

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI  
PERMAINAN BOLA ANGKA DAN KOTAK ANGKA  
DI TAMAN KANAK-KANAK AL-QUR'AN  
AMAL SALEH PADANG**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**NORMA YUNITA  
NIM: 2008/04348**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

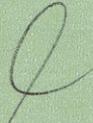
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan  
Bola Angka dan Kotak Angka di Taman Kanak-kanak Al-  
Qur'an Amal Saleh Padang

Nama : Norma Yunita  
NIM : 04348/2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

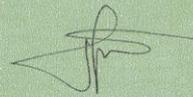
Padang, 19 Januari 2016

Pembimbing I



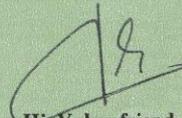
Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd  
NIP. 19580305 198003 2 003

Pembimbing II



Serli Marlina, M.Pd  
NIP. 19860416 200812 2004

Mengetahui  
Ketua Jurusan



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

HALAMAN PENGESAHAN 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 MELALUI PERMAINAN  
BOLA ANGKA DAN KOTAK ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK  
AL-QUR'AN AMAL SALEH PADANG

Nama : Norma Yunita  
NIM : 04348  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Januari 2016

Tim Penguji

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

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Allah akan meninggikan orang-orang beriman antara kamu dan orang-orang berilmu pengetahuan (Q.S Al-maidah)

Pelajarilah ilmu, sesungguhnya mempelajari ilmu adalah ibadah, menelaahnya adalah tasbeeh, menggalinya adalah jihad, mengajarkannya adalah pendekatan kepada Allah SWT.

Seiring berjalannya waktu, hari, bulan pun berlalu, musim bergulir, setiap langkah telah berayun, satu jalan telah terlampau, segala pujiNya Allah penuh rintangan dan pengorbanan telah ku capai sebagai cita-citaku.

Ya Allah... tiada kemudahan yang kuraih tanpa rahmatmu, tiada keberhasilan dan kesuksesan serta curahan kasih dan sayang yang ku dapat tanpa dukungan keluarga yang menyayangiku dan memotifasi setiap langkah yang kujalani serta do'a ayah dan ibu yang kucintai.

Ya Allah.. kusadari apa yang aku perbuat hari ini belum mampu membayar tetesan keringat ibu dan ayah, ya Allah.. jadikanlah tetesan keringat ayah dan ibu sebagai mutiara yang berkilau, gantilah kelelahan dan kepayahan mereka dengan surga-mu, bahagiakanlah mereka ya Rabb.

Buat suamiku (Afrizal) yang selalu menemaniku dalam kesusahan, yang selalu ada disampingku sehingga aku bisa memperoleh gelar sarjana ini, dan buah hatiku (Agiel Putra Nurzal) yang selalu menjadi malaikat penolong bagi bunda, yang selalu hadir dan tersenyum disaat bunda lelah.

Kedua orang tuaku (Ayahanda Zulkarnaini dan ibundaku Ramani) yang selalu menjadi penyemangat dalam hidupku, hanya ini yang bisa ku persembahkan. Dan tentu saja buat mertuaku (Asril dan Alm Ernawati) serta kakandaku (Handi Zulkifli dan istrinya Lisa Febriana) dan tidak lupa pula ahindaku (Afdhal Dinill Haq dan Deni Afriadi) dan semua keluarga besarku dan tidak bisa kusebutkan namanya satu persatu.

Angkatan PG-Paud 2011 terimakasih atas kebersamaannya selama ini canda tawa suka dan duka kita arungi bersama selama masa keperkuliahan, semoga ini bisa menjadi pengalaman yang tidak terlupakan dalam hidup kita masing-masing.

Dan teman-teman angkatan 2011 yang belum sampai pada tahap ujian agar lebih semangat dalam melewati ini semua sehingga kita bisa bertemu pada saat bahagia nanti yaitu wisuda bersama.

Dan buat semuanya terimakasih atas dukungannya dan bantuannya selama ini, tiada kata yang bisa ku ucapkan selain ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya.

