

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN TEMBAK KELERENG
DI TAMAN KANAK-KANAK PEMBINA
KECAMATAN BUKIT SUNDI
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**YULMARIZA
Nim: 93971/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

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 Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok

Nama : Yulmariza
NIM/TM : 93971/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. Rakimahwati, M. Pd
2. Sekretaris : Indra Yeni, M. Pd
3. Anggota : Drs. Indra Jaya, M. Pd
4. Anggota : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd
5. Anggota : Dra. Rivda Yetti

1.

2.

3.

4.

5.

ABSTRAK

Yulmariza. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak, anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan, media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kurang bervariasi, metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kurang tepat dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian murid kelas B.3 Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok dengan jumlah murid 9 orang anak pada tahun 2012/2013. Prosedur penelitian ini melalui 4 tahapan (Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Perenungan). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, pada masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, peningkatan kemampuan berhitung anak masih terlihat rendah yang dibuktikan dengan tingkat capaian yang diperoleh anak belum memenuhi tingkat capaian yang telah ditentukan, sehingga penelitian dilanjutkan dengan siklus II. Pada siklus II terlihat peningkatan yang positif pada peningkatan kemampuan berhitung anak, terlihat melalui tingkat capaian anak telah memenuhi tingkat capaian yang telah ditentukan.

Hasil penelitian pada tiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tembak Kelereng di Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam kepada:

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 Indra Yeni, 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 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Seluruh Dosen dan karyawan Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Al Iman, S. Pd selaku kepala UPT Pendidikan Pra Sekolah dan SD Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.
7. Ibu Arniyulis selaku Kepala Sekolah dan Majelis Guru Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok yang telah memberikan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Nurmawati selaku teman kolaborator yang telah banyak membantu, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kedua orang tua, Ayah Sutan Sanin (Alm) dan Ibu Salfian yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
10. Suami tercinta Roni Saputra yang telah memberikan dorongan moril maupun materil, semangat serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
11. Teman-teman seangkatan, buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif sangat peneliti harapkan dari semua pihak dalam penyempurnaan skripsi ini.

Padang, 27 Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	14
a. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	14
b. Tujuan Pengembangan Kognitif.....	15
c. Fase Perkembangan Kognitif.....	17
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	18
4. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	20
a. Pengertian Kemampuan Berhitung.....	20
b. Tahapan Penguasaan Kemampuan Berhitung.....	20
c. Metode Peningkatan Kemampuan Berhitung.....	22
5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini.....	23
a. Pengertian Bermain.....	23
b. Ciri-Ciri Bermain.....	24
c. Manfaat Bermain.....	27

6. Alat Permainan	29
7. Permainan Tembak Kelereng	30
a. Sejarah Kelereng	30
b. Pengertian Kelereng	31
c. Permaian Tembak Kelereng	31
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	34
D. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Instrumentasi	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
G. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN.	47
A. Deskripsi Data.....	47
B. Analisis Data	95
C. Pembahasan.....	104
BAB V PENUTUP	108
A. Simpulan	108
B. Implikasi.....	109
C. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Gambar 1. Kerangka Konseptual	35
Gambar 2. Prosedur Penelitian.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kondisi Awal	48
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I Pertemuan I...	53
Tabel 3. Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan 1	55
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I pertemuan 2 ..	59
Tabel 5. Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan 2	61
Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I pertemuan 3 ..	65
Tabel 7. Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan 3	67
Tabel 8. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3	69
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 1 .	76
Tabel 10. Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan 1	78
Tabel 11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 2 .	82
Tabel 12. Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan 2	84
Tabel 13. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 3 .	88
Tabel 14. Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan 3	90
Tabel 15. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 1, 2 dan 3	92
Tabel 16. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Kategori Sangat Tinggi	95
Tabel 17. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Kategori Tinggi	98
Tabel 18. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Kategori Rendah	101

