

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN KEPINGAN CD DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH 2 PARAK PISANG PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**Nurhasanah
NIM: 2015 / 15022151**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

ABSTRAK

Nurhasanah. 2017. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kepingan CD yang dilatar belakangi oleh belum berkembangnya kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan bilangan, menyusun urutan dan mencocokkan bilangan dengan jumlahnya dengan benda.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian anak usia dini kelompok B berjumlah 15 orang anak terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I pengaruh peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kepingan CD nilai berkembang sesuai harapan (BSH) persentase rata-ratanya belum mencapai KKM maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan berhitung nilai berkembang sangat baik (BSB) telah mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa permainan kepingan CD dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B3 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang.

Kata kunci: kemampuan berhitung; kepingan CD

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan
Kepingan CD di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang
Padang
Nama : Nurhasanah
NIM : 2015 / 15022151
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Agustus 2017

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsvofriend, M. Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

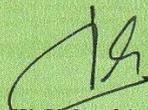
Pembimbing II



Dr. Farida Mayar, M. Pd

NIP. 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M. Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

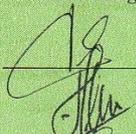
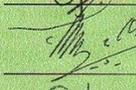
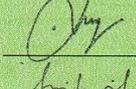
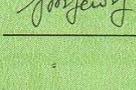
Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kepingan CD
di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang

Nama : Nurhasanah
NIM : 2015/15022151
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 16 Agustus 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd	1. 
Sekretaris	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	2. 
Anggota	: Dra. Izzati, M. Pd	3. 
Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	4. 
Anggota	: Saridewi, M. Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN



*ALLAH memberi ilmu yang berguna kepada siapa dikehendakinya, barang siapa yang mendapat hikmah-Nya, sesungguhnya ia mendapat kebijakan yang terbanyak dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali bagi yang berakal.
(QS: Al-Baqarah ayat 269)*

Alhamdulillah ...

*Tiada kata indah yang dapat ku ucapkan kecuali rasa syukur atas
Rahmat Mu Ya ALLAH*

*Satu harapan dan keberhasilan telah ku dapat....
Setetes kebahagiaan telah ku nikmati dan sepeggal asa telah ku gapai
Namun seribu rintangan harus ku hadapi dalam menelusuri hidup ini,
Tapi dengan sepercik cahaya Mu kan menuntunku tuk melaluinya.*

*Seiring syukur atas karuniaMu
Suamiku tercinta...Sudirman, mutiara kasihku...Ziah dan keluargaku tersayang...
Kasih semuanya begitu tulus dalam kesederhanaan, tanpa kenal lelah
Terus mendukungku demi mewujudkan cita-citaku...
berkat doa semuanya aku dapat meraih semua ini...*

Ya...ALLAH

*Jadikanlah keringat mereka sebagai mutiara yang berkilau saat aku dalam kegelapan...
Jadikanlah tetesan air mata mereka sebagai embun penyejuk di kala dahaga...
Dan jadikanlah do'a restu dan kasih sayang mereka
Sebagai pelita dalam hidupku...
Terima kasih untuk keluargaku tersayang...
Terima kasih buat sahabat-sahabatku di Bhakti 46 TBG*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di terbitkan orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2017

Yang menyatakan

NURHASANAH
2015 / 15022151

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kepingan CD di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang.** Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, masukan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Yulsyofriend, M. Pd, selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku penguji I yang telah memberikan bimbingan dan waktu luang pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Saridewi, M. Pd selaku penguji III yang telah memberikan bimbingan dan waktu luang kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak. Dr. Alwen Bentri, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini..
8. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar serta karyawan/karyawati Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran dan bimbingan.
9. Ibu Kepala TK Aisyaiyah 2 Parak Pisang serta Majelis Guru yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman PPKHB Padang angkatan 2015 untuk kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga semua bimbingan, arahan, saran dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
KATA PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR BAGAN	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
c. Perkembangan Anak Usia Dini.....	11
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	19
a. Pengertian Kognitif.....	19
b. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	20
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	21
d. Manfaat Perkembangan Kognitif.....	23
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	24
4. Konsep Berhitung.....	25
a. Pengertian Berhitung.....	25
b. Tujuan Berhitung.....	30
c. Karakteristik Berhitung.....	32

d. Manfaat Berhitung.....	33
e. Faktor yang Mempengaruhi Berhitung	34
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini.....	36
a. Pengertian Bermain	36
b. Tujuan Bermain.....	37
c. Karakteristik Bermain	39
d. Fungsi Bermain	40
e. Manfaat Bermain	41
6. Alat Permainan Anak Usia Dini.....	42
a. Pengertian Alat Permainan	42
b. Karakteristik Alat Bermain	43
c. Tujuan Alat Permainan.....	44
d. Manfaat Alat Bermain	45
e. Permainan Berhitung melalui Kepingan CD.....	48
1) Pengertian Permainan.....	48
2) Permainan Berhitung melalui Kepingan CD.....	48
3) Alat dan Bahan yang digunakan	49
4) Langkah Permainan Kepingan CD.....	49
B. Penelitian yang Relevan	50
C. Kerangka Berpikir	51
D. Hipotesis Tindakan.....	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Subjek Penelitian.....	53
D. Prosedur Penelitian.....	54
E. Definisi Operasional.....	66
F. Instrumentasi Penelitian	67
G. Teknik Pengumpulan Data.....	69
H. Teknik Analisis Data.....	69
I. Indikator Keberhasilan	70
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian.....	72
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	72
2. Deskripsi Siklus I.....	75
3. Deskripsi Siklus II	91
B. Analisa Data	106
C. Pembahasan.....	114
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan.....	118
B. Implikasi.....	118
C. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir	52
Bagan 2. Prosedur Penelitian	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Observasi.....	68
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	72
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Pada Siklus I Pertemuan 1.....	76
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 2.....	80
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 3.....	83
Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I	87
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 1	92
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 2	95
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Pada Siklus II Pertemuan 3	98
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD pada Siklus II.....	102
Tabel 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Kepingan CD Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB)	108
Tabel 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Kepingan CD Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	110
Tabel 13. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Kepingan CD Kategori Mulai Berkembang (MB)	112

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung pada Kondisi Awal	74
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 1.....	78
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 2.....	81
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 3.....	85
Grafik 5. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I.....	88
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 1	93
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 2	97
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 3	100
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II	103
Grafik 10. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Kepingan CD Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).....	109
Grafik 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Kepingan CD Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	111
Grafik 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Permainan Kepingan CD Kategori Mulai Berkembang (MB)	113

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pada Kondisi awal (Sebelum Tindakan)	124
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Pertama	126
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Kedua	129
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Ketiga	132
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Pertama	135
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Kedua	138
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Ketiga	141
Lampiran 8. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Kondisi Awal	144
Lampiran 9. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 1	145
Lampiran 10. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 2	146
Lampiran 11. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus I Pertemuan 3	147
Lampiran 12. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 1	148
Lampiran 13. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 2	149
Lampiran 14. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kepingan CD Siklus II Pertemuan 3	150

Lampiran 15. Gambar Siklus I.....	151
Lampiran 16. Gambar Siklus II.....	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang menyediakan program bagi anak usia 4-6 tahun dan sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan Taman Kanak-Kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, kemandirian dan seni untuk mempersiapkan anak usia dini masuk pendidikan dasar.

Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 mengisyaratkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Hal itupun juga terdapat di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu bentuk atau pola pendidikan itu adalah penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini melalui sebuah lembaga Taman Kanak-kanak. Pola pendidikan

yang ditetapkan sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak yaitu “Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain”. Jelaslah disini anak tidak dituntut langsung mendapatkan hasil yang maksimal, namun anak dibimbing untuk mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar.

Anak Usia Dini adalah usia 4-6 tahun yang merupakan masa perkembangan yang dipengaruhi oleh faktor kematangan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pelajaran yang sesuai usia, kebutuhan, dan minat anak. Sehingga kebutuhan anak akan terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya.

Program pembelajaran di Taman Kanak-kanak diarahkan pada pencapaian perkembangan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan pada umur 4-6 tahun yang merupakan acuan untuk mempersiapkan pendidik agar siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Aplikasi yang ditempuh oleh guru adalah anak diajak untuk mengenal, memahami, mencermati sesuatu melalui permainan. Disamping itu, karena bermain adalah bagian hidup terpenting bagi anak, dengan bermain yang sesuai dengan dunianya diharapkan anak dapat menikmati situasi pembelajaran yang menyenangkan dapat benar-benar tercipta di Taman Kanak-kanak. Bermain adalah kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain ini dapat

digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan pada anak seperti berhitung.

Seorang guru perlu merancang sebuah permainan salah satunya permainan berhitung karena disekitar lingkungan anak ditemukan berbagai bentuk angka seperti pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan kue ulang tahun. Oleh sebab itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian kehidupan anak sehari-hari. Maka pada saat inilah permainan berhitung kita kenalkan pada anak.

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna bentuk ukuran, ruang posisi berbagai bentuk alat dan kegiatan yang menyenangkan.

Selanjutnya guru perlu memperhatikan tahapan dalam mengajar berhitung sebagai mana perkembangan kognitif yaitu mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematikanya dan pengetahuan akan ruang waktu serta mempunyai kemampuan untuk mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan yang diteliti.

Pada usia Taman Kanak-kanak sering kali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung seperti anak menyukai kegiatan berhitung, tetapi kurang berminat dalam mengenal angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anak juga kurang dalam pembelajaran ini serta peningkatan berhitung pada anak tidak optimal. Bertitik

tolak dari uraian ini guru Taman Kanak-kanak dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam merancang dan membuat sendiri alat permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan media utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang, peneliti menemukan berbagai fenomena bahwa kurangnya kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan 1 sampai 20, mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 20 yang sering terbalik pada urutan 10 ke atas, dan mencocokkan bilangan dengan benda serta media yang digunakankan guru untuk mengenalkan konsep berhitung kepada anak masih belum bervariasi. Guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran khususnya kemampuan berhitung.

Anak akan lebih mudah mencapai kemampuan berhitungnya apabila media yang digunakan sesuai tahap perkembangan dari kemampuan anak seperti melalui permainan. Permainan dilakukan oleh anak dengan didukung guru dapat memberi stimulasi berupa rangkaian aktifitas yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk meneliti permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak yang berjudul “Peningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kepingan CD di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang”. Alasan peneliti meneliti hal tersebut karena dengan permainan berhitung dengan kepingan CD ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung serta mengenal angka dan

pembelajaran berhitung akan menjadi lebih menyenangkan bagi anak, sehingga tidak merasa bosan karena medianya berbentuk sebuah permainan yang menarik. Sehingga tanpa disadari anak sudah bisa berhitung dan mengenal angkanya, dan dapat digunakan mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut antara lain :

1. Belum optimalnya kemampuan anak dalam berhitung.
2. Belum berkembangnya kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan 1 sampai 20 dengan benda.
3. Media yang digunakannya guru untuk mengenalkan konsep berhitung kepada anak masih belum bervariasi.
4. Guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yaitu: kurang optimal kemampuan berhitung anak TK. Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mencoba merumuskan masalah yaitu: “Bagaimanakah permainan kepingan CD

dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan dengan kepingan CD dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi anak:
 - a. Dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan anak.
 - b. Dapat melatih kemampuan matematika dasar, berhitung, penjumlahan, dan pengurangan.
 - c. Dapat mengembangkan motorik halus dan melatih ketelitian serta kesabaran anak.
 - d. Dapat melatih anak berpikir logis dengan hasil yang didapatnya dari bermain.
2. Bagi guru
 - a. Guru dapat menemukan metode dan strategi dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.
 - b. Membangkitkan kreatifitas guru dalam meningkatkan dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran.
 - c. Sebagai bahan untuk menumbuh kembangkan minat anak dalam berhitung.
3. Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan permainan terutama dalam mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung.
 - b. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bagi Sekolah
- a. Meningkatkan kualitas pendidikan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang.
 - b. Sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam bentuk tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak berhitung.
5. Bagi Masyarakat
- Sebagai pusat peningkatan kualitas pelayanan dalam mengembangkan dimensi-dimensi perkembangan di Taman Kanak-kanak.
6. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bacaan dan inspirasi bagi peneliti lain yang berminat untuk meneliti hal yang sama pada objek yang berbeda di masa yang akan datang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda dan mempunyai potensi-potensi yang harus dikembangkan. Anak usia dini mempunyai karakteristik tersendiri yang khas, sesuai dengan tahap usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk perkembangan selanjutnya. Mereka selalu, dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihatnya, didengar, dirasakan, seakan-akan tidak pernah berhenti bereksplorasi, dan seterusnya anak akan berkembang lincah dan memikat. Anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Piaget (dalam Fakhruddin, 2010: 28) mengemukakan pengertian anak usia dini adalah anak yang lahir dengan segala keunikan, potensi antara yang satu dengan yang lainnya tidaklah sama meskipun pada anak kembar, apabila tersedia lingkungan yang memungkinkan potensi yang dimiliki anak bisa berkembang optimal, baik potensi nalar *intelengensi*, rasa (emosi), spiritual, maupun keterampilan (motorik)".

Masitoh (2005:1.14) menjelaskan tentang pengertian anak usia dini yaitu:

1. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan.
2. Anak usia dini adalah anak yang aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat, eksploratif dan mengekspresikan perilakunya secara spontan.
3. Berdasarkan keunikannya dalam perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan yaitu: (a) masa bayi; usia lahir-12 bulan, (b) masa balita; usia 1-3 tahun, (c) masa prasekolah: usia 3-6 tahun, (d) masa kelas awal SD; usia 6-8 tahun.
4. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia yang seutuhnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang khusus dari segi sosial, kognitif, emosi, bahasa, fisik motorik dan mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat fundamental untuk tahun-tahun selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, anak usia dini sangat aktif,

dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Solehuddin (dalam Rusdinal, 2008:13-15) mengidentifikasi karakteristik anak usia dini adalah: (1) Anak bersifat unik, (2) Anak mengekspresikan prilakunya secara spontan, (3) Anak bersifat aktif dan energik, (4) Anak itu egosentris, (5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (6) Anak bersifat eksploratif dan berpetualang, (7) Anak umumnya kaya dengan fantasi, (8) Anak masih mudah frustrasi, (9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, (10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, (11) Anak merupakan usia belajar yang potensial, (12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman atau suka berteman.

