

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI ALAT PERMAINAN RUMAH KEONG  
DI TAMAN KANAK-KANAK BHAYANGKARI  
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**YULIANA SASMITA  
NIM : 2012/1209669**

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

## ABSTRAK

**Yuliana Sasmita.2014. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Alat Permainan Rumah Keong Di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan berhitung anak di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota masih rendah. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu membilang atau menyebutkan bilangan 1 – 20, menghubungkan antara lambang dengan jumlah bilangan, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda) 1 – 20. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada lokal B4 TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota melalui alat permainan rumah keong.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota pada kelas B4 yang berjumlah 14 orang anak dengan menggunakan media rumah keong, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dilakukan 3 kali pertemuan dan siklus II juga dilakukan 3 pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I. Kemampuan berhitung anak masih rendah, hasil belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada siklus I melalui alat permainan rumah keong terutama pada indikator mengenali konsep bilangan secara sederhana. Pada siklus II perkembangan kemampuan berhitung anak lebih meningkat serta anak mampu mengenali konsep matematika sederhana sehingga menunjukkan hasil yang meningkat, terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak meningkat. Hal ini berarti bahwa kemampuan berhitung anak melalui alat permainan rumah keong melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING  
SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : Yuliana Sasmita  
NIM : 2012/1209669  
Program : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Januari 2015

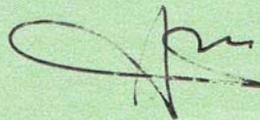
Disetujui oleh :

Pembimbing I,



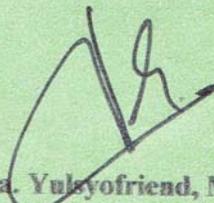
**Drs. Indra Jaya, M. Pd**  
NIP. 195805051982031005

Pembimbing II,



**Dra. Zulminiati, M. Pd**  
NIP. 196012251986032001

Ketua Jurusan



**Dra. Yuliyofriend, M. Pd**  
NIP. 19620703 198803 2 002

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI

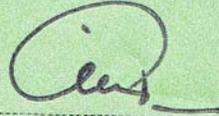
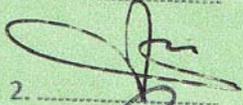
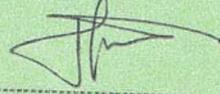
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan  
Rumah Keong di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10  
Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : YULIANA SASMITA  
NIM : 2012 / 1209669  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2015

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	 1.-----
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	 2.-----
3. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	 3.-----
4. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M. Pd	 4.-----
5. Anggota	: Serli Marlina, M. Pd	 5.-----

# Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Ya Allah berikanlah aku ilmu yang bermanfaat  
agar selalu mensyukuri nikmat-Mu  
Yang telah engkau anugerahkan kepadaku  
dan kepada kedua ayah bundaku  
Untuk mengerjakan amanah dan amal sholeh yang engkau ridhoi  
Masukkanlah aku dengan rahmat-Mu  
Ke dalam golongan hamba-hambamu yang sholeh  
(Q.S An-Nahl: 19)*

*Secercah rasa telah ku raih  
Ini bukan akhir dari suatu perjalananku  
Tapi awal dari perjuanganku yang masih panjang  
Terima kasih ya Allah kau beri aku kesempatan  
Untuk meraih hasrat hatiku walaupun penuh rintangan  
dan cobaan*

*Seiring dengan rasa syukurku atas nikmat-Mu ya Allah  
Ku persembahkan karya kecilku ini  
Kepada Ayahanda, ibunda, suami dan anak tercinta  
Sebagai bagian kecil dari rasa bakti  
dan terima kasih atas segala do'a  
Dorongan, harapan dan ridhomu  
dalam menyelesaikan karya tulis ini*

*Dalam senyum dan bahagiaku yang paling dalam  
ku persembahkan skripsi hasil karyaku ini  
kepada orang-orang yang tersayang dan tercinta  
suka dan duka yang telah kita lalui  
semoga semua berakhir bahagia....  
Aminnn.... ^ \_ ^*