By: Norma Yunita

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Norma Yunita

Nim : 2008/04348

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa:

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri, adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaedah penelitian ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuat oleh orang lain maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan akademik berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan



Norma Yunita

## ABSTRAK

**Norma Yunita. 2015. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Dari pengamatan yang penulis lakukan pada pembelajaran kemampuan berhitung masalah yang ditemukan dilapangan adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka, rendahnya kemampuan anak membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20. Hasil ini disebabkan karena cara atau metode yang digunakan guru kurang tepat dan juga media yang digunakan oleh guru tidak menarik dan juga kurang bervariasi. Guru hanya menerangkan didepan kelas dengan bercakap-cakap dan tanya jawab dengan menggunakan media berupa papan tulis yang angkanya hanya dituliskan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh dengan jumlah 17 orang murid diantaranya 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan bola angka dan kotak angka kemampuan berhitung anak meningkat di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang, kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan indikator yaitu anak mampu mengenal angka 1-10, anak mampu membilang angka 1-10, Anak mampu mengurutkan angka 1-10, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka meningkat dari siklus I ke siklus II.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Di Taman Kanak-kanak Al-Qur’an Amal Saleh Padang”**. Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata satu (S1) pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam skripsi ini.
4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG-PAUD dan Tata Usaha yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala TK Al-Qur’an Amal Saleh Padang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua, suami, anak dan seluruh keluarga serta sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do’a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

8. Teman-teman angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini .....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
3. Kognitif Anak Usia Dini .....	12
4. Berhitung.....	17
5. Konsep Bermain.....	21
6. Permainan Bola Angka .....	25
B. Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis.....	29
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	31
C. Prosedur Penelitian.....	31
D. Definisi Operasional.....	43
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	46
H. Indikator Keberhasilan .....	41

<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN</b>	
	A. Hasil Penelitian.....	42
	1. Deskripsi Kondisi Awal .....	42
	2. Deskripsi Siklus I .....	46
	3. Deskripsi Siklus II.....	62
	B. Analisis Data .....	77
	C. Pembahasan .....	80
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Simpulan.....	83
	B. Implikasi .....	83
	C. Saran .....	84
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	
	<b>LAMPIRAN</b> .....	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal .....	49
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	53
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	57
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus I Pertemuan Ketiga .....	61
5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka pada Siklus I .....	65
6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	69
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Kedua .....	73
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Pada Siklus II Pertemuan Ketiga .....	77
9. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka pada Siklus II.....	81
10. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik Sekali) .....	84
11. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik) .....	85
12. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Cukup) .....	86
13. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Kurang).....	87

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berfikir.....	29
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	33

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
1. Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	50
2. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama .....	55
3. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	59
4. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	63
5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Siklus I.....	66
6. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama .....	71
7. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	75
8. Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	79
9. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka Siklus II.....	82
10. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik Sekali) .....	85
11. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Baik) .....	86
12. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Cukup) .....	87
13. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka (Kategori Kurang).....	88

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Rincian Data Peserta Didik TK Al-Qur'an Amal Saleh
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3. Dokumentasi
4. Surat Izin Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Disamping itu, pada anak usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa usia dini disebut masa emas (*golden age*) dalam hal ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan pengembangan. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Saat yang paling baik bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan adalah pada usia 4 - 6 Tahun, karena usia tersebut merupakan masa peka bagi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan

dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan anak, yaitu pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Kehidupan yang diperoleh anak dari lingkungan akan mempengaruhi kehidupan anak di masa akan datang. Oleh sebab itu dibutuhkan stimulasi dan memfasilitasi anak sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Peran orang tua sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak.

Kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai moral, agama, sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa dan seni agar siap memasuki pendidikan dasar.

Salah satu bidang pengembangan yang harus ditingkatkan pada anak adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan logika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut Sriningsih, (2008: 63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan

urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berhitung berkaitan dengan bilangan dalam pengalaman sehari-hari. Dapat dilihat anak yang cerdas secara sistematis sering tertarik dengan bilangan dan dapat berhitung dengan mudah dari usia yang sangat muda. Untuk mempermudah anak dalam belajar berhitung guru harus menciptakan kegiatan yang bervariasi dalam permainan, salah satunya melalui bermain. Strategi guru juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran berhitung. Guru harus tampil kreatif dalam menciptakan permainan sambil belajar untuk dapat meningkatkan kemampuan anak.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan pada pembelajaran kemampuan berhitung anak dikelompok B TK Al-Qur'an Amal Saleh masalah yang ditemukan dilapangan adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka, rendahnya kemampuan anak membilang konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20. Hasil ini disebabkan karena cara atau metode yang digunakan guru kurang tepat dan juga media yang digunakan oleh guru