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kondisi Awal	49
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I Pertemuan I..	55
Grafik 3. Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan 1.....	56
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I pertemuan 2 .	61
Grafik 5. Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan 2.....	62
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I pertemuan 3 .	67
Grafik 7. Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan 3.....	68
Grafik 8. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3	70
Grafik 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 1	78
Grafik 10. Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan 1	79
Grafik 11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 2	84
Grafik 12. Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan 2	85
Grafik 13. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 3	90
Grafik 14. Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan 2	91
Grafik 15. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Siklus II pertemuan 1, 2 dan 3	93
Grafik 16. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Kategori Sangat Tinggi	97
Grafik 17. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Kategori Tinggi.....	100
Grafik 18. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng Kategori Rendah	103

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 2. Foto-Foto
- Lampiran 3. Surat-Surat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 ayat 3 dinyatakan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Taman Kanak-kanak merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun.

Nugraha (2007: 4.42) menyatakan bahwa usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar

pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pada masa itu segala kemampuan anak sedang berkembang pesat. Salah satu kemampuan tersebut adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung anak penting ditingkatkan. Peningkatan kemampuan berhitung dikembangkan melalui berbagai macam permainan, seperti membilang benda, mencocokkan benda, pengukuran, Pengenalan Lambang bilangan, menghitung benda, mengelompokkan benda, mengenal warna, menghubungkan benda dengan lambang bilangan.

Sehubungan dengan hal tersebut anak-anak perlu distimulasi berbagai aspek kemampuannya. Salah satu aspek kemampuan tersebut adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar.

Kemampuan berhitung berkaitan erat dengan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak, agar anak dapat berkembang mengikuti proses perkembangannya.

Menurut Sujiono (2005:17) perkembangan kognitif adalah daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitarnya.

Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Peran pendidik (orangtua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung anak 4-6 tahun. Upaya tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktifitas bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Sudono (2006:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Aktifitas bermain bagi anak Taman Kanak-kanak merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan karena dengan bermain anak berkesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas sehingga anak bisa mendapatkan berbagai pengetahuan yang

diperlukan untuk pengembangan diri anak. Untuk mendukung pengembangan diri anak tersebut memerlukan dukungan fasilitas sarana dan prasarana, serta permainan yang sesuai dengan prinsip pendidikan dan pengajaran di Taman Kanak-kanak, bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Mengingat pentingnya bermain bagi peningkatan kemampuan berhitung anak, maka guru pada lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan mampu membekali diri mereka dengan pengetahuan, kemampuan merancang serta melaksanakan program kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan kenyataan dilapangan yaitu di Taman Kanak-kanak, ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak, seperti: Rendahnya kemampuan berhitung pada anak, kurangnya kemampuan guru dalam merancang permainan pembelajaran berhitung, media pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kurang bervariasi, metode yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kurang tepat dan relevan.

Sehubungan dengan hal diatas, dapat dilihat bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan agar proses belajar mengajar dapat dicapai sebagaimana diharapkan. Disini diperlukan suatu upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan kelereng untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dari latarbelakang masalah di atas, maka dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tembak Kelereng di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam peningkatan kemampuan berhitung anak, yaitu :

1. Rendahnya kemampuan berhitung pada anak
2. Kurangnya kemampuan guru dalam merancang permainan pembelajaran berhitung.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kurang bervariasi.
4. Metode yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kurang tepat dan relevan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi, maka dapat diambil batasan masalahnya yaitu: Rendahnya kemampuan berhitung pada anak.

D. Perumusan Masalah.

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: Bagaimanakah dengan permainan

tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

E. Rancangan Pemecahan Masalah.

Berkaitan dengan perumusan masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan tembak kelereng di Taman Kanak-kanak Pembina kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok khususnya di kelas B3 untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tembak kelereng ini menggunakan media pembelajaran berupa meja tembak, kelereng, wadah, dan kartu angka.

Dalam permainan tembak kelereng, anak akan menembakkan kelereng yang di letakkan diatas meja tembak ke dalam lubang, setelah ditembakkan anak menghitung jumlah kelereng pada masing-masing lubang, setelah diketahui jumlah kelereng, anak dipersilahkan untuk mencari angka yang sesuai dengan jumlah kelereng.