## 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 ditebitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.



Padang, Juni 2014  
Yang menyatakan

  
YULIANA SASMITA  
NIM 1209669

## KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong di TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti baik moril maupun materil, karena itu pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
4. Bapak / staf dan pegawai tata usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberika fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Ramadani, S. Pd.AUD selaku Kepala TK Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan izin penelitian dan bantuan dalam berbagai hal

6. Ibu Nurhayati, S. Pd.AUD selaku guru yang telah mejadi kolabolator membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan tenaga, fikiran dan motivasi.
8. Anak TK Bhayangkari 10 khususnya anak kelompok B4 yang telah bekerja sama dengan baikdalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Buat suamiku tercinta yang telah membantu baik secara tenaga, materi serta pemikiran dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kedua orang tua, ibundaku dan ayahandaku yang selalu memberikan semangat kepadaku untuk berhasil dan juga adik-adikku tercinta, yang telah memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, peneliti mengharapkan saran, kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	iii
<b>KATA PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. LatarBelakangMasalah .....	1
B. IdentifikasiMasalah .....	3
C. PembatasanMasalah .....	3
D. PerumusanMasalah .....	3
E. TujuanPenelitian .....	4
F. ManfaatPenelitian.....	4
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. LandasanTeori .....	6
1. Konsep AnakUsiaDini .....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
3. Konsep Kognitif .....	11
a. Pengertian Kognitif .....	11
b. Perkembangan Kognitif .....	12
c. Tujuan Perkembangan Kognitif .....	13
d. Manfaat Perkembangan Kognitif .....	14
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif .....	14
4. Berhitung .....	15
a. PengertianBerhitung .....	15
b. Tujuan Berhitung .....	16
c. Manfaat Kemampuan Berhitung .....	17

d. Faktor – faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berhitung .....	17
5. Konsep Bermain .....	18
a. Pengertian Bermain .....	18
b. Tujuan Bermain.....	18
c. Manfaat Bermain .....	19
d. Karakteristik Bermain .....	20
6. Alat Permainan Edukatif .....	22
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	22
b. Tujuan Alat Permainan Edukatif .....	23
c. Manfaat Alat Permainan Edukatif .....	23
d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif .....	24
7. Permainan Berhitung Melalui Alat Permainan Rumah Keong .....	24
B. Penelitian Relevan .....	26
C. KerangkaBerpikir .....	26
D. HipotesisTindakan .....	27

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

A. JenisPenelitian .....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Defenisi Operasional.....	44
E. Instrumentasi.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data .....	47
G. Teknik Analisis Data .....	47
H. Indikator Keberhasilan .....	48

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	49
B. Analisis Data .....	79
C. Pembahasan .....	85

### **BAB V. PENUTUP**

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

### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir .....	23
Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	25

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1            Alat Permainan Rumah Keong
- Gambar 2            Guru dan Anak Sedang Berdo'a
- Gambar 3            Guru dan Anak Sedang Berdo'a
- Gambar 4            Guru Menerangkan Cara Permainan
- Gambar 5            Guru Memperlihatkan Angka Kepada Anak
- Gambar 6            Guru Meletakkan Angka ke Dalam Rumah-rumahan
- Gambar 7            Guru Mempersilahkan Anak Mengambil Angka
- Gambar 8            Setelah Mendapatkan Angka, Anak Mengambil Rumah  
Keong Sesuai Angka
- Gambar 9            Anak Menghitung Jumlah Rumah Keong Bersama-sama dan  
Mencocokkan dengan Angka Yang Diperoleh
- Gambar 10           Guru Mempersilahkan Anak Mengambil Angka
- Gambar 11           Setelah Mendapatkan Angka Anak Mengambil Rumah  
Keong Sesuai Angka
- Gambar 12           Anak Menghitung Jumlah Rumah Keong dan Memasangkan  
dengan Angka yang Diperoleh
- Gambar 13           Guru Mempersilahkan Anak Mengambil Angka
- Gambar 14           Setelah Mendapatkan Angka, Anak Mengambil Rumah  
Keong Sesuai Angka