tidak menarik dan juga kurang bervariasi. Guru hanya menerangkan di depan kelas dengan bercakap-cakap dan tanya jawab dengan menggunakan media berupa papan tulis yang angkanya hanya dituliskan. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media permainan ini juga menyebabkan cepat bosan, menyebabkan anak tidak tertarik dalam belajar berhitung. Anak lebih suka bercerita atau mencari aktifitas lain, tidak hanya itu kurangnya perhatian dari orang tua untuk peningkatan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti ingin merancang permainan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka dan Kotak Angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur’an Amal Saleh Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam menyebutkan konsep angka.
2. Rendahnya kemampuan anak membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20.
3. Metode yang digunakan guru kurang tepat.
4. Media yang digunakan oleh guru tidak menarik dan juga kurang bervariasi.
5. Kurangnya perhatian dari orang tua untuk peningkatan kemampuan berhitung anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian membatasi permasalahan pada rendahnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimanakah permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti:

1. Bagi Anak
  - a. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
  - b. Dapat menumbuhkan semangat anak dalam belajar

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menganalisa dan memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan yang tepat dan menarik.
- b. Dapat memberikan masukan dalam mengembangkan metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

3. Bagi Sekolah

Dapat menambah media pembelajaran dalam berhitung untuk persiapan memasuki pendidikan dasar sehingga meningkatkan mutu sekolah

4. Bagi Masyarakat

Agar masyarakat bahwa pentingnya belajar berhitung sejak usia dini karena merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dijadikan permainan yang mengasyikan jika mengenal secara baik.

5. Bagi Peneliti

Dapat dipergunakan untuk kajian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)**

Suyanto (2005: 6) hakekat anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam, setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Menurut NAEYC ( *National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (2005 :10 ) menyatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah *unique* pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial- emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usi 0-8 tahun. Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri.

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

Anak adalah individu yang sedang mengalami sesuatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter ada orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan di dengarnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Solehuddin dalam Masitoh, dkk (2006: 6.4) mengungkapkan karakteristik anak adalah “ Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egisentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Sedangkan menurut Copple dalam Ramli (2005:68) adalah 1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan, 2) perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya, 3) perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak, 4) pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual, 5) perkembangan berlangsung berdasarkan arah

yang dapat diprediksi kearah kompleksitas organisasi, dan internalisasi yang semakin besar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa karakteristik anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani waktu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental, ia juga sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu. Dan juga perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur.

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

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

Partini (2010: 1) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan masa emas (*golden age*) perkembangan pada masa itu terjadi lonjakan perkembangan luar biasa yang tidak terjadi pada masa-masa berikutnya. Masitoh (2006: 1) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu program dimana suatu lembaga tersebut memberikan pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

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

Secara umum tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Depdiknas (2006: 6) tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang utama adalah 1) menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*self help*), yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, 2) meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning to learn*).

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Ramli (2005:3) yaitu 1) untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, 2) untuk membantu kesiapan anak dalam belajar di sekolah kelak

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan potensi anak sebagaimana anak tersebut dapat menumbuhkembangkan pengetahuan dan membentuk anak yang berkualitas.

### c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam proses pembelajaran, orang tua dan pendidik juga mesti memperhatikan bagaimana cara anak belajar yang ternyata juga mengalami perkembangan dan perubahan seiring bertambahnya usia. Menurut Partini (2010: 11) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pertama, usia 0-1 tahun anak belajar menggunakan panca indera, kedua usia 2-3 tahun anak belajar dengan cara meniru objek-objek bergerak di sekitarnya, ketiga usia 4-6 tahun meski belum fasih, kemampuan bahasa anak sudah baik dan dapat digunakan.

Menurut Barnawi (2012: 89), yang menyatakan bahwa

“Pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.”

Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik,

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah macam pendidikan dari sejak lahir sampai anak berusia 6 tahun dengan berbagai macam-macam perkembangan yang dialami anak.

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

Solehuddin (2005: 56) manfaat dari pendidikan usia dini pada prinsipnya ada lima fungsi yaitu 1) pengembangan potensi, 2) penanaman dasar-dasar aqidah dan keimanan, 3) pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, 4) pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, 5) pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

“Program pendidikan anak usia dini memiliki beberapa manfaat. Menurut Depdiknas (2006: 7) manfaat pendidikan anak usia dini yaitu 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak dan, 5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.”

