplikasi permainan congklak ini memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan-permainan yang lain dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang Pariaman hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Guru harus mampu memahami diri anak, atau kondisi kelas apabila ada anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdikbud, 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Depdikbud, Dirjen Kebudayaan. Direktorat Permuseuman.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta. Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. 2008. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta. Depdiknas, Dirjen Manajemen Diknas dan Menengah.
- Ester, dkk. 2007. *Asesmen Kemampuan Matematika Taman Kanak-Kanak Kelompok A*. Universitas Negeri Jakarta.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
- Jamaris, Martini 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* , Jakarta ; Grasindo.
- Munandar Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*., Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Haryadi, 2009. *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Pustaka Raya.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:
- Liana. 2010. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Pohon Angka* : TK Aisyiyah Bustanul Athfal.
- Lonny Aprilia, 2007, *Psikologi Perkembangan*, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Rahman, Hibaba S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Wijaya. 2010. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Balok Angka*: TK Aisyiyah V Andalas Padang.