Permainan tembak kelereng ini akan meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini sangat menarik dan mudah dilakukan sehingga dapat menjadi salah satu metode yang dapat digunakan guru.

F. Tujuan Penelitian.

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah: meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tembak kelereng di kelas B3 Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

G. Manfaat Penelitian.

1. Bagi Anak:
 - a. Agar dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya.
 - b. Agar anak mempunyai kemampuan dalam memahami konsep bilangan
2. Bagi Guru
 - a. Dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
 - b. Sebagai pedoman dalam melakukan penelitian tindakan kelas pada bidang pengembangan lainnya.
3. Bagi Peneliti selanjutnya untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian.

H. Definisi Operasional

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menjumlah, mengalikan, maupun melakukan segala hal yang berkaitan dengan perhitungan atau ilmu matematika. Kemampuan berhitung mengungkapkan bagaimana seseorang memahami ide-ide yang diekspresikan dalam bentuk angka-angka dan bagaimana jenisnya seseorang dapat berfikir dan menalar angka-angka.

Permainan tembak kelereng adalah salah satu permainan yang menggunakan media kelereng dalam permainannya untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa penting bagi pendidikan anak. Masa usia dini sering disebut masa keemasan bagi anak, karena pada masa itu adalah saat yang paling baik bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan yang tepat. Masa usia dini sebagai masa yang menentukan kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Menurut *National Assosiation Education for Young Children* (NAEYC) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang oleh anak tersebut.

Departemen Agama (2003: 2) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berusia 0-8 tahun juga disebut dengan tahun emas.

Menurut Hartati (2007: 2) anak usia dini adalah sosok yang istimewa dimana anak yang mengalami suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Menurut Sujiono (2009: 7) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.

Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *The Golden Ages* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berusia 0-8 tahun yang mengalami suatu proses perkembangan yang pesat yang sangat penting bagi kehidupan anak di masa yang akan datang. Memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda pada masing-masing anak, sehingga pengembangan potensi anak disesuaikan dengan pola pertumbuhan dan perkembangannya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak usia dini merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak usia dini tersebut akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak usia dini, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

Masitoh, dkk (2006: 1.14) mengemukakan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Anak bersifat unik masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar kehidupan masing-masing.
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara spontan. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya asli, tidak ditutup-tutupi.
- 3) Aktif dan energik, anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah tak pernah berhenti dan beraktivitas, tak pernah lelah dan tak pernah bosan.
- 4) Egosentris, anak lebih cenderung dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 5) Memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, karakteristik perilaku ini terutama menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Pada usia ini anak banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu hal, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru.
- 7) Kaya dengan fantasi, anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Berkaitan dengan karakteristik ini, cerita dapat merupakan suatu kegiatan yang banyak digemari anak.

- 8) Mudah frustrasi, umumnya anak masih mudah menangis atau mudah marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- 9) Kurang pertimbangan dalam bertindak
Anak kurang pertimbangan dalam bertindak termasuk yang berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan.
- 10) Daya perhatian yang pendek
Anak masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama.
- 11) Masa belajar yang paling potensial
Masa anak usia dini disebut *golden age* (usia emas)
- 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman
Anak menunjukkan kemampuan untuk bekerjasama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari segi kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, maupun motorik, dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Masa ini merupakan saat yang fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya.

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Masitoh, dkk (2006:1.8) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, fisik (motorik halus dan kasar), sosial, dan emosional.

Menurut Suyanto (2005: 26) pendidikan anak usia dini adalah bagian dari ilmu pendidikan yang secara spesifik mempelajari pendidikan anak usia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan satu disiplin ilmu yang terdiri atas banyak ilmu yang terkait satu sama lain.