- Gambar 15 Anak Menghitung Jumlah Rumah Keong dan Memasangkan dengan Angka yang Diperoleh
- Gambar 16 Guru Menerangkan Cara Permainan
- Gambar 17 Guru Melihatkan Angka Kepada Anak
- Gambar 18 Guru Melihatkan Rumah Keong Kepada Anak
- Gambar 19 Anak Memulai Permainan Dengan Perlombaan Menuju Rumah-Rumahan Mengambil Angka
- Gambar 20 Anak Mengambil Rumah Keong Sesuai Angka Yang Diperoleh
- Gambar 21 Anak Memasangkan Jumlah Rumah Keong Dengan Angka
- Gambar 22 Anak Mengambil Rumah Keong Sesuai Angka Yang Diperoleh
- Gambar 23 Anak Memasangkan Jumlah Rumah Keong Dengan Angka
- Gambar 24 Guru Menerangkan Cara Permainan
- Gambar 25 Anak Mengambil Angka Di dalam Rumah-rumahan
- Gambar 26 Anak Mengambil Rumah Keong Sesuai Angka Yang Diperoleh
- Gambar 27 Anak Memasangkan Jumlah Rumah Keong Dengan Angka
- Gambar 28 Guru Menerangkan Cara Permainan
- Gambar 29 Guru Meletakkan Angka Ke dalam Rumah-rumahan
- Gambar 30 Anak Berlomba Mengambil Angka Di Dalam Rumah-rumahan
- Gambar 31 Anak Mengambil Rumah Keong Sesuai Angka Yang

Diperoleh

Gambar 32 Anak Memasangkan Jumlah Rumah Keong Dengan Angka

Gambar 33 Anak Memulai Permainan Dengan Perlombaan, Anak  
Berlari Menuju Rumah-Rumahan Mengambil Angka

Gambar 34 Anak Mengambil Rumah Keong Sesuai Angka Yang

Diperoleh

Gambar 35 Anak Memasangkan Jumlah Rumah Keong Dengan Angka

Gambar 36 Setelah Siklus II Pertemuan III Selesai, Guru, Kolabolator  
dan Anak Berfoto Bersama

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>	
Tabel 1	Format Observasi.....	42
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kondisi Awla (Sebelum Tindakan) .....	46
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	49
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan II.....	52
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	55
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus I Kondisi Awal Pertemuan I, II dan III.....	59
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	62
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan II.....	65
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus II Pertemuan III .....	68
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	72
Tabel 11	Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong (Kategori Tinggi).....	75

Tabel 12	Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong (Kategori Sedang).....	77
Tabel 13	Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong (Kategori Rendah).....	79

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	47
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama .....	50
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan rumah Keong Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua .....	53
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga .....	56
Grafik 5. Rekapitulasi Tingkat Pencapaian Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I, Kondisi Awal Pertemuan I, II dan III .....	60
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan I.....	64
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus II Pertemuan II.....	67
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus II Pertemuan III.....	70
Grafik 9. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Pada Siklus II Pertemuan I, II dan II.....	73
Grafik 10. Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong (Kategori Tinggi).....	76
Grafik 11. Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong (Kategori Sedang).....	78
Grafik 12. Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong (Kategori Rendah).....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga
- Lampiran 8 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong (Sebelum Tindakan)
- Lampiran 9 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)
- Lampiran 10 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)
- Lampiran 11 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)
- Lampiran 12 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)
- Lampiran 13 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)
- Lampiran 14 Lembar Penelitian Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Alat Permainan Rumah Keong Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengupayakan perkembangan kemampuandasar pada diri anak secara optimal yang ditunjukkan bagi anak usia 4-6 tahun. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk perkembangan potensi anakyang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional,kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan kemandirian.

Salah satu lembaga PAUD adalah Taman Kanak-kanak, dimana pemberlakuan Kurikulum 2004 tentang Taman Kanak-kanak yang berbasis kompetensi berimplikasikan pada perlunya pengembangan pembelajaran. Guru Taman Kanak-kanak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu memepersiapkan diri. Salah satu bentuk persiapan adalah menyusun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak Taman Kanak-kanak, keadaan lingkungan sekitar, dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan.

Berbagai kegiatan yang harus dikembangkan di Taman Kanak-kanak, salah satunya adalah bidang pengembangan kognitif yang di dalamnya termasuk pembelajaran kemampuan berhitung.

Berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pemebelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, dan ukuran.

Kegiatan berhitung melalui jalur matematika dapat diberikan melalui bermacam permainan kepada anak usia dini karena lebih efektif dan menyenangkan. Ada beberapa aspek perkembangan berhitung anak yang ada di kognitif, antara lain adalah menunjuk lambang bilangan 1-20, meniru lambang bilangan 1-20, membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10 menunjukkan bahwa perkembangan berhitung masih rendah. Rendahnya kemampuan anak mengenali konsep bilangan, membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, menghubungkan antara lambang dan jumlah bilangan, membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20, berdasarkan observasi awal peneliti di Taman Kanak-kanak Bhayangkari penulis menemukan anak tidak dapat berhitung, anak tidak bisa mengenali angka, anak tidak bisa mengelompokkan angka, serta metode dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan menarik pada saat pembelajaran. Kenyataan ini mengakibatkan anak tidak begitu semangat dan kurang memberikan respon yang baik dalam belajar sehingga kemampuan berhitung anak tidak berkembang secara optimal.

Upaya mengatasi permasalahan ini peneliti merasa perlu melakukan upaya peningkatan berhitung anak melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan judul "Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui alat

permainan rumah keong di Taman Kanak-kanak Bhayangkari10 Kabupaten Lima Puluh Kota”. Mudah-mudahan dengan kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah yaitu :

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak.
2. Rendahnya kemampuan anak membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 20.
3. Rendahnya kemampuan anak menghubungkan antara lambang dengan jumlah bilangan.
4. Rendahnya kemampuan anak membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20.
5. Alat dan media kurang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu rendahnya kemampuan berhitung anak dilokal B4 Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Bagaimanakah melalui alat permainan rumah

keong dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di lokal B4 Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota ?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di lokal B4 Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota melalui alat permainan rumah keong.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

##### 1. Bagi Anak Didik

- a. Memberikan pemahaman kepada anak dalam hal konsep bilangan dan menghubungkan antara lambang dengan jumlah bilangan.
- b. Untuk meningkatkan motivasi dan minat anak dalam proses pembelajaran berhitung sehingga anak tidak cepat bosan.

##### 2. Bagi Guru Taman Kanak-kanak

- a. Untuk memperbaiki metode/strategi guru dalam proses pembelajaran.
- b. Dapat memecahkan masalah yang timbul dalam proses PBM.
- c. Guru termotivasi dan lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran sehingga tercipta tahap profesional bagi guru.

##### 3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota tentang konsep bilangan serta

menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anakTaman Kanak-kanak.

#### 4. Bagi Masyarakat

Agar masyarakat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pembelajaran yang baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

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

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

Anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun yang mencakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD).

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

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

Menurut Hartati dalam Aisyah (2005:1.4-1.9) beberapa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa yang potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Karakteristik anak usia dini menurut Agustin,dkk (2008:2.8) adalah anak usia 3 sampai 6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak yaitusuatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Keunikan tersebut adalah cikal bakal kreatifitas dan keunggulan pribadi manusia.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan pribadi yang unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan suka berimajinasi yang harus diberikan ransangan yang sesuai dengan tempo dan irama perkembangan anak agar anak dapat berkembang seperti yang kita harapkan.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

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

Pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2010:3) suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh, dkk (2004: 1.9) pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengsuah dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar) kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spritual.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini serta upaya pembinaan yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

**b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Suyanto (2005:19) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa.

Menurut Sujiono (2009:43) tujuan pendidikan anak usia dini terbagi 2 yaitu:

1. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengoptimalkan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan.
2. Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dalam usaha-usaha yang terkait dalam perkembangan.
3. Dapat memahami kecerdasan.
4. Memahami arti perkembangan anak usia dini.
5. Dapat memahami arti pendekatan pembelajaran.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan yang lebih tinggi.

**c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Sujiono (2009:45) bahwa mamfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Dapat menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri seperti menjaga, merawat

kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu dan mampu mengembangkan hubungan dengan orang lain.