Menurut Kellough (dalam Hartati, 2005:13) karakteristik anak usia dini adalah: (1) Anak itu bersifat egosentris, (2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, (3) Anak adalah makhluk sosial, (4) Anak bersifat unik, (5) Anak umumnya dengan fantasi, (6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, (7) Anak merupakan berada pada masa belajar yang potensial untuk pertumbuhan dan perkembangan semua aspek pada dirinya..

Berdasarkan pendapat di atas bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan bereksplorasi, unik, fantasi serta masa yang potensial dalam belajar, memiliki daya perhatian yang pendek serta menunjukkan minat terhadap teman, dengan berteman anak mendapatkan pengalaman dan saling berkolaborasi saat bermain.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

1) Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut pendapat Salkin (dalam Ramli, 2005:43) perkembangan anak usia dini ialah suatu rangkaian perubahan progresif yang terjadi dalam suatu pola yang dapat diprediksi sebagai hasil interaksi antara faktor biologis dan lingkungan.

Hartati (2005: 17) mengemukakan perkembangan anak usia dini ialah pertumbuhan psikologi fisik sebagai hasil dari proses. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu menuju kedewasaan. Aspek perkembangan anak meliputi fisik, intelegensi, emosi, bahasa, kepribadian, moral, dan kesadaran beragama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan psikologi fisik sebagai hasil dari proses dan pematangan fungsi-fungsi fisik anak dan ditunjang oleh faktor lingkungan.

2) Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan anak usia dini sebagai anak didik.

Karakteristik anak usia dini menurut Bredekamp & Comp (dalam Ramli, 2005:68) adalah (1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif saling berkaitan, (2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relative teratur, (3) Perkembangan berlangsung

dengan kecepatan yang berbeda, (4) Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif, (5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi, (6) anak-anak adalah pembelajar yang aktif, (7) Perkembangan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, (8) Bermain merupakan alat yang penting bagi perkembangan sosial anak, (9) Perkembangan maju saat anak memiliki kesempatan mempraktekkan keterampilan baru, (10) Anak-anak menunjukkan cara-cara belajar yang berbeda-beda, (11) Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik.

Hartati (2005:35) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah:

“Individu yang proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan, karena itulah anak usia dini disebut sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perkembangan yang sangat pesat, yang terlihat dari perkembangan fisik, psikologi dan emosional dan anak menunjukkan cara-cara yang berbeda dalam perkembangannya.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan

potensinya sejak usia dini. pendidikan anak usia dini konsepnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Pengertian pendidikan anak usia dini diungkapkan oleh Sudarna (2014: 1) yaitu:

“Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya”.

Kemudian Trianto (2011: 24) berpendapat pengertian pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai anak 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.

Selanjutnya menurut Mulyasa (2012: 43) pendidikan anak usia dini yaitu bahwa pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam perkembangan pribadi anak, baik yang berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, disiplin diri, maupun kemandirian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan dan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai anak usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang

menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

b. Tujuan Pendidikan Anak usia Dini

Anak usia dini belum mengerti berbagai hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan hidup dimasyarakat.

Menurut Musfah (2012: 75) tujuan pendidikan anak usia dini yaitu:

- (1) Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- (2) Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kegiatan belajar (akademik) disekolah.

Hasan (2009: 16-17) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini:

- (1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh kembang sesuai dengsn tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.
- (2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan dalam belajar.

Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2006:1) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk memfasilitasi pertumbuhan dan

perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai dengan kehidupannya”.

Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas, 2010: 3) tujuan pendidikan anak usia dini ditaman kanak-kanak yaitu:

- (a) Membangun landasan bagi berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan tanggung jawab.
- (b) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetik dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
- (c) Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio-emosional, kemandirian, kognitif, dan bahasa dan fisik motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Mulyasa (2012:44) menjelaskan pendidikan anak usia dini bermanfaat untuk meningkatkan kesehatan serta kesehatan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan motivasi, prestasi, dan kinerjanya, sehingga akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan berbagai potensinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai wadah untuk membentuk dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak serta mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai norma dalam kehidupan yang berkarakter, sopan, dan terpuji.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Proses pembelajaran orang tua dan pendidik memperhatikan bagaimana cara anak belajar mengalami perkembangan dan perubahan.

Masitoh, dkk dalam Aisyah (2007: 13) mengemukakan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar-belajar seraya bermain.

Secara lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya lebih mementingkan proses dari pada hasil.

Menurut Patmonodewo (2008:69) menjelaskan karakteristik pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaan di TK dinyatakan bahwa:

1. TK adalah salah satu bentuk pendidikan sekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarganya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.
2. Pendidikan TK tidak merupakan persyaratan memasuki sekolah dasar.
3. Program kelompok A dan kelompok B bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik.
4. Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip bermain sambil atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah bermain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pra sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan daya cipta yang ada pada diri anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Filosofi pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang

diperuntukkan bagi anak untuk memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Permainan pada anak dapat menimbulkan rasa nyaman, untuk bertanya, berkreasi, menemukan dan memotivasi mereka untuk menerima segala bentuk resiko dan menambah pemahaman mereka. Selain itu dapat menambah kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dari setiap kejadian terhadap orang lain dan lingkungan.

Adapun beberapa manfaat pendidikan bagi anak usia dini menurut sujiono (2009:46) yang harus diperhatikan adalah (a) untuk mengembangkan seluruh aspek anak, (b) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (c) mengembangkan sosialisasi, (d) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, (e) memberikan kesempatan anak untuk menikmati masa bermain, (f) memberikan stimulus kultural pada anak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas pendidikan mempunyai manfaat yang sangat berpengaruh bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan tahapan perkembangan. Melatih anak peduli dengan dunia sekitar dan bersosialisasi dengan lingkungan, menanamkan disiplin kepada anak dan menikmati masa bermainnya serta memberikan stimulus kultural.

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Sujiono (2010: 40) menjelaskan tentang manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Penyiapan bahan perumusan kebijakan dibidang pendidikan anak usia dini.

2. Penyiapan bahan perumusan standar, kriteria, pedoman dan prosedur dibidang pendidikan anak usia dini.
3. Pemberian bimbingan teknis dan evaluasi dibidang pendidikan anak usia dini
4. Pelaksanaan pemberdayaan peran serta masyarakat dibidang pendidikan anak usia dini.
5. Sebagai upaya pemberian stimulus pengembangan potensi, fisik, jasmani dan indrawi.
6. Memberikan stimulus pengembangan motivasi, hasrat, dorongan dan emosi kearah yang benar.
7. Stimulus pengembangan fungsi akal dan mengoptimalkan daya kognisi dan kapasitas mental anak.

Pendapat Hill dalam Solehuddin (2006:13) bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan dan mempersiapkan anak untuk berkembang dan belajar dengan baik pada masa sekarang dan selanjutnya guna memperhatikan kebutuhan dan pembinaan serta memberikan pengalaman belajar yang baik sesuai pada tahap perkembangan anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang mengupayakan anak usia dini berkembang dengan memberikan stimulus pengembangan potensi, motivasi, hasrat, dan emosi kearah yang benar. Sehingga melalui pendidikan tersebut dapat membentuk anak dari segi akal, kognisi dan mental anak serta sikap perilaku dalam kehidupan.