Menurut Patmonodewo (2003: 43) pendidikan anak usia dini adalah adalah program untuk pendidikan anak usia dua, tiga dan empat tahun. Apabila suatu sekolah akan menyelenggarakan sekolah untuk anak berusia 4-5 tahun, programnya disebut *kindergarten*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya memberikan pembinaan dan rangsangan kepada anak secara menyeluruh, agar aspek-aspek

perkembangan anak berkembang sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangannya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:5) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) sebagai manusia agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa

Musbikin (2007:47) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai usia dan potensinya.
2. Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini.
3. Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar.
4. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

5. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah upaya membantu memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik halus dan kasar), sosial, dan emosional yang berguna untuk kehidupan anak dimasa yang akan datang.

3. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Susanto (2011: 47) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses ini berhubungan dengan kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Suyanto (2005: 53) juga mengemukakan bahwa perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Sujiono (2008:1.3) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau

peristiwa. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (*intelegenci*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Dari pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu kemampuan yang penting bagi anak usia dini. Perkembangan kognitif menggambarkan kemampuan individu mempertimbangkan suatu kejadian. Hal ini berhubungan dengan kecerdasan yang berkaitan dengan kesuksesan hidup anak dimasa yang akan datang. Kognitif pada anak usia dini ini sangat penting dikembangkan, salah satunya adalah melalui permainan berhitung dalam mengenal konsep bilangan.

b. Tujuan pengembangan kognitif

Menurut Sujiono (2008:1.22) tujuan pengembangan kognitif pada anak adalah sebagai berikut:

- 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) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)

Menurut Susanto (2011: 48) tujuan perkembangan kognitif adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian dan kejadian yang dialaminya.
- c. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- d. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran.
- e. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga anak menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Dari pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan kognitif memiliki peranan penting dalam kehidupan seorang anak dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapinya, sehingga perlu diupayakan pengembangan kognitif. Salah satu upaya pengembangan kognitif tersebut adalah melalui peningkatan kemampuan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari.

c. Fase Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Sumantri (2007:1.15) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung dalam 4 fase, yaitu:

1. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun)

Kegiatan intelektual pada tahap ini hampir seluruhnya mencakup gejala yang diterima secara langsung melalui indra.

2. Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini perkembangan sangat pesat. Lambang-lambang bahasa yang dipergunakan untuk menunjukkan benda-benda nyata bertambah dengan pesatnya. Keputusan yang diambil hanya berdasarkan intuisi, bukannya analisis rasional. Anak biasanya mengambil kesimpulan dari sebagian kecil yang diketahuinya, dari suatu keseluruhan yang besar.

3. Tahap operasional kongkrit (usia 7-12 tahun)

Kemampuan berpikir logis muncul pada tahap ini. Mereka dapat berpikir secara sistematis untuk mencapai pemecahan masalah. Pada tahap ini permasalahan yang dihadapinya adalah permasalahan yang kongkret.

4. Tahap operasional formal (usia 12 sampai usia dewasa)

Tahap ini ditandai dengan pola berpikir orang dewasa. Mereka dapat mengaplikasikan cara berpikir terhadap permasalahan dari semua kategori, baik yang abstrak maupun yang kongkret. Pada

tahap ini anak sudah dapat memikirkan buah pikirannya, dapat membentuk ide-ide, berpikir tentang masa depan secara realistis.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap Praoperasional, dimana pada masa ini kemampuan anak memecahkan masalah sudah meningkat, sehingga pada tahap ini sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Sujiono (2008:1.25) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu terdiri dari:

1) Hereditas/keturunan

Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu.

2) Lingkungan

Teori lingkungan oleh John Locke berpendapat bahwa perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya.

3) Kematangan

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

4) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal).

5) Minat dan bakat

Minat seseorang akan mendorongnya untuk lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya, seseorang yang memiliki bakat tertentu akan mudah dalam mempelajari hal tersebut.

6) Kebebasan

Manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Susanto (2011: 58) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah:

1. Faktor hereditas/keturunan
2. Faktor lingkungan
3. Faktor kematangan
4. Faktor pembentukan
5. Faktor minat dan bakat
6. Faktor kebebasan

Peneliti menyimpulkan bahwa potensi kognitif anak ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan), namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif anak dipengaruhi oleh banyak faktor. Perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, jika dibantu dengan memfasilitasi upaya perkembangan kognitif anak dengan menyediakan berbagai sarana

dan prasarana yang menunjang perkembangan kognitif anak, seperti alat permainan edukatif dan permainan yang bervariasi.

4. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Menurut Susanto (2011: 98) kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang sangat penting yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali seseorang untuk bekal kehidupannya di masa depan.

Menurut Aisyah (2007:5) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa dalam semua aktifitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini.

Kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui aktifitas bermain, guru bisa menggunakan bermacam-macam permainan dalam pembelajaran berhitung, diantaranya melalui permainan tembak kelereng.

b. Tahapan Penguasaan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Dalam Depdiknas (2000: 7) dinyatakan bahwa tahapan penguasaan kemampuan berhitung anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Penguasaan konsep

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

2. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual berbeda.

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Susanto (2011: 100) menyebutkan tahapan penguasaan kemampuan berhitung anak usia dini :

1. Tahap pengertian

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dilihatnya.

2. Tahap peralihan

Pada tahap ini merupakan tahap peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami.

3. Tahap lambang

Pada tahap ini anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yaitu berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya.

c. Metode Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Depdiknas (2000: 13) menyatakan metode yang dapat digunakan untuk peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Metode bercerita

Adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan. Jenisnya antara lain, bercerita dengan alat peraga atau tanpa alat peraga.

2. Metode bercakap-cakap

Adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab.

3. Metode tanya jawab

Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berfikir.

4. Metode pemberian tugas

Adalah metode pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.

5. Metode demonstrasi

Adalah suatu cara untuk mempertunjukkan atau mempergakan suatu objek.

6. Metode eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut.

5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia dalam Suyadi (2009:17) bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak)

Sudono (2006:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Vigotsky dalam Mayke (2007:10) mengemukakan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berfikir. Struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat dan bermain dapat membantu melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat dan bermain dapat membantu pembentukan struktur tersebut. Bermain juga membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak. Dalam hal ini bermain memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kontrol yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi daripada kalau mereka hadapi dalam realitas. Dengan demikian anak dapat mencapai proses berfikir yang lebih tinggi melalui bermain karena adanya penggunaan arti dan imajinasi.

Menurut Freud dalam Mayke (2007: 7) memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik serta pengalaman-pengalaman. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya bagi seseorang dalam memenuhi harapan yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Freud memandang bermain sebagai salah satu cara yang digunakan seseorang untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli di atas adalah bahwa bermain merupakan sarana belajar yang efektif bagi anak. Sehingga pengembangan kemampuan berhitung pada anak akan sangat efektif dilakukan dengan kegiatan permainan. Dengan permainan anak mudah dalam mengenal konsep bilangan, menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan.

b. Ciri-ciri bermain

Solehuddin (2010:5.4) menyatakan bahwa suatu aktifitas itu dapat disebut bermain jika memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Bermain itu dilakukan secara *voluntir*, bermain dilakukan anak secara sukarela tanpa paksaan atau tertekan dari orang lain. Anak bermain atas keinginan dan kemauannya sendiri, bukan karena perintah orang lain.

2. Bermain itu spontan, anak akan bermain kapan pun mereka mau. Apa yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain berlangsung begitu saja sesuai dengan munculnya keinginan untuk bermain.
3. Bermain lebih berorientasi pada proses, fokus dalam kegiatan bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil akhir kegiatannya.
4. Bermain didorong oleh motivasi intrinsik, yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan karena faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Anak bermain karena memang menyukai kegiatan tersebut, bukan karena faktor-faktor eksternal.
5. Bermain itu menyenangkan, bermain akan memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya. Kegiatan yang membuat anak senang dalam bermain adalah keterlibatannya dalam aktivitas bermain itu sendiri.
6. Bermain itu bersifat aktif, bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya.
7. Bermain itu bersifat fleksibel, anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya atau untuk beralih dari kegiatan bermain yang satu ke kegiatan yang lainnya.

Musfiroh (2005: 6) mengemukakan ciri-ciri bermain adalah sebagai berikut:

1. Bermain selalu menyenangkan dan menggembirakan.
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi instrinsik.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Bermain bukan dilakukan karena terpaksa.
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta.
5. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain.
6. Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

Dari ciri-ciri bermain di atas dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan itu dikatakan bermain jika kegiatan itu dilakukan secara voluntir, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel. Semakin suatu aktifitas memiliki ciri-ciri tersebut berarti semakin merupakan bermain. Sebaliknya, semakin suatu aktivitas tidak memiliki ciri-ciri tersebut semakin bukan merupakan bermain. Melalui bermain anak akan mudah untuk mempelajari sesuatu hal.

c. Manfaat Bermain

Montolalu, dkk (2008: 1.18) mengemukakan bahwa bermain mempunyai manfaat bagi anak sebagai berikut:

1) Bermain memicu kreatifitas

Dalam lingkungan bermain anak dapat menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain dengan atau tanpa alat, anak akan lebih kreatif.

2) Bermain mencerdaskan otak anak

Bermain membantu perkembangan kognitif anak, memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang akan memperkaya cara berfikir bagi anak.

2) Bermain menanggulangi konflik

Melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil dapat mengatasi konflik yang terjadi pada anak seperti tingkah laku menolak, bersaing, bertengkar, meniru, egois, marah, ngambek, dan berharap untuk diterima oleh lingkungan sosial.

4) Bermain untuk melatih empati

Empati merupakan satu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain.

5) Bermain untuk melatih panca indera

Kelima indera merupakan alat vital yang perlu diasah sejak usia dini. Tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya.

6) Bermain sebagai media terapi

Bermain adalah salah satu cara untuk mengatasi konflik dan kecemasannya.

7) Bermain dapat melakukan penemuan

Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru, sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya. Penemuan baru itu sangat menyenangkan bagi anak.

Moeslichatoen (1999: 33) mengemukakan manfaat bermain sebagai berikut:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri.

6) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa salah satu manfaat bermain adalah untuk mencerdaskan otak. Salah satu upaya untuk mencerdaskan otak ini adalah melalui permainan berhitung mengenal konsep bilangan. Bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif, tapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas, dan perkembangan fisik anak.

6. Alat Permainan

Sudono (2006:7) mengemukakan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Mendukung pernyataan di atas Eliyawati (2005:62) mengemukakan pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Dalam Kemendiknas (2010: 7) kriteria alat bermain yang sesuai untuk anak Taman Kanak-kanak adalah :

1. Menarik
2. Sesuai dengan kapasitas fisik

3. Sesuai dengan perkembangan fisik dan mental.
4. Dapat digunakan untuk berkelompok.
5. Konstruksinya baik, tahan lama dan aman digunakan untuk kegiatan kelompok.

peneliti menyimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak membutuhkan alat permainan yang menarik, sesuai dengan perkembangan fisik dan mental anak, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara optimal.

7. Permainan Tembak Kelereng

a. Sejarah Kelereng

Sejak abad ke-12, di Perancis, kelereng disebut dengan *bille*, artinya bola kecil. Di Belanda, para Sinyo-sinyo itu menyebutnya dengan *knickers*. Tahun 1694 di Inggris ada istilah *marbles* untuk menyebut kelereng. *Marbles* sendiri digunakan untuk menyebut kelereng terbuat dari marmer yang didatangkan dari Jerman.

Kelereng populer di Inggris dan Negara Eropa lain sejak abad ke 16 hingga 19. Setelah itu baru menyebar ke Amerika. Bahan pembuatnya adalah tanah liat dan di produksi besar-besaran.

Pada peradaban Mesir kuno, tahun 3000 SM, Kelereng terbuat dari batu atau tanah liat. Pada masa Romawi, permainan kelereng juga sudah dimainkan secara luas. Bahkan menjadi salah satu bagian dari festival saturnalia, yang diadakan saat perayaan Natal.

Teknik pembuatan kelereng kaca ditemukan pada 1864 di Jerman. Kelereng semula satu warna, menjadi berwarna-warni mirip permen. Teknologi ini segera menyebar ke seluruh Eropa dan Amerika.

b. Pengertian Kelereng

Kelereng adalah bola kecil yang terbuat dari tanah liat, marmer, atau kaca untuk permainan anak-anak. Ukurannya bermacam-macam, umumnya satu setengah inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Pertama kali ditemukan pada peradaban Mesir Kuno sekitar tahun 3000 SM terbuat dari tanah liat atau batu.

Kelereng tertua yang berasal dari tahun 2000-1700 SM saat ini dikoleksi oleh *The British Museum* di London. Kelereng tersebut ditemukan di kereta pada situs *Minoan of Petsofa*. Pada masa Romawi, permainan juga sudah dimainkan secara luas.

c. Permainan Tembak Kelereng

Permainan tembak kelereng membutuhkan alat-alat permainan sebagai berikut:

1. Kelereng adalah bola kecil yang terbuat dari tanah liat, marmer, atau kaca untuk permainan anak-anak.
2. Kartu angka, yaitu kartu berukuran kecil yang bertuliskan angka-angka.
3. Wadah untuk meletakkan kelereng dan kartu angka.
4. Meja tembak merupakan meja yang digunakan sebagai tempat melakukan permainan tembak kelereng.

Langkah permainan tembak kelereng adalah sebagai berikut

1. Beberapa buah kelereng diletakkan diatas meja
2. Anak menembakkan kelereng diatas meja kedalam lubang sesuai dengan keinginannya.
3. Anak menghitung jumlah kelereng yang ditembakkannya.
4. Anak mencari angka yang sesuai dengan jumlah kelereng yang ditembakkannya.

Kelebihan dari permainan tembak kelereng ini adalah medianya mudah didapatkan, permainannya sangat menarik dan mudah untuk dimainkan oleh anak. Permainan tembak kelereng merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Mariani (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu di TK Al-qur’an Anisa Padang”, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dengan menggunakan alat permainan dadu di kelompok BI TK Al-qur’an Anisa Padang.
2. Sofiani (2009), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain dengan Alat Permainan Stempel di TK Islam Al-Ishlah Bukittinggi”, menemukan bahwa proses pembelajaran matematika melalui permainan stempel dilaksanakan sebagai

upaya untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak di kelompok B4 TK Islam Al-Ishlah Bukittinggi.

3. Rusmaini (2009), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Kartu Angka Berjendela di TK Teratai pertiwi kabupaten Padang Pariaman” menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dengan menggunakan alat permainan kartu angka berjendela di TK Teratai Pertiwi Kabupaten Padang Pariaman.

Penelitian diatas memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan media kelereng dalam permainannya, sedangkan penelitian diatas menggunakan media dadu, stempel, dan kartu angka dalam penelitiannya.

Ketiga penelitian diatas juga memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu penelitiannya sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

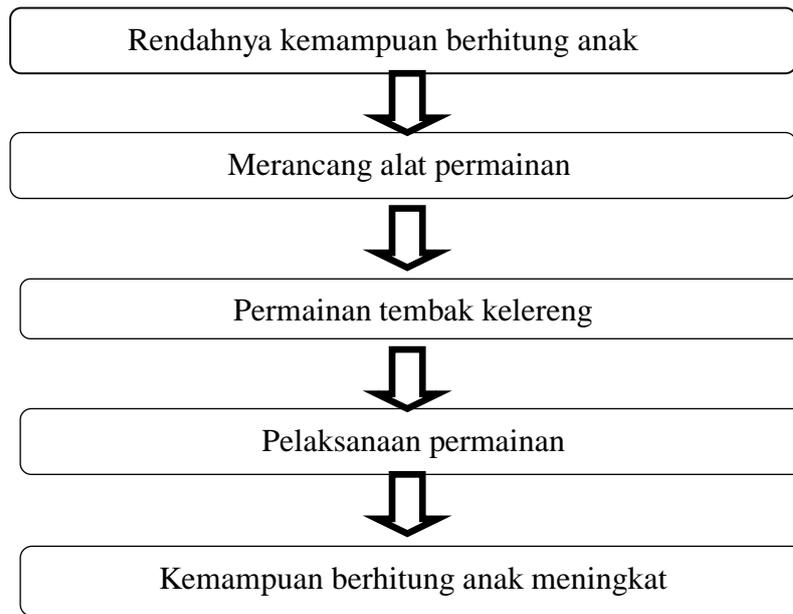
Penelitian relevan di atas berguna bagi peneliti sebagai bahan perbandingan dengan penelitian yang peneliti lakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kenyataan di lapangan yaitu: rendahnya kemampuan berhitung anak, maka dibutuhkan suatu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Salah satunya adalah melalui permainan tembak kelereng. Melalui permainan tembak kelereng diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Pelaksanaan kegiatan permainan tembak kelereng dapat dilakukan dengan mempersiapkan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada anak, yaitu dengan menggunakan media meja tembak, wadah, kelereng, dan kartu angka.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikirnya dapat dijelaskan sebagai berikut: “Rendahnya kemampuan berhitung pada anak dapat meningkat melalui sebuah permainan, salah satunya melalui permainan tembak kelereng dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 1

Kerangka Konseptual Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak**D. Hipotesis Tindakan**

Dengan kegiatan permainan tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil simpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tembak kelereng di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok.

1. Melalui permainan tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Pembina kecamatan Bukit Sundi kabupaten Solok.
2. Permainan tembak kelereng dapat menjadi salah satu alternatif permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok
3. Anak merasa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan tembak kelereng.
4. Kemampuan berhitung anak meningkat melalui permainan tembak kelereng, hal ini terlihat dari kemampuan anak yang mempunyai kemampuan berhitung yang sangat tinggi meningkat tiap siklusnya. Hal ini berarti bahwa permainan tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan terbukti bahwa permainan tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, walaupun peningkatan secara

bertahap. Namun kegiatan ini telah berhasil dalam pembelajaran bagi anak usia dini.

5. Peningkatan kemampuan berhitung anak dapat tercapai secara optimal memerlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini, yaitu melalui metode bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif, menarik, dan melibatkan anak dalam kegiatan yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Penerapan permainan tembak kelereng dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok. Implikasi dalam penelitian ini adalah permainan tembak kelereng dapat dijadikan salah satu bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, baik dilakukan oleh guru di sekolah maupun oleh orangtua di rumah. Permainan tembak kelereng telah menerapkan kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain sehingga anak tidak merasa terbebani untuk belajar. Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan akan menarik bagi anak.

C. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang.

1. Sebaiknya guru TK Pembina Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
2. Pihak sekolah sebaiknya melengkapi sarana dan prasarana yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga kemampuan anak dapat meningkat sesuai yang diharapkan.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan. dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya
4. Bagi peneliti sendiri agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di sekolah tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: RinekaCipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajawaliPers
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Departemen Agama. 2003. *Kompetensi Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam
- Depdiknas.2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: DepartemenPendidikanNasional
- DirektoratPembinaan TK dan SD. 2010. *Sarana Pembelajaran Dan Alat Bermain Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. KementrianPendidikanNasional
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: BumiAksara
- Hartati, Sofia. 2007. *How to be a Good Teacher and to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Tokyo: Ma Graw-Hill KogukushaLTd.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta: Erlangga
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak.2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*.Jakarta: DepartemenPendidikanNasional RI