

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN GELAS ANGKA DI TK TANJUNG SARI
KECAMATAN PASAMAN**

SKRIPSI

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



**Oleh
YULMIATRI
NIM 2010/58536**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Gelas Angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman**

Nama : Yulmiatri

NIM : 2010/58536

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 25 Juni 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II,



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



Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan,



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

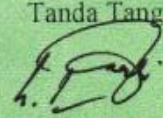
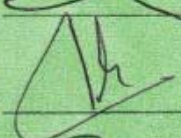
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman

Nama : YULMIATRI
NIM : 2010/58536
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Juni 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti	2. 
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
5. Anggota : Indra Yeni, S.Pd	5. 

ABSTRAK

Yulmiatri, 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Gelas Angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan gelas angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan ini dilakukan dengan dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II dan sebagai subjek penelitian Kelompok B1 di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman sebanyak 15 orang, laki-laki 5 orang dan perempuan 10 orang. Data yang diperoleh selama penelitian dianalisa menggunakan teknik persentase dengan rumus yang dikemukakan oleh Haryadi.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan gelas angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat yaitu pada kategori sangat tinggi dilihat dari sebelum tindakan 8%, pada siklus I naik menjadi 35%, dan pada siklus II meningkat naik menjadi 84%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan gelas angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan gelas angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat.

KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Gelas Angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan Starata satu (S1) pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG- PAUD) Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak secara moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai tanda hormat peneliti pada kesempatan ini ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Dini
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin pelaksanaan peneliti.

5. Bapak dan ibu dosen staf pengajar jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.
6. Bapak UTPD Kecamatan Pasaman yang telah memberikan izin penelitian dan memberikan bantuan dalam berbagai hal..
7. Ibu-ibu guru TK Tanjung Sari terutama Ibu Aprina yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Anak didik TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Suami beserta anak yang telah mengorbankan waktu, moril dan materil serta memberikan motivasi dalam penyelesaian pendidikan ini.
10. Rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal dan mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT, harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Padang, Juni 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Hakekat Anak Usia Dini	
a.....	Pe
ngertian Anak Usia Dini	8
b.	Ka
rakteristik Anak Usia Dini	8
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	10
b. Hakekat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	11
c. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	12
3. Perkembangan Berhitung Anak	
a.....	Pe
ngertian Berhitung	13
b.	Tu
juan Berhitung	14
c.....	Ta
hapan Berhitung	16
d.	Pri
nsip-prinsip Permainan Berhitung	17
e.....	Pe
ngenalan Dini Kemampuan Berhitung	19
4. Hakekat Bermain	20
5. Alat Permainan	23

6. Permainan Gelas Angka	24
B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	26
D. Hipotesis Tindakan	27

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Subjek Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	29
D. Instrumentasi	36
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	39
G. Indikator Keberhasilan	40

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
1. Kondisi Awal	41
2. Siklus I	43
3. Siklus II	63
B. Analisis Data	75
C. Pembahasan	88

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	93
B. Implikasi	94
C. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	41
Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	46
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	51
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	56
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3	59
Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	66
Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	75
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus II Pertemuan 1, 2	78
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Setelah Tindakan)	81
Tabel 10. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka (Sangat Tinggi)	83
Tabel 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka (Tinggi)	85
Tabel 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka (Rendah)	86

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	43
Grafik 2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	48
Grafik 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	52
Grafik 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)	57
Grafik 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3	60
Grafik 6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	67
Grafik 7. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	72
Grafik 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka Pada Siklus II Pertemuan 1, 2	74
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Setelah Tindakan)	82
Grafik 10. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka (Sangat Tinggi)	84
Grafik 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka (Tinggi)	85
Grafik 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka (Rendah)	87

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

	Halaman
Bagan	
Bagan 1. Kerangka Konseptual	20
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1	
Lampiran II Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2	
Lampiran III Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3	
Lampiran IV Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1	
Lampiran V Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2	
Lampiran VI Lembaran Pengamatan Kondisi Awal	
Lampiran VII Lembaran Pengamatan Siklus I	
Lampiran VIII Lembaran Pengamatan Siklus II	
Lampiran IX Foto Kegiatan Penelitian	
Lampiran X Surat Izin Penelitian	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan suatu masa dimana sosok individu sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek baik fisik, psikis, mental, kognitif mengalami masa yang tercepat dalam rentang kehidupan manusia.

Menurut para ahli anak usia dini adalah anak yang berusia 0 - 8 tahun yang mengalami kecerdasan sampai 80% dikenal dengan nama “golden age” atau masa emas, dimana potensi anak berkembang cepat. Potensi ini harus distimulasi semaksimal mungkin untuk binaan dengan memberikan rangsangan yang terprogram sehingga potensi yang dimiliki anak tidak layu sebelum berkembang.

TK adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 4 – 6 tahun pada masa ini anak memasuki tahap pra operasional konkret dalam berfikir dari aktivitas belajar di TK. Pada masa ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya.

Pembelajaran di TK harus dilakukan sambil bermain, karena bermain dapat mengembangkan semua aspek kemampuan anak termasuk kemampuan berfikir anak yang dapat menunjang intelektual melalui perkembangan yang

memperkaya cara berfikir anak melalui berfikir anak juga dapat memenuhi rasa ingin tahu, mendapat banyak latihan, mengamati dan membandingkan dan lainnya. Hal tersebut dapat mengembangkan kemampuan anak berfikir dari kongkrit ke abstrak.

Untuk mencapai tujuan pendidikan di TK dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran ini disusun aspek-aspek pengembangan yang mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang kemampuan dasar.

Pada bidang pengembangan pembiasaan kegiatan dilakukan secara rutin dan terus menerus meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial dan kemandirian. Sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan untuk meningkatkan kreatifitas sesuai tahap perkembangan anak yang meliputi kemampuan berbahasa, kognitif dan fisik.

Kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

Pemahaman anak dalam berhitung dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan pembelajaran aktif, inonatif, kreatif dan menyenangkan. Untuk itu guru harus dapat mengembangkan pemahaman anak tentang hal tersebut melalui permainan yang mengasyikkan, menarik, bermain menggunakan simbol, tindakan atas objek yang punya arti untuk diri anak

karena bermain tidak terikat maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya sebab hal itu juga penting dalam perkembangan anak.

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan anak dalam berhitung dapat dilakukan melalui bermain. Dengan asyik bermain telah memberikan ransangan berfikir anak, sehingga tanpa disadari anak belajar memahami tanda bilangan.

Berhitung di TK secara umum bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Banyak alat yang bisa diperbolehkan untuk anak TK untuk bermain diantaranya adalah permainan gelas angka merupakan permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak terutama dalam mengenal bilangan selain itu gelas angka juga dapat mengembangkan motorik halus anak. Gelas angka termasuk benda yang memiliki banyak warna dan cara memainkan yang mengasyikkan.

Di tempat penulis mengajar, penulis temui anak-anak hafal dengan lambang bilangan tetapi belum dapat berhitung dengan angka ataupun benda-benda sesuai jumlah lambangnya. Pengenalan anak dengan bilangan atau benda-benda masih sulit untuk dipahaminya. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Maka untuk mengatasi hal tersebut, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Berdasarkan uraian diatas dan observasi di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat 15 anak yang kemampuan berhitung dengan angka masih kurang, dan menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan gelas angka”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas kemampuan berhitung melalui permainan gelas angka pada TK Tanjung Sari cukup rendah, hal ini disebabkan :

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak.
2. Anak belum dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda.
3. Anak kurang tertarik dalam kegiatan berhitung
4. Belum optimalnya metode dan media yang digunakan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti tentang rendahnya kemampuan berhitung anak di TK Tanjung Sari Pasaman.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimanakah permainan gelas angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di TK Tanjung Sari Pasaman”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti mencoba membuat sebuah alat permainan gelas angka, permainan ini salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak yang dilakukan melalui permainan gelas angka.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan gelas angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Bagi Anak Didik
 - a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung
 - b. Meningkatkan pemahaman anak dalam berhitung
2. Manfaat Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK dalam meningkatkan kemampuan berhitung
3. Bagi TK Tanjung Sari Pasaman
 - a. Memberi masukan untuk peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif
 - b. Meningkatkan kualitas sekolah, sehingga tamatan dapat melanjutkan ke SD yang diinginkan.
4. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
 - b. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul yaitu :

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Adapun kemampuan matematis adalah anak dapat menyebut urutan bilangan, dapat membilang dengan benda-benda, dapat membuat urutan bilangan, dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda dan anak tertarik dalam pembelajaran berhitung.

Gelas angka merupakan salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk membantu kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Melalui permainan gelas angka yang dilakukan kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat.

Adapun cara permainan ini guru terlebih dahulu mengenalkan gelas yang bertuliskan angka pada anak, kemudian anak mengambil benda berupa sedotan yang disediakan guru dan memasukkan ke gelas sesuai dengan angka yang tertulis di gelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah : 1) Egosentrime, 2) Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, 3) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal menarik dan menakjubkan, 4) Anak adalah makhluk sosial, 5) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah, 6) *The unique person*, 7) Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, 8) Kaya dengan fantasi, 9) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, 10) Daya konsentrasi yang pendek, 11) Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman, 12) Masa usia dini

merupakan masa belajar yang potensial, 13) Masa usia dini disebut sebut sebagai masa golden age

Ciri anak usia dini menurut Nugraha (2003:10), pembelajaran terpadu Jakarta Universitas Terbuka : 1) Dari segi fisik anak usia TK dapat berdiri atau berjalan dengan keseimbangan satu kaki, mampu meloncat dengan baik, dapat mendorong, berbelok dan memutar badan, dapat memegang pensil dengan tepat, 2) Dari segi sosial, anak usia TK sudah dapat bersahabat terutama dengan teman dari jenis kelamin yang sama, senang berbagi dan bertukar pendapat dengan anak atau orang lain, menunjukkan kemampuan memahami perasaan orang lain, 3) Dari segi berfikir dan berkomunikasi, anak usia TK sudah dapat menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat bercerita mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberi informasi walau masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata untuk mengungkapkannya, dapat berhitung, menulis atau menggambar garis, orang, benda, senang membentuk sesuatu dengan tangannya.

Menurut Faizah (2008:109) bermain secara universal telah menjadi pusat berbagai peneliti dibidang pendidikan, karena mengamati dunia anak dengan bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan metode, materi/bahan, media menarik serta mudah diikuti oleh anak, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan

dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Masitoh, dkk (2005:103) bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia TK adalah melalui suatu kegiatan yang kongkrit dengan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain dibutuhkan anak untuk perkembangan berfikirnya, bermain sebagai bentuk kegiatan di TK adalah bermain kreatif dan menyenangkan, melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya. Untuk mengembangkan potensi tersebut pendekatan yang paling efektif melalui bermain.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana fikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses berfikir berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan semangat belajar.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan, mendefenisikan kognitif dengan berbagai istilah dalam

Sujiono (2008:16) : 1) Termen, mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan berfikir secara abstrak, 2) Colvin, mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, 3) Henman, mendefenisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan, 4) Hunt, mendefenisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

b. Hakekat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya, dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti : persepsi, ingatan, pikiran, simbol, pengalaman, dan pemecahan masalah. Menurut Piaget dalam Sujiono (2008:116) alasan kenapa pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah : 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, sehingga anak 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 suatu peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, 4) Agar anak mampu memahami berbagai simbol-simbol

yang ada, 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan), maupun peristiwa yang terjadi melalui proses ilmiah (percobaan), 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Pengembangan kognitif sangat diperlukan dalam melatih kecerdasan dan mengembangkan kemampuan dasar anak. Kognitif merupakan sumber dari segala aktifitas dan pemerosesan hasil dari prilaku dan tindakan. Dengan berkembangnya kognitif anak dapat meningkatkan daya nalar serta ingatan anak.

c. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak melalui empat tahap dalam memahami dunia. Tiap tahap berhubungan usia dan cara berpikir yang berbeda-beda. Cara berfikir inilah yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain. Adapun tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget (dalam Sujiono 2008:34) adalah : 1) Tahap sensori motor yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini perkembangan skema melalui reflek-reflek untuk mengetahui dunianya, 2) Tahap pra operasional yaitu berlangsung sekitar 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai-mulai mengenal simbol-simbol dengan kata-kata, dan peniruan, 3) Tahap operasional konkrit yaitu berlangsung mulai usia 7 tahun sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak dapat melakukan kemampuan berpikir sistematis dan penalaran logis terhadap hal-hal atau objek yang kongkrit, 4) Tahap operasional formal yaitu muncul pada umur 11

tahun dewasa. Pada tahap ini mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Dari keempat tahap perkembangan dapat dilihat bahwa anak usia TK termasuk pada tahap pra operasional kongkrit, pada tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura dan menggunakan simbol-simbol. Cara berfikir anak sudah mulai bisa dimengerti karena anak dapat memanipulasi objek simbol termasuk kata-kata dan adanya bentuk peniruan ketika bermain dan belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif dapat digambarkan bagaimana fikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga terjadi proses berfikir. Proses berfikir tersebut erat kaitannya dengan kecerdasan.

3. Perkembangan Berhitung Anak

a. Pengertian Berhitung

Permainan berhitung merupakan bagian dari Matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan

posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga diperlukan memberikan sikap logis, kritis, cermat, kreatif pada diri anak.

Depdiknas (2000:5) teori yang mendasari perlunya berhitung di TK adalah : 1) Tingkat perkembangan mental anak, 2) Masa peka berhitung anak, 3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya, 4) Prinsip-prinsip permainan berhitung.

Pendapat Van De Walle (2008:118) berhitung adalah : kunci dari konsep ide dimana semua konsep bilangan lainnya dikembangkan. Menurut teori di atas disimpulkan adalah hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan dengan kata lain berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungan dengan bilangan lain. Belajar berhitung bagi anak sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan atau simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Berhitung

Secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Secara khusus berhitung di TK menurut Depdiknas (2000:2.3) bertujuan agar anak : 1) dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar-gambar dan angka-

angka yang terdapat disekitar anak, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya, 5) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri. Anak usia TK berada pada tahap pra-operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan hubungan dengan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalaman (persepsinya sendiri). Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor kematang dan belajar. Bila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru harus segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Pada usia TK sangat strategi untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika karena pada usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan, rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan berkarya bagi anak.

c. Tahapan Berhitung

Depdiknas (2000: 7.8) mengemukakan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung :

- 1) Penguasaan Konsep
Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- 2) Masa Transisi
Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.
- 3) Lambang
Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep angka, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Penguasaan ini sangat membantu anak dalam memahami matematika. Bahkan mencegah matematika phobi. Karena setiap anak memiliki perkembangan pemahaman matematika berbeda.

Pendapat Sutawidjaja (1992:4) tahapan berhitung/matematika atau langkah-langkah berhitung adalah : 1) mengkaji konsep yang akan diajarkan, 2) mengidentifikasi sasaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa, 3) mengidentifikasi keterampilan prasyarat yang akan ditinjau kembali sebelum mengenal konsep baru, 4) memilih metoda dan media yang akan digunakan untuk menerangkan konsep, 5) memikirkan macam kegiatan latihan yang akan anda gunakan untuk meningkatkan penguasaan, mencari cara menilai keefektifan pengajaran.

Dari teori di atas permainan berhitung di TK seyogyanya dilakukan melalui tahapan-tahapan penguasaan berhitung yang berguna untuk meningkatkan perkembangan mental anak dalam kegiatan berhitung yang lebih lanjut sehingga belajar yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya.

d. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di TK.

Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di TK menurut Depdiknas (2000:8) adalah sebagai berikut : 1) permainan berhitung diberikan secara bertahap dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengalaman terhadap alam sekitar, 2) pengetahuan dan keterampilan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesulitannya misalnya dari yang kongkrit ke yang abstrak, mudah kesukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks, 3) permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri, 4) berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan, 5) bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak, 6) dalam

permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang, 7) dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Kemampuan berhitung juga merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara otomatis dalam perioda masa kanak-kanak awal. Flavell dalam Hildayani berpendapat (1993:9.18) bahwa ada lima prinsip dalam berhitung yaitu :

1) *The one-one principle*

Menurut prinsip ini, pada dasarnya menghitung harus diajarkan secara berurutan dan satu persatu. Tiap angka harus disebutkan, tidak boleh ada yang dilewati.

2) *The stable Order Principle*

Prinsip ini menekankan dalam memperkenalkan konsep bilangan kepada anak harus beraturan

3) *The Cardinal Principle*

Pada prinsip ini ditekankan dalam mengajarkan jumlah ditekan kepada kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan

4) *The Abstraction Principle*

Prinsip ini menekankan ada yang dapat dihitung. Umumnya anak usia empat tahun sudah aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya.

5) *The Order Irrelevance Principle*

Maksud dalam prinsip ini yaitu anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu, angka satu ini dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

Uraian beberapa prinsip di atas dapat disimpulkan, anak usia 4 sampai 5 tahun sudah dapat diajarkan tentang konsep berhitung. Konsep yang diajarkan pada anak usia dini adalah konsep dasar angka, pada prinsipnya dalam mengajarkan konsep angka tersebut haruslah berurutan, dimulai dari satu, selalu mengulang jumlah kalimat terakhir dan anak 5 tahun sudah mulai dapat menghubungkan dengan berbagai objek yang ada disekitarnya.

e. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung

Keberadaan guru dan orang tua sangat penting dalam mengenalkan konsep berhitung di usia dini dan masa yang akan datang.

Depdiknas (2000:223) mengemukakan kemampuan berhitung anak usia dini adalah :

Pengenalan dini pada berhitung perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung, kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun ransangan dari luar.

Menurut Hurlock (1993:228) menyatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Ciri-ciri yang memadai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung Depdiknas (2000:11) antara lain :

1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas berhitung
2. Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman
3. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.

4. Anak mulai membandingkan benda dan peristiwa yang ada di sekitar
5. Anak mulai menjumlah atau mengurangi benda di sekitarnya tanpa disengaja

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan hal-hal yang perlu diperhatikan adalah : 1) apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, 2) apabila anak menunjukkan tingkah laku, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah kesulitan belajar pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih mendalam dari guru untuk mengatasi masalah kesulitan belajar pada anak tersebut.

4. Hakekat Bermain

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia karakteristik yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak juga bersifat egosentris memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Bersifat unik, kaya dengan fantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kehidupan anak bermain merupakan sesuatu yang paling menyenangkan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Dengan bermain anak akan bersemangat untuk melangkah lebih lanjut dan mencapai keinginannya dan siap menghadapi lingkungan dimanapun ia berada.

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Menurut Montessori dalam Kamtini (2005:17) mengemukakan bahwa : “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya”.

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa : “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menyenangkan yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah”.

Pembelajaran di TK dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Menurut Soegeng dalam Kamtini (2005:26).

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian/berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan alamiah anak, spontan dilakukan anak baik bermain sendiri ataupun berkelompok.

Menurut Anggani (2002:23) mengatakan “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat sehingga

memberikan pengertian dan pemahaman/informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dengan menyenangkan dan memberi informasi serta kebermaknaan bagi anak, baik bermain sendiri maupun bermain berkelompok.

b. Fungsi Bermain

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari yang kongkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melalui bergaul dan bermain bersama teman sebaya, kecakapan berbahasa anak berkembang.

Santrock dalam Kamtini, (2005:53), fungsi bermain yaitu : pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain dapat meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, menedakan keterangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan prilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Bermain memberikan manfaat tersendiri bagi perkembangan anak, menurut Montolalu (2007:115-117) menjelaskan manfaat bermain sebagai berikut :

- 1) Bermain memicu kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat untuk mencerdaskan anak

- 3) Bermain membantu perkembangan berfikir anak dan kognitif bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat untuk mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media therapy (pengobatan)
- 7) Bermain itu melakukan penemuan artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.

Jadi manfaat bermain merupakan kebutuhan anak serta dunia anak, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain baik dalam pembelajaran maupun keinginan anak sendiri untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis, kebutuhan jasmani dan rohaniyah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, jadi bermain itu merupakan kebutuhan bagi anak.

5. Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Sudono (1995:7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Bratya dalam Sudono (1995:23) bahwa :

“Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berhaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Selanjutnya menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

6. Permainan Gelas Angka

Permainan gelas angka merupakan salah satu alat peraga dapat digunakan untuk membantu kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Menurut Flobel dalam Sudono, (1995:4) bahwa bermain yang dilakukan dan alat permainan yang disenangi anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Melalui permainan gelas angka yang dilakukan kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat. Adapun cara permainan ini guru terlebih dahulu mengenalkan gelas yang bertuliskan angka pada anak, kemudian anak mengambil benda berupa sedotan yang disediakan guru dan memasukkan ke gelas sesuai dengan angka yang tertulis di gelas. Permainan ini dilaksanakan dalam bentuk perlombaan.

Dalam kehidupan sehari-hari anak menemui benda-benda yang dapat dihitung seperti : gelas, sedotan buah-buahan, benda-benda dan sebagainya. Andang (2006:45) mengatakan alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktifitas serta membuat anak senang.

Oleh karena itu peneliti menciptakan sebuah permainan dengan menggunakan gelas angka. Pada permainan ini guru dapat merangsang rasa senang anak dalam mencocokkan angka pada gelas dengan sedotan yang dimasukkan ke dalam gelas.

B. Penelitian Relevan

Maryuliati (2007) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar, sebelum tindakan kemampuan anak masih kurang baik, setelah tindakan mengalami peningkatan menjadi lebih baik.

Riswandi (2009) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun

kancing baju di TK Dharmawanita Payakumbuh. Dari hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan konsep angka melalui permainan menyusun kancing baju, sebelum tindakan kurang baik, setelah tindakan mengalami peningkatan menjadi baik.

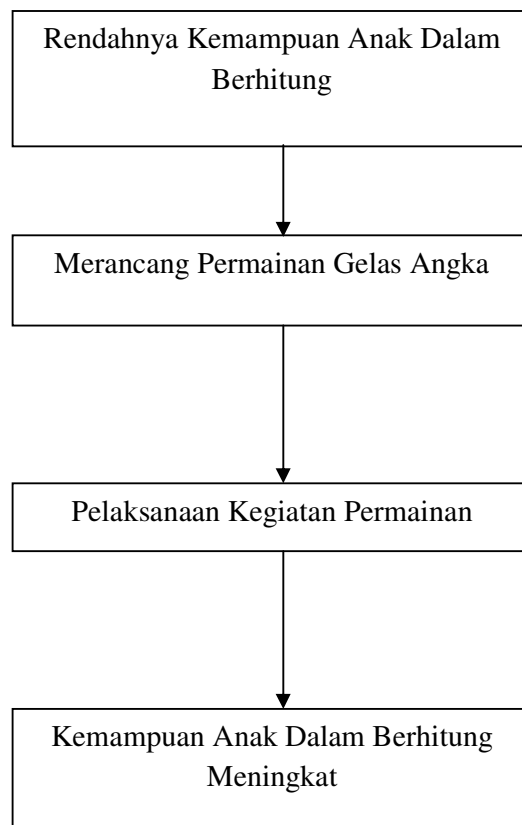
Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia TK masih rendah maka dari itu peneliti mencoba melakukan penelitian tentang kemampuan berhitung anak melalui permainan gelas angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman.

C. Kerangka Konseptual

Kurang maksimalnya kemampuan kognitif anak di kelas disebabkan oleh belum optimalnya pembelajaran yang diberikan oleh guru. Belum optimalnya pembelajaran yang dilakukan disekolah disebabkan oleh beberapa faktor yang menyebabkan anak selalu berada dalam kondisi yang tidak menyenangkan dalam kegiatan pengembangan kognitif anak.

Permainan gelas angka ini harus sesuai dengan situasi dan kondisi anak. Agar anak mampu mengenal konsep angka, bilangan, warna. Permainan ini melibatkan anak dengan temannya sehingga anak termotivasi untuk bermain bersama teman.

Anak yang sering diberikan permainan yang menyenangkan, dengan gelas angka dimana adanya gelas yang bertuliskan angka ada konsep angka yang terdekat dengan anak, akan membantu perkembangan kemampuan kognitifnya.



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui penelitian permainan gelas angka diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung di TK Tanjung Sari Pasaman.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan gelas angka sebagai berikut :

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan informasi, pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pendidikan ini ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun.
2. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian.
3. Permainan berhitung merupakan bagian dari Matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.
4. Bermain adalah suatu proses yang berlangsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya.
5. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.

6. Penggunaan gelas angka dengan bentuk dan warna yang menarik dapat meningkatkan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan.
7. Melalui gelas angka maka kemampuan berhitung anak semakin meningkat.
8. Anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui gelas angka yang menarik serta menyusun gelas angka.
9. Melalui kegiatan menyusun gelas angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

B. Implikasi

1. Dengan melakukan permainan gelas angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berhitung, konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan Matematika.
2. Diharapkan guru dapat menggunakan permainan gelas angka sebagai kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak karena permainan gelas angka sangat efektif dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah :

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan berbagai aktifitas yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.
2. Dalam penggunaan media, diperlukan bahan-bahan yang menarik minat anak terhadap kemampuan berhitung anak serta meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses pembelajaran.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* : Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto Suharsimi. dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Betri Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Padang : LPTK UNP
- Depdiknas, 2000, *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*, Jakarta
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Kelas*. BA-PGB-04. Jakarta
- Hariyadi, Mohammad, 2009. *Statistik Pendidikan*, Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, 2005, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Amara Book, Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth, 1993, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Ismail Andang, 2006, *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta : Pilar Media
- _____, 2009, *Education Games*, Yogyakarta : Pro. U Media
- Kamtini, 2005, *Bermain Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Depdiknas
- Masitoh, dkk, 2006, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Moh. Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka raya
- Montolalu, B.E.F., 2005, *Bermain dan Permainan Anak Edisi I*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Nugraha, 2003, *Pembelajaran Terpadu*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Santoso Sugeng, 2003, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Citra Pendidikan
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Sudono Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*, Depdikbud : Dirjen Dikti Proyek