2. Meletakkan dasar-dasar bagaimana seharusnya belajar.

Menurut Direktorat PAUD (2010:3) fungsi pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Untuk penyiapan bahan perumusan kebijakan bidang pendidikan anak usia dini.
2. Penyiapan bahan perumusan standar, kriteria dan pedoman.
3. Prosedur dibidang anak usia dini.
4. Pemberian bimbingan teknis dan evaluasi dibidang anak usia dini.
5. Pelaksanaan pemberdayaan serta peran masyarakat dibidang anak usia dini.
6. Pelaksanaan urusan ketatausahaan.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini berfungsi untuk mengembangkan seluruh aspek yang ada pada kurikulum yang meliputi bidang pengembangan sikap perilaku, sosial emosional, agama, kognitif, motorik dan bahasa.

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

Pendapat sujiono (2009:46) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

1. Setiap anak memiliki potensi (pembawaan) yang diberikan oleh potensial anak yang dikembangkan hanya mengandalkan stimulasi alam hasilnya tidak akan maksimal.

2. Potensi anak akan dikembangkan dengan dengan stimulasi kultural hasilnya dapat maksimal.

Karakteristik cara belajar menurut Masitoh (2004:6.15) adalah:

2. Anak belajar melalui bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat voluter spontan, terfokus pada proses memberi ganjaran secara instrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel.
3. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya dimana anak mengeksplorasi semua indra anak terlibat untuk memanipulasi objek-objek yang menarik perhatian mereka.
4. Anak belajar secara alamiah bukan atas paksaan orang dewasa.
5. Anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya mempertimbangkan seluruh aspek pengembangan bermakna menarik dan fungsional.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini dikembangkan melalui faktor alam dan lingkungan anak itu sendiri.

### **3. Konsep Kognitif**

#### **a. Pengertian Kognitif**

Menurut Susanto (2011:47) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai

sesorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Sujiono (2008:23) mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertibangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir individu dalam menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang berhubungan dengan intelegensi.

#### **b. Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget dalam Santrock (2007:217) “bahwa dia percaya struktur kognitif perlu dilatih”. Intelegensi memang memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang, tetapi intelegensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan seseorang.

Banyak faktor lain yang ikut menentukan termasuk didalamnya adalah kecerdasan emosional (EQ) yang dipopulerkan oleh Goleman dalam Faizah (2008:128) menyatakan bahwa keberhasilan seseorang dimasyarakat ternyata 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosi, hanya 20% saja ditentukan oleh kecerdasan otak.

Piaget dalam Suyanto (2005:53) mengatakan semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu: 1) sensori motor, 2) pra-operasional, 3) konkret-operasional, 4) formal-operasional.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini sangat dipengaruhi oleh faktor emosionalnya, jadi dimasa usia dini emosional anak harus dikendalikan.

### **c. Tujuan Perkembangan Kognitif**

Menurut Depdiknas (2010) perkembangan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternatif, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti anak usia taman kanak-kanak sudah mampu berhitung, mulai dari mengenal konsep angka, lambang bilangan, mengukur, mengelompokkan dan menghitung benda.

Menurut Mudjito dan Utju (2010:10) perkembangan kognitif bertujuan untuk memproses mental anak untuk mengidentifikasi, mengingat, menghubungkan, membilang, menjelaskan, mengidentifikasi, menganalisa, serta mengaplikasikan sesuatu.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah data dan memecahkan masalah.

#### **d. Manfaat Perkembangan Kognitif**

Gagne dalam Jamaris (2003:17) perkembangan kognitif bermanfaat melatih kemampuan anak agar dapat menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupannya melalui proses berfikir berupa kemampuan sebagai pemecah masalah.

Depdiknas (2005:24) perkembangan kognitif berfungsi untuk: 1) melatih ingatan terhadap peristiwa atau kejadian yang dialaminya. 2) mengembangkan pemikiran-pemikirannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan kognitif adalah agar anak dapat memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

#### **e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Menurut Santoso (2008:1.14) bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah pada masa ini perlu menekankan pada kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, yang dikembangkan supaya menjadi manusia berkepribadian yang utuh.