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengajarkan anak sejak dini mengembangkan semua potensi anak dan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### **3. Kognitif Anak Usia Dini**

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

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktifitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya pada saat

dibutuhkan. Melalui kognitif seseorang dapat mengenal, memahami, mempunyai pengetahuan berkomunikasi dan menghasilkan suara.

Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Depdiknas (2010: 119) menyatakan pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu kemampuan berfikir yang dimiliki individu untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan serta informasi yang disediakan oleh indra dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

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

Dengan pengetahuan perkembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi pada masing-masing anak. Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak.

Menurut Piaget dalam Kusrini (2011:11) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yaitu 1) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan. Sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, 2) anak mampu meraih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, 3) agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan suatu peristiwa lainnya, 4) agar anak memahami berbagai simbol yang tersebar didunia sekitar, 5) agar anak mampu melakukan penalaran, baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) maupun proses ilmiah (percobaan), 6) agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang di hadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sujiono dkk (2005: 1.22) menyatakan bahwa manfaat pengembangan kognitif adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya,

agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pengembangan kognitif anak adalah menyiapkan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak akan dapat mengembangkan, melatih daya ingatnya, memahami sesuatu, serta mampu memecahkan persoalan hidupnya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak**

Perkembangan kognitif anak tidaklah berkembang sendirinya, melainkan ada faktor tertentu yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya kemampuan kognitif seseorang.

Susanto (2011:59) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu faktor keturunan, manusia lahir sudah membawa potensi tertentu. Faktor lingkungan, pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya. Kematangan, yaitu mencapai kesanggupan. Pembentukan, segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Minat dan bakat, merupakan dorongan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud. Kebebasan, manusia dapat memilih metode tertentu.

Sujiono (2005: 1.18) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu Faktor Hereditas/keturunan, manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu. Faktor Lingkungan,

perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Kematangan, jika mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Pembentukan, segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak mulai dari faktor lingkungan, keturunan, pembentukan minat dan bakat serta kebebasan sehingga perlu dilatih dan dikembangkan untuk membantu perkembangan, rasa ingin tahu anak serta mendapatkan tumbuh kembang yang baik.

#### **4. Berhitung**

##### **a. Konsep Berhitung**

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (2011:98) adalah:

“Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian

mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. “

Minat anak terhadap konsep berhitung akan tumbuh sangat besar secara alamiah, apabila diperkenalkan secara konkrit dan memperjelas serta menyusun konsep-konsep angka dari fakta-fakta yang telah anak pahami secara rutinitas, karena angka merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak anak usia dini.

Sedangkan Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang serta anak dapat menghubungkan benda-benda yang konkret.

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

Tujuan berhitung secara umum di TK agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan

lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Tujuan khusus (Depdiknas, 2007) antara lain: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 3) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, 4) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahap penguasaan (Depdiknas, 2007: 6) yaitu:

1) Penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. 2) Masa Transisi, Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda kongkret itu masih ada dan mulai dikenalkan untuk lambangnya. 3) Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep pada awalnya anak belajar bilangan maka ia berpikir secara logis dan matematis meskipun pada tingkatan sederhana dengan menggunakan dadu dapat membantu anak untuk mengenal angka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan dari berhitung adalah dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung, penguasaan konsep, masa transisi dan mengenal lambang.

### **c. Prinsip-prinsip Berhitung**

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu:

“Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.”

Lebih lanjut Susanto (2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung.

Dari prinsip-prinsip berhitung diatas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik.

### **d. Manfaat Berhitung**

Menurut Suyanto (2005:57) manfaat berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Selain itu menurut Siswanto (2008:44) manfaat berhitung bagi anak-anak yaitu dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat

beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kemampuan berhitung.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung bagi anak yaitu anak dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya.

e. Indikator Kemampuan Berhitung Usia Taman Kanak-kanak

Menurut Susanto (2011: 105) kemampuan berhitung anak mengacu pada kurikulum standar TK yaitu membilang/menyebutkan urutan angka dari 1-20, membilang (mengenal) konsep angka dengan benda-benda sampai 10, membuat urutan angka 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, memperkirakan urutan berikutnya, meniru pola dengan menggunakan berbagai media.

## **5. Konsep Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Menurut Kamtini (2005 : 47) menyatakan bahwa : bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan

informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Hartati (2005:94) bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Dari pendapat diatas bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial. Fungsi bermain adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan.