3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Anak mengalami perkembangan kognitif sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognitifnya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan.

Kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Patmonodewo (2008: 27) menjelaskan tentang kognitif yaitu :

“Kognitif adalah pengetahuan yang luas mengenai berpikir dan mengamati, merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan”.

Selanjutnya menurut Sujiono (2008: 1.3) kognitif anak usia dini adalah “suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk mengembangkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.

Kemudian Susanto (2012: 47) mengemukakan bahwa kognitif merupakan:

“Kemampuan individu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan, suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan inteligensi yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar”.

Sedangkan Sudarna (2014: 11) mengemukakan kognitif adalah “proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kognitif anak usia dini adalah perkembangan proses berpikir anak secara logis, kritis, mampu menerima, mengelola dan dapat memahami informasi yang diterima anak.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Manusia berpikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang dihadapi. Intelegensi atau kecerdasan seseorang memegang peran penting dalam kehidupannya. Pada usia dini terjadi perubahan yang dramatis. Perkembangan yang terjadi bukan hanya secara kuantitatif tetapi juga kualitatif.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010:14) menyatakan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Menurut Trianto (2011:16) menyatakan tujuan dari perkembangan kognitif untuk mengembangkan tahap-tahap perkembangan seperti tahap sensori motor (0–24 bulan), tahap pra- operasional (24 bulan-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11) tahap pra-operasional merupakan tahap perkembangan kognitif anak usia prasekolah, yang berciri adanya penguasaan bahasa, kemampuan menggunakan simbol, meniru, sekalipun cara berikir sangat egosentris memusat dan tidak bisa dibalik.

Menurut Susanto (2012:61) tujuan dari pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan auditory, visual, taktik, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perkembangan kognitif adalah membantu anak memecahkan masalah dan memudahkan dalam melakukan tindakan. Semakin banyak stimulus yang diperoleh anak saat berinteraksi dengan lingkungan maka akan semakin cepat berkembang fungsi pikirnya dan untuk mengembangkan intelektual dan daya pikir anak agar mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya berdasarkan tingkat perkembangannya.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Wulan (2011: 49) karakteristik kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Anak usia pra-sekolah sudah mengerti sebagian besar simbol-simbol yang sering digunakan di lingkungan terdekatnya, 2) Anak usia pra-sekolah sudah mulai mengenal logika, 3) Cara berpikir anak pada awal usia pra-sekolah masih cenderung egosentris atau menggunakan sudut

pandang diri sendiri, 4) Anak sudah mulai mengenal prinsip-prinsip hitungan.

Sedangkan karakteristik kognitif anak usia dini menurut pendapat Jamaris (2006: 2;5) berdasarkan usia yaitu:

1. Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun, yaitu:
 - a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif.
 - b. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungan.
 - c. Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkan.
 - d. Proses berfikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera.
 - e. Semua kejadian yang terjadi di sekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris).
 - f. Mulai dapat membedakan antar frustrasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
2. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu:
 - a. Sudah memahami jumlah dan ukuran.
 - b. Tertarik dengan huruf dan angka.
 - c. Telah mengenal sebagian besar warna.
 - d. Mulai mengerti tentang waktu.
 - e. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya.
 - f. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat di atas bahwa karakteristik perkembangan kognitif yaitu sudah mulai memahami simbol-simbol di lingkungan sekitarnya, sudah mengenal logika, berpikir secara intuitif, berkembangnya keterampilan mendengar, berpikir sesuai dengan apa yang ditangkap oleh panca indera. Selain karakteristik perkembangan kognitif yaitu anak sudah mulai memahami jumlah dan angka, huruf, warna, waktu dan sudah mampu membaca, menulis dan berhitung.

d. Manfaat Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran yang merupakan bagian dari berpikir otak bagian yang digunakan adalah pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya.

Manfaat pengembangan kognitif menurut Susanto (2011:48) yaitu: 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dirasakan sehingga anak mendapat suatu pemahaman, 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa yang pernah di alami, 3) Anak mampu mengembangkan pemikiran untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, 4) Anak mampu memahami simbol-simbol, 5) Anak mampu melakukan penalaran secara alamiah, 6) Agar anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Menurut Morrison (2008 : 69) berdasarkan teori kognitif Peaget, mengatakan manfaat perkembangan kognitif yaitu untuk meyakini bahwa kecerdasan adalah proses kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat perkembangan kognitif agar anak mampu melatih pikirannya, melakukan penalaran, memahami simbol-simbol untuk memperoleh pengetahuannya. Manfaat perkembangan kognitif adalah agar anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dan mengembangkan pikirannya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Susanto (2011: 59-60) yaitu: (1) Hereditas/ Keturunan, (2) Lingkungan, (3) Kematangan, (4) Pembentukan, (5) Minat dan bakat, (6) Kebebasan.

Perkembangan kognitif sebagaimana telah diketahui lebih dari sekedar penambahan fakta-fakta dan informasi baru pada sistem penyimpanan pada otak manusia. Sepanjang kehidupan seorang manusia akan selalu berusaha memahami bagaimana dunia yang ada disekitarnya.

Menurut Adisusilo (2012: 9) faktor perkembangan juga dipengaruhi oleh konsep perkembangan intelegensi, organisasi, schemata, asimilasi, akomodasi, ekulibrasi, adaptasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah yang sudah dapat dipersiapkan sejak dalam kandungan sampai dewasa. Asupan gizi yang sehat dan seimbang menjadi pondasi bagi perkembangan kognitif, keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat bakat, dan kebebasan. Keluarga dalam hal ini lebih lebih mengarah pada pengasuhan

dan peran masyarakat atau lingkungan termasuk pengalaman dalam menjalani kehidupan.

4. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungannya dengan bilangan lain serta melaksanakan kegiatan tersebut. yang dimaksud dengan berhitung sesungguhnya adalah bekerja dengan bilangan abstrak. Menurut Havighurst (dalam Zulkifli 1992:54) hampir semua orang belajar membaca, menulis, dan berhitung.

Lerner (dalam Yuhendriani 2010:11) mengatakan bahwa berhitung disamping sebagai bahasa symbol juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas. Sedangkan Walle (2007:10) mengartikan berhitung adalah kunci dari konsep ide dimana konsep bilangan lainnya dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa berhitung adalah ilmu yang dipelajari atau diajarkan berhubungan dengan bilangan-bilangan, yang berarti hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan.

Belajar berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Piaget (dalam Depdiknas, 2000:5) mengatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan

belajar anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Osborn dalam buku Depdiknas (2000:6) perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan prasekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia Taman kanak-kanak seringkali disebut “Masa Peka Belajar”. Pernyataan ini didukung oleh Benyamin S. Bloom dalam Depdiknas (2000:6) yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk di usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Hurlock (dalam Depdiknas, 2000:6) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Mempelajari bagaimana belajar (*Learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan Taman kanak-kanak akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak termasuk kemampuan berhitung karena pada usia ini disebut juga periode keemasan di mana kecerdasan anak berkembang

dengan pesat dan menentukan perkembangan selanjutnya. Untuk itu kita harus memberikan stimulus, rangsangan, dan motivasi yang maksimal dari lingkungan, agar anak mempunyai kesiapan mental dan kematangan di dalam diri anak untuk belajar. Apabila tidak maksimal dan tidak optimal dalam stimulusnya, maka anak akan mendapatkan kesulitan dalam perkembangan kehidupan selanjutnya.