Pendapat Hurlock (1999:13) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah: 1) faktor hereditas atau keturunan. 2) faktor lingkungan. 3) minat dan bakat anak itu sendiri.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak faktor lingkungan tempat tinggal anak itu sendiri dan juga memberikan kebebasan berfikir untuk anak dalam memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhannya atau usianya.

## 4. Berhitung

### a. Pengertian Berhitung

Menurut Naga dalam Yuhendri (2010:11) mengemukakan bahwa berhitung adalah merupakan cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan merata terutama menyangkut penjumlahan.

Munandar dalam Susanto (2001:97) juga menyatakan berhitung merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu juga kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya.

Menurut Alexander dalam Siswanto (2008:46) kemampuan berhitung adalah cara pengenalan dari yang nyata dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan dan menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan berpikir secara nyata melalui penjumlahan. Minat anak terhadap pengenalan kemampuan berhitung akan tumbuh sangat besar secara alamiah apabila diperkenalkan secara kongkrit dan memperjelas serta menyusun konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah dipahami secara rutinitas, karena kemampuan berhitung merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah di pelajari sejak dini.

Pemahaman kemampuan berhitung berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Kemampuan berhitung merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang mana hendaknya dibangun sejak usia dini, yang diawali dengan pengalaman melalui bekerja atau bermain.

#### **b. Tujuan Berhitung**

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

Susanto (2011:62) tujuan kemampuan berhitung diarahkan untuk penguasaan mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan, memberi nilai bilangan, menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang atau waktu serta mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa kemampuan berhitung memegang peranan penting dalam kehidupan, karena perkembangan berhitung pada anak usia dini dapat dipergunakan sampai pendidikan yang lebih tinggi atau dalam jangka panjang.

### **c. Manfaat Kemampuan Berhitung**

Depdiknas (2000:1) bahwa kemampuan berhitung di TK bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk, alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Depdiknas (2005:13) kemampuan berhitung bermanfaat untuk memberikan sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung bermanfaat bagi kesiapan kecerdasan dan mental anak untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

### **d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung**

Partini (2010):78) berpendapat bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya pengenalan permainan berhitung bagi anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum mengetahui konsep berhitung.

Soemanto dalam Yuliani (2005:2.6) mengatakan bahwa pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah belajar sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, mengurutkan urutan bilangan dan penguasaan jumlah besar kecil benda-benda.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan berhitung hendaknya disesuaikan dengan tingkat kesiapan anak.

## **5. Konsep Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Menurut Santoso(2002) adalah merupakan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tanpa alat untuk mencapai tujuan tertentu.

Mayesti dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara spontan yang sangat disukai anak, karena hidup anak-anak adalah bermain.

### **b. Tujuan Bermain**

Menurut Musfiroh (2008:8) tujuan bermain adalah : 1) untuk mengembangkan kognitif anak. 2) untuk mengembangkan kecerdasan diri anak. 3) untuk mengembangka sosial emosional anak. 4) untuk mengembangkan motori anak. 5) untuk mengembangkan bahasa dan komunikasi anak.

Menuru Masitoh (2006:9.4) tujuan bermaian adalah : 1) anak dapat melakukan koordinasi otot kasar. 2) anak dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah. 3) anak dapat mengembangkan kreatifitasnyan. 4) anak dapat melatih kemampuan bahasa dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata dan sebagainya. 5) meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. 6) mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat, meyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Setelah memperhatikan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan bermain bagi anak usia dinia aalah mengembangkan kognisi anak sehingga bekembang sesuai tahapannya menuju pola berfikir orang dewasa, sehingga anak memperoleh pengetahuan yang bermanfaat dalam kehidupannya.

### c. **Manfaat Bermain**

Manfaatbermain mempunyai peran pentingbagi perkembangan kognitif dan sosial anak, bermain juga dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, moral, kreatifitas, dan fisik motorik anak.

Menurut Tejasaputra (2001:42) mengatakan manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi anak adalah dengan bermain pengetahuan tentang konsep seperti warna, ukuran, bentuk, sebagai

landasan untuk belajar menulis, bahasa matematika dan ilmu pengetahuan lain, akan jauh lebih mudah dipahami oleh anak.

Menurut Sugianto (2005:11) mengemukakan bahwa manfaat bermain adalah bermain membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan dan mampu mengendalikan hal yang ada dalam dirinya.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah untuk perkembangan koognitif anak dan membantu pembentukan konsep diri anak yang positif, sehingga anak mampu untuk memahami konsep-konsep dasar sehingga membantu anak dalam mengatasi permasalahan yang ditemuinya dalam kehidupannya sehari-hari. Melalui bermain anak juga memahami duniadan mempunyai kreativitas yang membuat anak mampu menciptakan sesuatu yang baru.

#### **d. Karakteristik Bermain**

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakan dari kegiatan lain. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak-anak. Adapun karakteristik menurut Hartati (2005:91) yakni :

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan mengairahkan.

- 3) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan-tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis.
- 6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- 7) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Ciri-ciri bermain dalam Montolalu (2005:26):

1. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak.
2. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan dari orang lain
3. Anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan.
4. Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
5. Anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu.
6. Anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
7. Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain seorang anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Menghasilkan ide-ide baru serta berbagai gagasan baru yang akhirnya menghasilkan sebuah kreativitas. Bermain bagi anak adalah aktifitas yang dilakukan karena keinginan, bukan karena memenuhi tujuan atau keinginan orang lain dan bagi anak bermain merupakan suatu hal yang mengembirakan dan menyenangkan.

## **6. Alat Permainan Edukatif**

### **a. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Depdiknas (2005:62) mengemukakan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Mayke sugianto (200:149) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan bermacam tujuan untuk perkembangan aspek-aspek anak usia dini.

### **b. Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Menurut pendapat Tedjasaputra (2007:80) menyatakan alat permainan edukatif dirancang untuk anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Montolalu (2009:17) menyatakan alat permainan edukatif bertujuan untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dan keakraban antara anak sehingga anak lebih betah tinggal disekolah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif bertujuan untuk memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak bermain.

### **c. Manfaat Alat Permainan Edukatif**

Menurut Montolalu (2009:7.4) mengemukakan tentang manfaat alat permainan edukatif sebagai berikut: 1) untuk melatih otot besar dan kecil. 2) untuk mengembangkan fantasi anak. 3) melatih keterampilan anak. 4) mengembangkan daya fikir anak. 5) mengembangkan perasaan sosial emosional anak. 6) untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Menurut Sudono (2005:8) menyatakan alat permainan edukatif berfungsi untuk mengenali lingkungan dan mengajar anak mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan edukatif anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

#### **d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif**

Menurut Eliyawati (2007:6.3) alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri-ciri yaitu: 1) dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk. 2) aman bagi anak. 3) dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak.

UNP (20011:42) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah : 1) ditujukan untuk anak usia dini. 2) berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. 3) dapat digunakan berbagai cara, bentuk, ukuran dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multi guna. 4) aman dan tidak berbahaya bagi anak. 5) mengandung nilai pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dipakai hendaknya dapat difungsikan secara multifungsi dan mempunyai ciri-ciri tertentu.

### **7. Permainan Berhitung Melalui Alat Permainan Rumah Keong**

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara

mental siap untuk mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar.

Permainan rumah keong adalah permainan yang menggunakan kulit atau rumah keong yang nantinya akan dijadikan alat untuk berhitung oleh anak dan rumah – rumahan yang di dalamnya sudah berisi kartu angka. Tujuan dari permainan rumah keong ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Cara permainan : 1) Anak diminta untuk berlari menuju rumah-rumahan dan mengambil salah satu angka yang ada dalam rumah-rumahan tersebut, 2) Setelah mendapatkan angka yang telah diambilnya, anak berlari ke arah keong diletakkan, lalu mengambil keong sesuai angka yang didapatnya dan memasukkannya ke dalam gelas bekas, 3) Kemudian anak berlari kembali ke tempat semula atau start, guru meminta anak untuk menghitung jumlah keong yang didapatnya dan mencocokkan apakah sudah sama jumlah keong dengan angka.



Gambar I. Alat Permainan Rumah Keong

## **B. Penelitian Relevan**

Fitria (2008), melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling angka di Taman Kanak-kanak Aisyiah I Duri. Hasil penulisannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling angka tersebut.

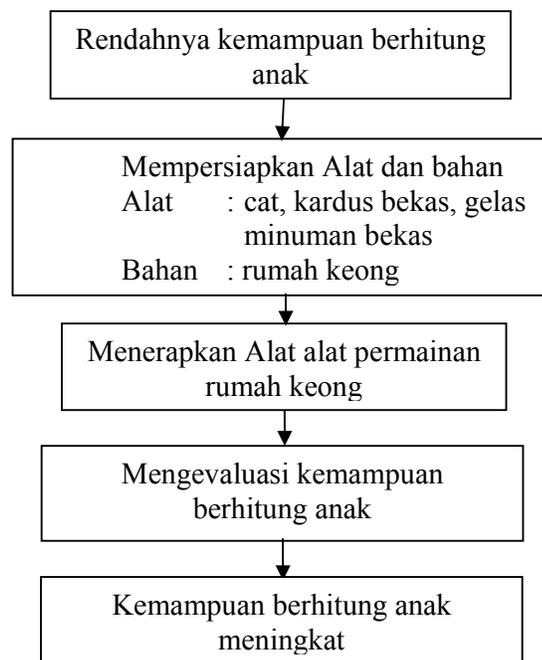
Yenti (2008), melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka di Taman Kanak-kanak Ananda Pariaman. Hasil penulisannya menunjukkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan minat berhitung anak di Taman Kanak-kanak Ananda Pariaman.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian ini sama dalam hal upaya meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan dalam permainan. Tapi dalam penelitian ini tidak digunakan alat permainan yang sama dengan penelitian di atas, tetapi di dalam penelitian ini digunakan rumah sebagai alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dengan demikian penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

## **C. Kerangka Berpikir**

Di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10, kemampuan dalam mengenal angka anak sangat rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik bagi anak. Maka peneliti merancang suatu permainan yang dapat memotivasi meningkatkan minat anak dalam belajar berhitung. Adapun permainan yang penulis rancang adalah rumah keong yang diberi cat warna-

warni kemudian anak melihat angka yang ada didalam rumah mainan anakpun mengambil rumah keong sesuai banyak angka yang ia dapat, setelah itu anak diminta untuk menghitung jumlah yang diambil sesuai angkanya tersebut. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan membilang, mengenal angka, serta mencari angka meningkat.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dengan alat permainan rumah keong dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 10 Kabupaten Lima Puluh Kota.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

**Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:**

1. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II , karena pada siklus I belum tercapai KKM, maka dilanjutkan pada siklus II.
2. Hasil dari penelitian disetiap siklus telah mengalami peningkatan kemampuan berhitung anak melalui alat permainan rumah keong.
3. Maka dengan menggunakan alat permainan rumah keong dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

#### **B. Implikasi**

**Alat permainan rumah keong berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama pada indikator anak dapat membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 – 20 dan pada indikator anak dapat membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 – 20.**

### 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. Bagi anak didik alat permainan rumah keong merupakan pembelajaran yang mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan berhitung anak.
2. Guru harus memahami anak dan memotivasi dalam menggunakan media yang bervariasi kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi sehingga merangsang anak untuk belajar, disamping itu guru juga harus menciptakan suasana kelas yang kondusif.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah,Siti. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan pada Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Arikunto, Suharsini,Dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Barnawi, Novan Ardy, Dkk. (2012). *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Bentri, Alwen, dkk. (2005). *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Depdiknas, (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- , (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04
- , (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional\
- , (2004). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Hurlock, Elizabeth B, (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hariyadi, Moh (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT Prestasi Pustaka Raya.
- Montolalu, dkk (2005). *Bermainan dan Permaianan Anak*. Jakarta: UT
- Musfiroh, Takdirotun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPT KDKPT
- , (2008).*Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: UT
- PSG-UNP. (2011). Pendidikan Anak Usia Dini. *Bahan Ajar*. Padang. UNP. Tidak diterbitkan
- Rey,T.Post. 1998. *Abstaction Generalization and Design of Mathematical Preparation for children, in K. Furson dan W. Goeslin*