#### **b. Tujuan Bermain**

Hetherington dalam Moeslichatoen (2004:32). Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK. Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002 : 56 ) dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus. mengembangkan

jasmani, mengembangkan daya cipta, meningkatkan kepekaan emosi, mengembangkan kemampuan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan baik dengan anak lain.

### c. **Karakteristik Bermain**

Bagi anak bermain sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen dalam Hartati (2005: 85-86) mengemukakan kriteria bermain yaitu 1) motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak, 2) tingkah laku yang menyenangkan, 3) bersifat pura-pura, 4) bermain diutamakan dari pada tujuan, 5) bermain perilaku yang lentur.

Sujiono (2008: 146) mengemukakan karakteristik bermain sebagai berikut:

”1) bermain muncul dari dalam diri anak, 2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, 3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, 4) bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, 5) bermain harus didominasi oleh pemain, 6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.”

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak

dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

#### **d. Manfaat Bermain**

Menurut Montolalu (2008: 1.18) ada beberapa manfaat bermain bagi anak yaitu: bermain memicu kreativitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah pancaindra, bermain sebagai media terapi (pengobatan), bermain itu melakukan penemuan.

Menurut Kamtini dalam Tedjasaputra (2001:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain yaitu : a) manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, b) manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, c) manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, d) manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi, e) manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan, f) manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga dan menari, g) manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa manfaat bermain bisa memunculkan gagasan- gagasan untuk dapat melakukan tentang cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan, olah raga dan menari.

## **6. Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

Gerlach, dkk dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang memnbuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Heinich, dkk (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Hamalik mengemukakan (1986) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat Bantu yang disebut media komunikasi. Gagne' dan Briggs (1975) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan

untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), gambar grafik, televisi, dan computer.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata lain *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan informasi atau ide, gagasan atau pendapat kepada penerima yang dituju.

## **7. Permainan Bola Angka**

Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, bermain sebagaimana dikemukakan (Musfiroh 2005:17) “dapat membantu anak meningkatkan kemampuan matematika atau berhitung anak”. alat permainan merupakan salah satu media dalam pembelajaran anak yang menunjang terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak.

Bola adalah bangun ruang yang dibatasi oleh bidang bola. Bidang bola adalah bidang lengkung yang terjadi jika sebuah setengah lingkaran diputar sekeliling garis tengahnya. Dani (2002:44) dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia menyatakan angka adalah tanda atau lambang bilangan sebagai pengganti bilangan nilai (kepandaian prestasi, dan sebagainya). Sedangkan bola-bola angka adalah

permainan yang dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Piaget dalam Suyanto S. (2005: 160) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung sebelum anak mengenal konsep angka, anak harus di latih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut dengan abstraksi empiris.

Kegiatan bermain ini sesuai dengan prinsip perkembangan matematika anak yaitu interaksi dan eksplorasi. Disini guru memberi pengarahan kepada anak tentang penggunaan media bola-bola angka, dimana bola yang diletakkan dalam keranjang kemudian anak memilih bola sesuai dengan indicator yang akan dicapai dan menyusun bola-bola tersebut pada kertas tempat telur, sehingga anak dapat mengenal lambang bilangan yang ada pada bola ataupun mengurutkan lambang bilangan serta anak akan dapat menghubungkan lambang bilangan dengan bilangan

Permainan menggunakan media bola-bola angka merupakan kegiatan bermain dengan bola-bola yang diberi tempelan angka pada permukaan bola. Adams (2006; 92) menjelaskan “untuk menghindari kegagalan dalam belajar matematika, maka perlu dikenalkan lambang-lambang konkrit sudah harus tersedia untuk melengkapi symbol abstrak selama masih dibutuhkan anak, dan penggunaan ini dapat

dilakukan melalui bola-bola kecil yang diberi symbol angka, kartu angka atau kartu domino, balok angka dan yang lainnya”.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian Gusnando Erdawati (2011) dengan judul “Upaya meningkatkan berhitung anak dengan permainan kantong batang eskrim di TK Aisyiyah Silukang Kota Sawahlunto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan kantong batang eskrim dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Silukang Kota Sawahlunto.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Andari, A. (2008) di Taman Kanak-kanak Gelatik hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan media balok cuisenaire. Respons anak terhadap materi pembelajaran logika-matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena dengan bermain balok anak tidak hanya melihat dan mendengarkan saja dalam memahami konsep berhitung tetapi anak juga menggunakan gerakan otot atau 50 aktivitas fisik (kinestetik) dengan cara anak menyentuh (taktil) dan melakukan dari apa yang dilihat dan didengarkan anak. Dengan begitu anak mampu dan mudah menguasai kemampuan berhitung.