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika (Depdiknas, 2000:7) yaitu:

a. Penguasaan Konsep

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

b. 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.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan

dicapai melalui berbagai kemampuan (Depdiknas, 2000: 8), prinsip-prinsip permainan berhitung di TK tersebut adalah:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan 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.

Flavell (dalam Hildayani, dkk. 2004:9.23) menjabarkan lima prinsip dalam berhitung yaitu:

a. *The One-one Principle*

Menurut prinsip ini belajar berhitung untuk anak diajarkan secara berurutan dan satu persatu.

b. *The Stable- Order Principle*

Pada prinsip ini menekankan akan keteraturan berhitung dengan menggunakan benda-benda.

c. *The Cardinal Principle*

Prinsip ini menekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan.

d. *The Abstraction Principle*

Prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung oleh anak, karena anak amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada disekitarnya.

e. *The Order- Irrelevance Principle*

Anak sudah mengerti cara berhitung yang dimulai dengan angka satu dan dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan atau disimpulkan ada tahap-tahap dan prinsip-prinsip berhitung yang akan dilalui anak yang harus diperhatikan. Sebelum anak dapat mengenal lambing bilangan, pertamanya anak harus mengenal tahap konsep bilangan. Kemudian secara prinsip, ada tahap pengenalan berawal dari benda kongkrit yang dikenal anak dari alam sekitar, melalui bahasa sederhana dan kegiatan atau melalui permainan lainnya

b. Tujuan Berhitung

Depdiknas (2000: 2) menyatakan tujuan berhitung secara umum di Taman Kanak-kanak yaitu agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks. Tujuan khusus antara lain:

1. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, dalam kehidupan keseharian memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.

Suyanto (2005:29) tujuan berhitung Anak Usia Dini sebagai logika *mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tujuan berhitung di Taman Kanak-kanak untuk menanamkan pemahaman tentang konsep berhitung agar anak usia dini dapat berpikir logis dan sistematis dalam kehidupan sehari-hari.

Mudjito (2007:1-2), membedakan tujuan kegiatan berhitung permulaan pada anak usia TK, sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Secara umum permainan berhitung permulaan di TK, untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya

nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

b. Tujuan Khusus

1. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar 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 yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sriningsih (2008:120), berpendapat bahwa berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu guru harus secara bertahap memberikan pengalaman belajar dan stimulus yang dapat menggantikan benda-benda konkret dengan alat-alat yang dapat mengantarkan anak pada kemampuan berhitung secara mental (abstrak).

Melalui metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat permainan berhitung di Taman Kanak-kanak.

Dari beberapa pendapat tentang tujuan berhitung dapat disimpulkan tujuan berhitung di TK adalah untuk memberikan dasar-dasar berhitung agar anak dapat memiliki kesiapan saat memasuki pendidikan di Sekolah Dasar. Berhitung di TK, untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan yang dilakukan anak terhadap benda-benda konkret yang ada disekitar anak, sehingga mengembangkan keterampilan berhitung dalam kesehariannya dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Karakteristik Berhitung

Kesenangan anak-anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri maupun akibat rangsangan dari luar seperti permainan-permainan yang merangsang perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini.

Depdiknas (2000: 11) mengemukakan beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan berhitung antara lain: 1) secara spontan sudah menunjukkan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung. 2) anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman. 3) anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan. 4) anak mulai membandingkan benda dan peristiwa yang ada disekitarnya. 5) anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

Menurut Susanto (2011:106) karakteristik anak usia 4-6 tahun yaitu:

- 1) membentuk permainan secara sederhana, 2) menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat, 3) menggunakan balok-balok menjadi bahan bangunan, 4) menyebutkan dan membilang 1-10, 5) memahami lambang-lambang bilangan, 6) menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, 7) memahami konsep sama, lebih banyak dan lebih sedikit, 8) memahami penjumlahan dengan benda-benda, 9) memahami waktu dengan menggunakan jam, 10) menyusun kepingan *puzzle* secara sederhana menjadi utuh, 11) memahami alat-alat untuk mengukur, 12) memahami sebab akibat, 13) mengetahui asal usul terjadinya sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa karakteristik berhitung pada anak usia 4-6 tahun dilakukan secara spontan, mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan angka-angka, menjumlahkan, mengurangi, mengurangi dengan benda, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan serta mulai memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitarnya.

d. Manfaat Berhitung

Menurut Yulsoyfriend (dalam permainan berhitung di Taman Kanak-kanak, 2000:11.5) menjelaskan bahwa permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar TK bermanfaat antara lain untuk:

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan.
2. Menghindari ketakutan terhadap matematika dari sejak awal.
3. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Sedangkan menurut Suriasumanti (2000: 204) dijelaskan (Susanto dalam Perkembangan Usia Dini, 2011: 98) tentang pengertian matematika bahwa: Matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya. Dengan menguasai Matematika dan berbagai teorinya. Maka dimungkinkan seseorang dapat lebih sistematis dalam *me-manage* jalan pikirannya. Atau dengan kata lain, orang yang mahir atau menguasai teori-teori dalam Matematika, maka orang lain akan mudah mengatur jalan pikirannya serta akan mudah dalam memecahkan berbagai kesulitan dan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari berhitung pada anak usia dini yaitu selain untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, juga untuk mengembangkan pemikiran kepada anak agar tidak takut pada matematika dan dengan berhitung membantu anak dalam menyelesaikan masalah dan anak menerima ide dan gagasan dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami. Khususnya pada anak, berhitung bertujuan untuk mengembangkan cara berpikir anak agar lebih sistematis dalam mengatur pola pikirnya.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berhitung

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang dirasa sangat penting. Perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini dipengaruhi oleh banyak faktor di samping bakat dan minat. Pendidikan anak usia dini harus mengembangkan semua aspek perkembangan yang sesuai dengan tahap

perkembangan anak usia dini dengan memberikan stimulasi pendidikan termasuk perkembangan berhitung.

Departemen Pendidikan Nasional (2000:2) faktor yang mempengaruhi berhitung anak adalah banyaknya orang tua yang menghendaki agar anak-anak mereka segera memiliki kemampuan berhitung, di samping membaca. Sedangkan menurut Faila (2017:28) faktor yang mempengaruhi berhitung anak adalah karena usia Taman Kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya, rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai bentuk permainan sehingga lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar bagi anak.

Sari dalam Prawastiningtyas (2016: 28) perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/ motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan.

Peneliti menyimpulkan faktor yang mempengaruhi pengembangan berhitung anak usia dini faktor kematangan dan belajar. Anak menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung dan tanggap memberikan rangsangan sehingga kebutuhan anak terpenuhi dan tersalurkan dengan baik menuju perkembangan kemampuan berhitung.

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak dan juga merupakan suatu kegiatan yang biasa dilakukan anak-anak dalam mencari kesenangan tanpa adanya unsur paksaan yang datang dari orang lain. Semiawan (dalam Hartati,2005: 85) menyatakan bahwa “bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”.

Singer (dalam Kustanti,2004: 16) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah bahwa bermain merupakan kecenderungan yang alamiah pada anak sebagai jalan untuk mengenal dunianya dan ungkapan minat yang muncul dalam dirinya bukan sebagai paksaan dari orang lain.

Pendapat Sudono (2000: 1) “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Tedjasaputra (2001: 38) mengemukakan :

“Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain sangat digemari anak-anak pada usia pra-sekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga ada ahli yang berpendapat bahwa usia pra-sekolah adalah usia bermain”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menggunakan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara beragam yang memberikan informasi dan kesenangan bagi anak.

Moeslichatoen (2004:32) menyatakan bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain akan dapat, memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatif kreatifitas, bahasa, emosi, sosial nilai dan sikap hidup.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktifitas yang dipilih oleh anak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat dan tanpa paksaan orang lain. Bermain anak dapat meluapkan emosinya dalam bermain. Bermain anak juga dapat mengeluarkan ide-ide baru yang akan membuat perasaannya senang, jadi masa pra-sekolah adalah usia bermain yang menyenangkan bagi anak.

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan sikap ilmiah anak yang mempunyai tujuan memotivasi untuk mengetahui segala sesuatu secara lebih dalam dan dilakukan secara spontan oleh anak. Hal ini dapat mengembangkan bahasa

bagi anak sehingga dapat mengekspresikan segala sesuatu untuk menemukan hal-hal baru bagi dirinya.

Pada saat bermain anak belajar suatu objek, secara sadar atau tidak sadar ia belajar dari sifat-sifat objek tersebut. Anak memperoleh informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi tersebut disusun menjadi struktur pengetahuan. Bermain merupakan salah satu interaksi anak untuk memperoleh pengetahuan sebab anak memperoleh pengetahuan melalui objek yang disentuh dan aktivitas yang dilakukan.

Menurut Suryana (2013:140) tujuan bermain adalah memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan sikap hidup.

Sedangkan permainan yang baik adalah yang dapat mengajarkan pada anak kemampuan tertentu baik itu bersifat individual ataupun kelompok. Aktifitas yang diberikan dalam bermain adalah aktifitas yang dapat memberikan pemahaman pada anak tentang dunia nyata yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Musfiroh (2005:10) mengemukakan tujuan bermain yaitu: “Mereka perlu mengkreasikan pengetahuan mereka tentang dunia melalui interaksi diantara mereka”.

Siswanto (dalam Lestari, 2012:47) mengemukakan “bahwa ketika anak bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya”.

Departemen Pendidikan Nasional Depdiknas (2002:56) menyatakan tujuan bermain adalah:

(1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak. (2) Melatih keterampilan anak. (3) Mengembangkan jasmani agar keterampilan motorik kasar anak dalam olah tubuh yang digunakan untuk pertumbuhan dan kesehatan. (4) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. (5) Meningkatkan kepekaan sosial anak. (6) Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain.

Simatupang (dalam Moeslichatonen, 2005:10), tujuan bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah dimana anak dapat bereksplorasi dan mengeluarkan ide-idenya sendiri. Bermain juga sangat digemari oleh anak-anak pada masa pra-sekolah dan pada umumnya sebagian besar waktunya dihabiskan dengan bermain mempunyai tujuan. Melalui bermain anak dapat seringkali melakukan eksplorasi terhadap yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud keingintahuannya.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensi di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Menurut Sudono (2005:29) karakteristik bermain di TK sebagai berikut:

1. Bermain adalah sukarela
2. Bermain pilihan anak
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
4. Bermain simbolis

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Bermain tidak lepas dari kegiatan sehari-hari anak usia dini, bermain memberikan pengalaman yang menarik bagi anak dan mengembangkan potensi anak karena bermain tidak ada paksaan, bermain adalah pilihan bagi anak, aktivitas yang menyenangkan dan anak terlibat secara aktif.

Schwartz dalam Hartati (2005:92) karakteristik bermain yaitu:

1. Bermain interaktif
2. Bermain adalah kebebasan, spontanitas dan tanpa paksaan
3. Bermain adalah hal yang menarik
4. Bermain adalah terbuka (tidak terbatas, imajinatif, ekspresi, kreatif).

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang karakteristik bermain adalah bermain yang dilakukan oleh anak dengan secara spontan dan sukarela serta tidak ada paksaan dari orang lain yang membuat anak aktif dan senang melakukan kegiatan bermain. Bermain adalah kebutuhan bagi anak yang berguna untuk mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

d. Fungsi Bermain

Fungsi bermain mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik motorik anak. Sugianto (1995:11) mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah bermain membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam tarhap berpikir maupun perasaan, dan mampu mengendalikan hal

yang ada dalam dunianya. Sedangkan pendapat dari Hetherington & Parke dalam Moeslichatoen (2004:34) fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak usi dini.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi bermain berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial anak sehingga anak dapat menemukan dan mengungkapkan dunianya sendiri.

e. Manfaat Bermain

Manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini dalam fungsi dan manfaat meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti perkembangan bahasa yang dapat memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih berkomunikasi anak.

Perkembangan moral membantu anak berkata jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya. Perkembangan sosial bermain bersama teman melatih anak untuk membina hubungan dengan sesama, anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong.

Patmonodewo (2008:110) mengemukakan bahwa manfaat bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi, dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya.

Departemen Pendidikan Nasional Depdiknas (2002: 28) menjelaskan tentang beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini pada setiap kegiatan sebagai berikut:

1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak. 2) Mengaktifkan semua panca indra anak. 3) Meningkatkan kemandirian pada anak. 4) Memenuhi kebutuhan. 5) Memberi kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah. 6) Memberi motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan). 7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Pendapat Tedjasaputra (2003:39) beberapa manfaat bermain :

1) Manfaat bermain untuk aspek fisik, bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh menjadi sehat. 2) Manfaat bermain untuk perkembangan motorik halus dan motorik kasar usia TK mulai belajar. Menggambar bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain. 3) Manfaat bermain untuk aspek sosial dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hal menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama. 4) Mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari pemecahan masalah yang dihadapkan dengan teman bermainnya. 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain meliputi meningkatkan keterampilan, memicu kreativitas, memberikan motivasi, untuk melatih empati, melakukan penemuan-penemuan baru. Manfaat bermain terutama untuk perkembangan motorik halus dan motorik kasar.

6. Alat Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam perkembangan anak usia dini. Alat permainan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung

nilai pendidikan dan mengembangkan seluruh kemampuan. Pendapat Sudono (2000: 7) menyatakan bahwa:

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuai dengan bentuk seutuhnya”.

Selanjutnya Montolalu (2009: 74) menyatakan alat permainan adalah semua permainan yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, alat ini berfungsi mengenali lingkungan serta mengajarkan anak melakukan kegiatan yang jelas dan menyenangkan, ini juga akan meningkatkan aktifitas sel otak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat penelitian simpulkan bahwa alat permainan harus dapat digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan bersifat edukatif dengan ciri-ciri dapat digunakan dalam berbagai cara, dibuat untuk usia pra-sekolah, aman, dapat melibatkan anak secara aktif. Oleh karena itu, alat permainan dan bermain yang dipersiapkan di Taman Kanak-kanak hendaknya berfungsi mendidik, memberikan pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap mainan yang tersedia maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan variasi aktifitas yang mengasyikkan.

b. Karakteristik Alat Permainan

Ada beberapa karakteristik alat permainan yang digunakan oleh Rachmawati (dalam Montolalu, 2009: 9.4) antara lain: 1) Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, 2) Ada dengan kaitan filosofi yayanan

Taman Kanak-kanak dan kurikulum, 3) Mencerminkan desain yang bermutu, 4) Tahan lama, 5) Fleksibel dan multi fungsi dalam penggunaan, 6) Aman bagi anak (cat tidak beracun, tidak tajam atau lancip sisi dan sudut-sudutnya), 7) Bentuk dan warnanya menarik.

Sedangkan menurut Suryadi (2006: 12) karakteristik alat permainan adalah:

1. Pilih alat atau bahan yang mengundang perhatian anak.
2. Mencerminkan karakteristik tingkat usia anak.
3. Memiliki unsur multiguna.
4. Mencerminkan kualitas rancangan dan keterampilan kerja.
5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakannya dengan beragam cara.
6. Mudah dirawat dan diperbaiki.
7. Mencerminkan peningkatan budaya kelompok.
8. Bisa dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan.
9. Bersifat edukatif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan yaitu terbuat dari bahan yang aman, tidak berbahaya, mudah diperbaiki, mencerminkan usia anak, dapat digunakan dengan beragam cara oleh anak laki-laki dan perempuan, selain itu karakteristik alat permainan yaitu haruslah yang bersifat mendidik terutama untuk anak usia dini.

c. Tujuan Alat Permainan

Alat permainan di rancang secara khusus dengan pemikiran yang mendalam karena melalui bermain alat tersebut anak mampu

mengembangkan penalarannya dan memberikan pengetahuan baru dengan konsep-konsep yang terkandung di dalam alat permainan.

Menurut Montolalu (2007:1.7) tujuan alat permainan yaitu memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungannya. Sedangkan Kamtini (2005:61) tujuan alat permainan yaitu untuk mengembangkan kemampuan anak serta mengembangkan imajinasi anak sehingga anak memahami konsep-konsep yang terkandung dalam alat permainan yang ada sehingga menimbulkan kepuasan dan manfaat bagi anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, yaitu alat permainan bertujuan dalam memotivasi anak mengembangkan kemampuannya dan mengembangkan imajinasinya sehingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya karena adanya objek nyata dalam kegiatannya.

d. Manfaat Alat Permainan

Manfaat alat permainan anak dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun *puzzle* misalnya, si anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada didepannya. Merangsang motorik halus dan kasar anak. Motorik halus diperoleh ketika anak menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya melempar, mengangkat dan sebagainya.

Menurut Syahputra (2001: 55) beberapa manfaat alat permainan adalah: 1) Bermain untuk perkembangan fisik. 2) Bermain untuk perkembangan motorik kasar dan halus. 3) Bermain untuk perkembangan

aspek sosial. 4) Bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. 5) Bermain untuk perkembangan aspek kognitif.

Kemudian menurut Soefandi (2009: 43) manfaat alat permainan antara lain 1) Melatih panca indra anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya. 2) Melatih kecerdasan emosionalnya yang akan meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi. 3) Menambah nilai norma, etika, moral, budi pekerti dan aspek lainnya yang mengandung unsur pendidikan. 4) Melatih kecerdasan intelektual anak. 5) Menambah nilai agama/moral. 6) Melatih keterampilan anak. 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas, dan tanggung jawab anak. 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak. 9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan yang bergizi, kedisiplinan dan kemandirian. 10) Melatih kerjasama gotong royong dan toleransi, saling menghormati, dan saling membutuhkan antar anak. 11) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca, menulis dan berhitung. (12) Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah untuk melatih panca indra anak dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Sehingga dengan adanya alat permainan anak akan lebih mudah mengerti dan tujuan pembelajaran tepat pada sasarannya. Dengan adanya manfaat alat permainan anak semakin cerdas, tanggung jawab.

Vendenberg dalam Rahardjo (2007: 11) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu:

- a) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinstik, maksudnya munculatas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b) Perasaan dari 12orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi positif.
- c) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktifitas lain.
- d) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya.
- e) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil.
- f) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

Menurut pendapat Suryadi (2006: 12) karakteristik alat permainan yaitu:

- (1) Pilih alat atau bahan yang mengundang perhatian anak, (2) Mencerminkan karakteristik tingkat usia anak, (3) Memiliki unsur multiguna, (4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan dengan beragam cara, (5) Mencerminkan kualitas rancangan dan keterampilan kerja, (6) Mudah dirawat dan diperbaiki, (7) Mencerminkan peningkatan budaya kelompok, (8) Bersifat edukatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan adalah untuk melatih panca indra anak dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Sehingga dengan adanya alat permainan anak lebih mudah mengerti dan tujuan pembelajaran tepat sasaran.

e. Permainan Berhitung melalui Kepingan CD

1) Pengertian Permainan

Permainan adalah alat dimana anak-anak dapat menggali dan mencari informasi baru dengan aman sesuatu yang mungkin tidak mereka lakukan diluar permainan.

Menurut Berlyne dalam Santrock (2007: 217) mengembangkan permainan merupakan aktifitas untuk memuaskan dorongan bereksplorasi yang dimiliki oleh semua orang”.

Vygotsky dalam Santrock, (2007: 217) percaya bahwa permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif, terutama tertarik pada aspek simbolik dan berpura-pura dari permainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah alat di mana anak dapat mencari informasi baru, permainan juga dapat mengembangkan aktifitas anak yang memuaskan diri anak untuk berpetualang seru dan menyenangkan bagi diri anak sendiri, permainan juga merupakan kesenangan atau sebuah kemampuan bagi anak, maka dalam kegiatan belajar yang ada di taman kanak-kanak berprinsip belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.

2) Permainan Berhitung melalui Kepingan CD

CD (*Compact Disc*) adalah sebuah media rekam yang berfungsi menyimpan data, berupa tulisan dan gambar berbentuk piringan. Kepingan CD merupakan salah satu media untuk bermain bagi anak (dalam buku “100 permainan Paud dan TK di Dalam dan di Luar Kelas” penerbit Diva Kids 2015).

Adapun aspek-aspek yang dikembangkan dalam permainan berhitung melalui kepingan CD adalah:

- a) Kognitif yaitu anak bisa menghitung 1-20.
- b) Bahasa yaitu anak bisa belajar symbol.
- c) Motorik yaitu melenturkan otot tangan dan jari-jari anak, dan .
- d) Emosi social yaitu main bergantian, main dengan teman, bisa menikmati kegiatan bersama dengan teman, dan sabar menunggu giliran.

Permainan kepingan CD ini bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak (Syamsidah, 2015: 78).

3) Alat dan Bahan yang Digunakan

- a) Kepingan CD bekas
- b) Poster Angka dan kartu angka
- c) Lem
- d) Gambar-gambar benda langit
- e) Sterofoam

4) Langkah Permainan Kepingan CD

Langkah-langkah permainan kepingan CD yaitu:

- a) Permainan kepingan CD angka dilakukan perorangan atau lebih.

Dalam permainan kepingan CD angka anak mengambil bilangan yang ada di keranjang atau kotak angka sesuai dengan perintah guru. Lalu anak bersiap di pinggir kepingan CD yang disusun dari bilangan 1 sampai 20 atau diacak. Begitu selanjutnya agar anak dapat melakukan permainan ini.

- b) Kemudian anak akan membawa dan mengambil 1 keping CD lagi dan meletakkan CD yang memakai tangkai dan dipasangkan sesuai angka yang tertulis pada CD, jika angka 10 maka miniatur 10.
- c) Kemudian anak secara bergiliran memainkan permainan ini dengan arahan guru, dan permainan ini berakhir setelah guru memberhentikan waktu permainan dan setiap babak permainan yang telah dilalui anak hingga babak final.



Gambar1.
Permainan Berhitung dengan Kepingan CD

B. Penelitian yang Relevan

1. Dona Permata Sari (2012) meneliti Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kelopak Bunga di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Sebelum tindakan awal kemampuan kognitif masih rendah, setelah diberikan pembelajaran atau tindakan pada siklus 11 pertemuan pertama sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal.

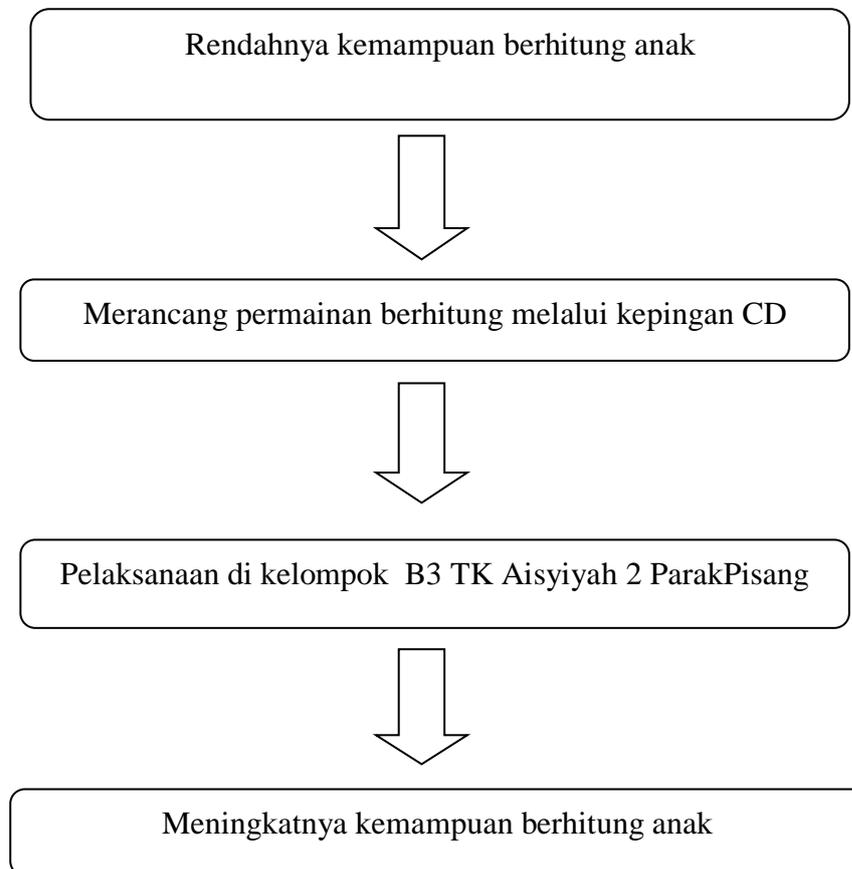
2. Imrayeni (2012) meneliti tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Kotak Matematika di Taman Kanak-kanak pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan perkembangan berhitung anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak masih rendah. Namun setelah dilakukan penelitian, kemampuan berhitung anak meningkat. Persamaan dengan penulis sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) serta mengenal konsep bilangan dan berhitung perbedaannya dengan peneliti bentuk permainan, media dan metodenya.

C. Kerangka Berpikir

Pada saat menerangkan permainan berhitung dengan kepingan CD, guru mengadakan tanya jawab tentang bentuk-bentuk angka dan warna pada angka yang sudah dikenal anak. Sebagian anak ada yang tahu dan ada yang tidak sewaktu guru bertanya pada anak, kemudian saat guru memperlihatkan dan meminta anak menyusun angka-angka yang ada pada kepingan CD. Kemudian guru bertanya bentuk angka yang ada di kepingan CD, seperti dicontohkan angka satu seperti tiang listrik, tiang bendera, jadi dengan demikian anak dapat mengenal konsep berhitung.

Dan guru meminta anak untuk menyusun kepingan CD sesuai urutan angka dan meletakkan pada miniatur sesuai angka. Peneliti menyadari bahwa anak TK perlu dikenalkan kemampuan berhitung dan konsepnya. Alat permainan kepingan CD terbuat dari bahan yang tidak membahayakan bagi anak, dengan warna-warna yang menarik serta gambar yang menarik jadi diharapkan anak kelompok B3 Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang akan lebih memahami konsep, dan juga lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang

efektif. Dibawah ini adalah langkah merancang permainan berhitung melalui kepingan CD:



Bagan 1.
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui kegiatan permainan berhitung dengan kepingan CD dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Parak Pisang Padang.

BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, maka pada bab ini akan dikemukakan simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kepingan CD yang telah dilaksanakan di TK Aisyiyah 2 Padang, terjadi peningkatan keberhasilan pada akhir siklus II sebesar 85%. Artinya permainan kepingan CD dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Peningkatan kemampuan berhitung sangat penting bagi anak untuk beraktivitas karena dengan berhitung anak dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang ada disekitarnya.

B. Implikasi

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa melalui permainan kepingan CD dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan demikian guru harus dapat menjadi model yang baik dan juga harus mampu merangsang semangat dan minat anak sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, anak antusias dan gembira dalam melakukan kegiatan serta dapat mencapai hasil yang baik dan diharapkan.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sedini mungkin dalam suasana yang menyenangkan dan dilakukan melalui bermain. Setiap guru harus mampu

menjadi contoh atau teladan yang baik dan dalam menyampaikan informasi kegiatan hendaklah dengan bahasa yang sederhana agar mudah dimengerti serta berilah kesempatan untuk melatih dirinya sendiri dan kemampuannya.

C. Saran

1. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar menjadi aktif dan mampu melakukan suatu pembelajaran dengan baik.
2. Bagi anak TK Aisyiyah 2 Padang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
3. Bagi guru TK dapat melibatkan anak dalam setiap kegiatan agar kemampuan berhitung anak meningkatkan dengan optimal.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak kearah yang lebih baik dan dapat menciptakan permainan yang menarik bagi anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.