Penelitian di atas dapat dijadikan pedoman oleh peneliti selanjutnya dengan judul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang. Perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, subjek penelitian dan indikator

yang diteliti, sedangkan persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berhitung anak.

### **C. Kerangka Berpikir**

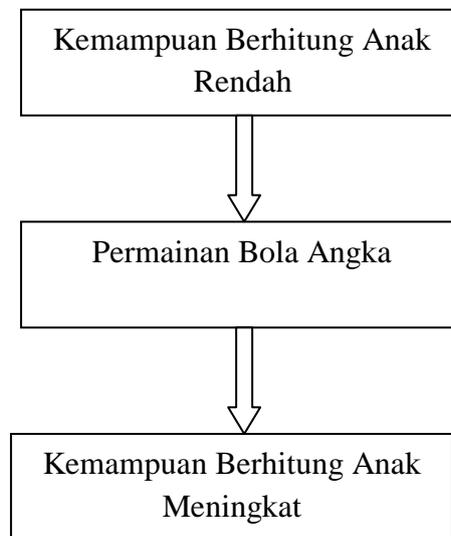
Permainan ini mengembangkan konsep diantaranya : konsep bilangan, konsep angka. Banyak hal yang dilakukan di TK untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya salah satunya dengan cara bermain. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan apa yang ada pada dirinya dan tanpa paksaan dari orang lain.

Hendaknya guru dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan yang dapat dimotivasi anak dalam pertumbuhannya. Kegiatan yang dapat dilaksanakan dalam pengenalan konsep berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui permainan-permainan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam upaya mengenal (deteksi dini) sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak.

Kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung di TK dapat dilaksanakan melalui beberapa konsep sehingga anak dapat memahami konsep angka, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda seperti pengenalan konsep berhitung melalui permainan bola angka yang dilaksanakan di TK Al-Qur'an Amal Saleh.

Permainan meningkatkan pengenalan konsep berhitung anak melalui permainan bola angka. Melalui permainan bola angka ini penulis mengharapkan agar anak dapat memahami konsep berhitung karena sangat diperlukan untuk keperluan sehari-hari terutama konsep bilangan yang

merupakan dasar pengembang kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Bagan 1.**  
Kerangka Berpikir

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

Hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al-Qur'an Amal Saleh Padang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pemikiran yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka dan kotak angka di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang:

1. Melalui permainan bola angka dan kotak angka kemampuan berhitung anak meningkat di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang.
2. Kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan indikator yaitu anak mampu mengenal angka 1-10, anak mampu membilang angka 1-10, Anak mampu mengurutkan angka 1-10, anak mampu menghubungkan angka dengan benda 1-10 melalui permainan bola angka dan kotak angka meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 35% menjadi 83,8%.

#### **B. Implikasi**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan bola angka dan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam memberikan pemahaman belajar kepada anak usia dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

### **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 guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan bola angka dan kotak angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Kepada Kepala Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Amal Saleh Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan berhitung anak dapat lebih ditingkatkan lagi
3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan berhitung anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, K. 2006. *Semua Anak Jenius*. Jakarta: Erlangga.
- Andari, A. 2008. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuissenaire di Taman Kanak-kanak Gelatik*. Skripsi: UNP
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bentri, Alwen. 2005. *Wajib Belajar Sembilan Tahun*. Padang Universitas Negeri Padang
- Depdiknas. 2000. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_.2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2007. *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- \_\_\_\_\_.2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: BP. Cipta Jaya
- Gusnando, Erdawati. 2011.*Upaya Meningkatkan Berhitung Anak dengan Permainan Kantong Batang Es Krim di TK Aisyiyah Silukang Kota Sawahlunto*. Skripsi. UNP
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Gramedia
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta. Andi
- Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas terbuka

- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Montolalu, BEF. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Modul Universitas Terbuka Depdiknas.
- Novan Ardy Wiyani, Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Solehuddin. 2005. *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: CV. Andira
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Bambang, Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Indonesia
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grassindo.
- Undang–Undang RI No.20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wardhani, Igak. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka