

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
LINGKARAN ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK QATRINNADA KECAMATAN KOTO
TANGAH
KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**NOVA OKTRIYANI
NIM: 2010/54412**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang**

Nama : Nova Oktriyani

NIM : 2010/54412

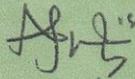
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Disetujui oleh:

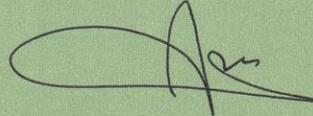
Pembimbing I



Nurhafizah, M. Pd

NIP. 197310142006042001

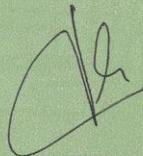
Pembimbing II



Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd

NIP. 196012251986032001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

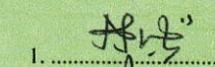
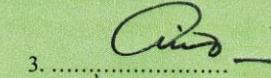
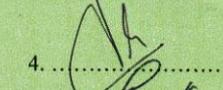
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan
Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto
Tengah Kota Padang**

Nama : Nova Oktriyani
NIM : 2010/ 54412
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 22 Juli 2014

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Nurhafizah. M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Izzati, M. Pd	5. 

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

Padang, Agustus 2014



Nova Oktriyani
NIM. 54412/2010

ABSTRAK

Nova Oktriyani. 2014. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa kemampuan berhitung anak didik masih rendah di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang melalui permainan lingkaran angka.

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelompok B4 yang berjumlah 10 orang di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. Data ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, selanjutnya data observasi di olah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan yang dilakukan berdasarkan tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan berhitung anak melalui permainan lingkaran angka, namun pada siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, meningkat mencapai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak didik mengalami peningkatan melalui permainan lingkaran angka. Jadi, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan lingkaran angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Pujian Syukur kehadirat Allah SWT dan atas izinnya skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat beserta salam disampaikan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa dapat menjadikan aspirasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang”** yang bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd selaku pembimbing II yang selalumenberikan bimbingan, arahan dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd sebagai ketua jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Seluruh Dosen-dosen serta Staf Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
6. Ayah dan ibu serta keluarga tercinta yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti
7. Kepala Sekolah dan Guru-guru Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman PG PAUD RM 2010 yang telah banyak membantudan telah memberikan kebersamaannya baik suka dan duka selama menjalankan masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan serta dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti mengharapkan agar skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSETUJUAN	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR BAGAN	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I.PENDAHULUAN	
A.LatarBelakangMasalah.....	1
B.IdentifikasiMasalah.....	5
C.PembatasanMasalah.....	6
D.RumusanMasalah.....	6
E.TujuanPenelitian.....	6
F.ManfaatPenelitian.....	6
BAB II.KAJIAN PUSTAKA	
A.LandasanTeori.....	8
1.KonsepAnakUsiaDini.....	8
a.Pengertian AnakUsiaDini.....	8
b.KarateristikAnakUsiaDini.....	9
2.KonsepPendidikanAnakUsiaDini.....	10
aPengertianPendidikanAnakUsiaDini.....	10
b.Tujuan PendidikanAnakUsiaDini.....	12
c.KarakteristikPendidikanAnakUsiaDini.....	13
d.ManfaatPendidikanAnakUsiaDini.....	15
3.PengembanganKognitifAnakUsiaDini.....	16
a.Pengertian Kognitif.....	16
Faktor-FaktorYang MempengaruhiPerkembangan	
b.Kognitif.....	17
c.TujuanPerkembanganKognitifBagiAnakUsiaDini.....	19
4.KonsepBerhitungAnakUsiaDini.....	21
a.PengertianBerhitung.....	21
b.TujuanBerhitungAnakUsiaDini.....	22
c.ManfaatBerhitungAnakUsiaDini.....	23

d. Tahap Penguasaan Berhitung Anak Usia Dini	24
e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan	
f. Berhitung	26
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini	27
a. Pengertian Bermain	27
b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini	27
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini	28
d. Manfaat Bermain Anak Usia Dini	29
6. Alat Permainan Edukatif	30
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	30
b. Tujuan Alat Permainan Edukatif	31
c. Manfaat Alat Permainan Edukatif	32
d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	33
6. Permainan Lingkaran Angka	34
a. Pengertian Lingkaran Angka	34
b. Bahan dan Cara Pembuatan Permainan Lingkaran	
c. Angka	35
d. Langkah-langkah Permainan Lingkaran Angka	36
B. Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Berfikir	37
D. Hipotesis Tindakan	39
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Subjek Penelitian	40
D. Prosedur Penelitian	41
E. Defenisi Operasional	61
F. Instrumen Penelitian	61
G. Teknik Pengumpulan Data	62
H. Teknik Analisis Data	63
I. Indikator Keberhasilan	64
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	65
1. Deskripsi Kondisi Awal	65
2. Deskripsi Siklus I	69
3. Deskripsi Siklus II	83
B. Analisis Data	97
C. Pembahasan	100
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	104
B. Implikasi	105
C. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I : Bagan Kerangka Berfikir.....	38
Bagan II : Bagan Prosedur Penelitian.....	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Format ObsevasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak MelaluiPermainanLingkaranAngka	60
Tabel 2 : HasilObservasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahKondisiAwal (SebelumTindakan)	64
Tabel 3 : HasilObservasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus I Pertemuan 1	67
Tabel 4 : HasilObservasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus I Pertemuan 2	70
Tabel 5 : HasilObservasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus I Pertemuan 3	73
Tabel 6 : HasilRekapitulasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus I Pertemuan 1, 2 Dan 3	76
Tabel 7 : HasilObservasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus II Pertemuan 1	81
Tabel 8 : HasilObservasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus II Pertemuan 2	84
Tabel 9 : HasilObservasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus II Pertemuan 3	87
Tabel10 :HasilRekapitulasiPeningkatanKemampuanBerhitungAnak Di TK QatrinnadaKecamatan Koto TangahPadaSiklus II Pertemuan 1, 2 Dan 3	90

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik I: Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	65
Garfik 2 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus I Pertemuan 1	68
Garfik 3 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus I Pertemuan 2	71
Garfik 4 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus I Pertemuan 3	74
Grafik 5 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3	78
Grafik 6 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus II Pertemuan 1	83
Grafik 7 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus II Pertemuan 2	85
Grafik 8 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus II Pertemuan 3	88
Grafik 9 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Di TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RencanaKegiatanHarianpadaKondisiAwal
- Lampiran 2. RencanaKegiatanHarianSiklus I Pertemuan 1
- Lampiran 3. RencanaKegiatanHarianSiklus I Pertemuan 2
- Lampiran 4. RencanaKegiatanHarianSiklus I Pertemuan 3
- Lampiran 5. RencanaKegiatanHarianSiklus II Pertemuan 1
- Lampiran 6. RencanaKegiatanHarianSiklus II Pertemuan 2
- Lampiran 7. RencanaKegiatanHarianSiklus II Pertemuan 3
- Lampiran 8. LembaranPengamatanpadaKondisiAwal
- Lampiran 9. LembaranPengamatanpadaSiklus I Pertemuan 1
- Lampiran 10. LembaranPengamatanpadaSiklus I Pertemuan 2
- Lampiran 11. LembaranPengamatanpadaSiklus I Pertemuan 3
- Lampiran 12. LembaranPengamatanpadaSiklus II Pertemuan 1
- Lampiran 13. LembaranPengamatanpadaSiklus II Pertemuan 2
- Lampiran 14. LembaranPengamatanpadaSiklus II Pertemuan 3
- Lampiran 15. FotoKegiatanPermainanLingkaranAngkaPadaSiklus I
- Lampiran 16. FotoKegiatanPermainanLingkaranAngkaPadaSiklus II
- Lampiran 17. SuratIzinPenelitian

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Setiap anak yang dilahirkan memiliki bakat dan kepandaian, bakat dan kepandaian itu ibarat mutiara yang terpendam dan harus digali, kemudian diasah sehingga benar-benar menjadi mutiara yang sesungguhnya. Oleh sebab itu, untuk menggali dan mengasah bakat dan kepekaannya dapat diwujudkan salah satunya melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 dalam PERMEN No.58 Tahun 2009 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dan merangsang segala aspek perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan

informal, sesuai yang tercantum pada BAB VI Pasal 28 ayat 3 UU No. 20 tahun 2003 yaitu berbunyi :

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA), nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA) dan jalur informal seperti yang diselenggarakan melalui pendidikan keluarga dan masyarakat”.

Berdasarkan isi undang-undang diatas, bahwa Taman Kanak-kanak merupakan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal bagi anak usia 4-6 tahun. Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah mempunyai andil yang cukup besar terhadap perkembangan individu (anak usia dini) melalui peran pendidik dalam upaya mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio-emosional, kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik atau motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar, terlihat bahwa kemampuan kognitif merupakan salah satu potensi yang harus dikembangkan pada peserta didik.

Kognitif merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena kognitif adalah suatu proses berfikir individu dalam memecahkan suatu masalah secara cepat dan tepat, dan melatih anak untuk berpikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, bilangan dan lambang bilangan. Kemampuan

kognitif ini dapat dirangsang melalui mendengar, berbicara, berhitung, menulis ataupun bercerita dan bercakap-cakap agar anak dapat menyampaikan ide dalam bentuk lisan.

Salah satu aspek untuk merangsang kemampuan kognitif anak adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia yang kegiatannya tidak dapat terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Berhitung anak usia dini merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus di kembangkan sejak dini. Kemampuan berhitung anak yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang bisa dilakukan dalam bentuk permainan-permainan yang menarik minat anak dalam belajar seperti main puzzle, kartu angka, jam angka, bermain pola, dan lain sebagainya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional,

karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Permainan berhitung bertujuan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi permainan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan 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, pola, dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan permainan yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian diatas, setelah peneliti observasi di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah, peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak, terlihat masih rendahnya kemampuan berhitung anak seperti mengenal konsep angka, membilang tidak sesuai dengan urutan bilangannya, masih banyak anak yang belum bisa mencocokkan angka dengan banyak benda, kurangnya partisipasi anak dalam belajar berhitung, anak lebih banyak diam jika guru menjelaskan kegiatan belajar, media yang digunakan untuk berhitung hanya berupa jari tangan atau diri anak itu sendiri. Metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak terkesan monoton sehingga anak lebih sering untuk menulis lembar kerja seperti menghubungkan gambar dengan angka, beri tanda ceklist (\checkmark), buat gambar sebanyak angka, dan lain

sebagainya, sehingga membuat anak jenuh untuk belajar. Beberapa APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, tidak termanfaatkan secara optimal mungkin saat pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan peneliti diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang". Peneliti berharap dengan Permainan Lingkaran Angka, anak didik di Taman Kanak-kanak Qatrinnada kemampuan berhitung meningkat sesuai dengan harapan peneliti.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak didik di Taman Kanak-kanak Qatrinnada.
2. Rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak di Taman Kanak-kanak Qatrinnada.
3. Rendahnya kemampuan anak dalam membilang yang tidak sesuai dengan urutan bilangannya.
4. Rendahnya kemampuan anak dalam mencocokkan angka dengan banyak benda.

5. Metode yang terkesan monoton sehingga membuat anak jenuh dan bosan dalam belajar berhitung.
6. Media pembelajaran yang kurang menarik bagi anak.
7. Alat permainan edukatif yang tidak termanfaatkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada: “Rendahnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Permainan Lingkaran Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneliti ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik terutama mengenal angka mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengurutkan angka melalui permainan lingkaran angka.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak didik

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan lingkaran angka.

2. Bagi orang tua

Suatu motivasi untuk mendidik anak mereka agar menjadi anak yang menyenangkan belajar matematika.

3. Bagi pendidik

Dapat menambah pengetahuan baru dan kreativitas guru dalam merancang permainan untuk kemampuan berhitung anak.

4. Bagi sekolah

Dapat menambah jenis permainan yang ada di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui permainan lingkaran angka.

5. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan lingkaran angka.

6. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya dalam membuat penelitian dengan judul yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Rahman (2005:9) anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun. Pada usia 0-8 tahun ini anak mengalami lompatan perkembangan yang luar biasa di banding usia sesudahnya. Pada saat itulah kesempatan yang sangat efektif untuk membangun seluruh aspek kepribadian anak, maka disebutlah usia tersebut sebagai usia emas, yang tidak pernah terulang lagi.

Menurut Sujiono (2009:6) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kemajuan selanjutnya.

Selain itu, pengertian anak usia dini dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation of Education for Young Children*) dalam Hartati (2006:2) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan

perkembangan. Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada dalam rentang 0-8 tahun yang melalui tahap proses pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda bagi anak satu dengan anak yang lainnya. Dimana pada saat itu, tahap proses pertumbuhan dan perkembangan anak sangat luar biasa yang efektif untuk mengembangkan segala aspek kepribadian anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Kellough dalam Hartati (2006:4-12) ada beberapa karakteristik untuk anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Anak bersifat egosentris. 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. 3) anak adalah makhluk sosial. 4) Anak bersifat unik. 5) Anak kaya dengan fantasi. 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek. 6) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

Selain itu, menurut Bredecamp dalam Masitoh (2009:1.14) mengemukakan beberapa karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Anak bersifat unik berbeda satu dengan yang lainnya. 2) Anak mengekspresikan prilakunya secara relative dan spontan. 3) Anak bersifat aktif dan enerjik. 4) Anak itu egosentris. 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. 6) Anak

umumnya kaya dengan fantasi. 7) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa pertualangan. 8) Anak masih mudah frustrasi.

Kemudian, menurut Solehuddin dalam Rusdinal, dkk (2008:13-15) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia prasekolah sebagai berikut : a) Anak bersifat unik. b) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan. c) Anak bersifat aktif dan energik. d) Anak itu egosentris. e) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. f) Anak umumnya kaya dengan fantasi. g) Anak masih muda frustrasi. h) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. i) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. j) Anak merupakan usia belajar yang paling potensial dan k) Anak semakin menunjukkan minat kepada teman.

Anak adalah sosok individu yang berada pada fase perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi fase kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu apa yang didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah makhluk sosial yang memiliki kepribadian yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi sendiri, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan bersifat egosentris.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut Rahman (2005:4) Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Sedangkan, menurut Hasan (2012:15) pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Berdasarkan beberapa uraian teori diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya terencana yang dilakukan oleh pendidik yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal untuk memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan untuk anak agar anak memiliki kesiapan mental dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Hasan (2012:16) ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut: 1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. 2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:42) tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Kemudian, menurut Rahman (2005:6) secara umum tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan

perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut.

Selain itu, pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi anak, agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tipe kecerdasannya. Ada 8 tipe kecerdasan anak yang perlu dikembangkan menurut Gardner dalam Suyanto (2005:50) yaitu kecerdasan fisik, *linguistic* (bahasa), *logica-matematica* (logika-matematika), *musical* (musik), *interpersonal* (kemampuan kerjasama dengan orang lain), *intrapersonal* (diri), *visua/spatial* (gambar dan ruang) dan *naturalistic* (alami).

Jadi, dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi segala kebutuhan anak agar dapat menumbuh kembangkan segala potensi yang ada pada anak sehingga dapat berkembang secara optimal baik dari segi pertumbuhan maupun dari segi aspek perkembangan anak.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Solehuddin dalam Rusdinal, dkk (2008:18) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) PAUD sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia dan sangat fundamental. 2) PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab merupakan pondasi

dasar bagi kepribadian anak. 3) Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktifitas dan pada akhirnya anak akan mampu lebih mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. 4) Merupakan masa *golden age* (usia keemasan). Dari perkembangan otak manusia maka tahap perkembangan otak anak usia dini menempati posisi yang paling vital yakni mencapai 80% perkembangan otak. 5) Cerminan diri untuk melihat keberhasilan anak dimasa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan baik semenjak usia 0-6 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan dimasa mendatang. Sebaliknya anak yang tidak mendapatkan pelayanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan hidup selanjutnya.

Selain itu, menurut Zuriah (2007:18) adapun karakter pendidikan anak usia dini yaitu: 1) Mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh anak, yang bermanfaat bagi perkembangan hidupnya. 2) Mengetahui tugas-tugas perkembangan anak, sehingga dapat memberikan simulasi kepada anak, agar dapat melaksanakan tugas perkembangan dengan baik. 3) Mengetahui bagaimana membimbing proses belajar anak pada saat yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. 4) Menaruh harapan dan tuntutan terhadap anak secara realistis. 5)

Mampu mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai dengan keadaan dan kemampuan fisiknya.

Jadi, berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dari karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu mengetahui karakteristik anak alam mengembangkan aspek perkembangan anak yang disesuaikan dengan setiap kebutuhan anak agar menghasilkan anak yang cerdas untuk bangsa dan negara, maka dari itu diperlukan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan dan merangsang anak yang disesuaikan dengan karakteristik anak masing-masing.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:46) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki manfaat sebagai berikut: a) Dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangan. b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar. c) Dapat mengembangkan sosialisasi anak. d) Dapat mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. e) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. f) Memberikan stimulus kultural pada anak. g) Dan dapat memberikan ekspresi stimulasi kultural.

Menurut Suyanto (2005:2) pendidikan anak usia dini memiliki manfaat bagi banyak pihak, seperti bagi anak, orang tua dan guru. Adapun manfaatnya yaitu: 1) Bagi anak, pendidikan anak usia dini bermanfaat untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhannya dengan memanfaatkan semua potensinya baik psikologi dan sosiologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewey dalam Suyanto (2005:22) yaitu “proses mendidik anak mencakup dua hal psikologi dan sosiologi”. Pendidikan harus dimulai dari psikologi anak yang meliputi kapasitas nilai dan perilaku anak yang perlu diterapkan sejak dini melalui pendidikan baik dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. 2) Bagi orang tua, pendidikan anak usia dini dapat bermanfaat untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anaknya, serta sebagai tangan kanan bagi ibu yang bekerja. 3) Manfaat pendidikan anak usia dini bagi guru adalah dapat membantu anak didiknya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, tugas guru pendidikan anak usia dini tidaklah dipandang lebih mudah dari tugas pendidik di jenjang selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki manfaat yakni bagi anak, orang tua dan guru untuk menumbuhkan kembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya secara optimal

sehingga terbentuk perilaku yang diharapkan yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

3. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Menurut Susanto (2011:47) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk 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 menurut Malkus dalam Sujiono, dkk (2009:78) bahwa pengembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memberi alasan. Perkembangan kognitif sebagai kapasitas untuk tumbuh menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu pengaturan. Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambaran, isyarat dan angka-angka. Intelektual dipengaruhi oleh dua hal yaitu kematangan dan pengalaman. Jadi perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan.

Dari beberapa defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah perkembangan yang terjadi pada anak dalam proses berfikir dan memberi alasan secara cepat dan tepat dalam mengatasi suatu permasalahan pada suatu peristiwa.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Menurut Susanto (2011:59-60) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor keturunan

Manusia sejak lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Para ahli psikologi berpendapat bahwa taraf kognitif 75-80% merupakan warisan aatau faktor keturunan.

2) Faktor lingkungan

Perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungan. Jadi perkembangan kognitif sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungan hidupnya.

3) Faktor kematangan

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

4) Faktor pembentukan

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

5) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya.

6) Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-

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

Sedangkan menurut Suyanto (2005:38) kognitif dipengaruhi oleh faktor genetis dan faktor makanan yang bergizi.

Menurut Sujiono (2005:1.18) kognitif juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat dan kebebasan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor genetis atau keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan dan faktor makanan bergizi.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini

Dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010:14) perkembangan kognitif bertujuan untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget dalam Susanto (2011:48) tujuan mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran yang baik, baik melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses alamiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan kognitif bagia anak adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasakan dari apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, anak mampu melatih ingtannya terhadap semua peristiwa, anak mampu mengembangkan pemikirannya, dan memahami simbol-simbol yang tersebar di lingkungannya.

4. Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Menurut Susanto (2011:98) berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitasnya manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian yang ke semuanya itu tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan manusia sehari-hari.

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

Sedangkan menurut Romadon, dkk (2012:5) berhitung adalah suatu cara dalam matematika yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam bilangan tertentu seperti penjumlahan, pengurangan dan pembagian. Jika konsep suatu masalah matematika sudah dipahami maka permasalahan matematika sangat mudah diselesaikan.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah bagian dari matematika yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, pengenalan konsep bilangan dan suatu kemampuan individu untuk menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda serta mengelompokkan benda sesuai urutan bilangan.

b. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini

Secara umum kegiatan berhitung di TK memiliki tujuan agar anak mengetahui dasar- dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Adapun menurut Depdiknas (2000:2) menyatakan bahwa secara khusus kegiatan berhitung di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan kegiatan berhitung adalah agar anak: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongrit, 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 terjadi di sekitarnya. 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Kurnia (2009:99) tujuan pembelajaran berhitung adalah meningkatnya kecerdasan dan pemahaman anak usia dini tentang alam beserta isinya. Kematangan perkembangan anak usia dini menjadi lebih utuh, yaitu dengan matematika, bukan hanya domain kognitif terbina, tetapi juga motoris dan efeksinya secara seimbang.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan berhitung adalah meningkatkan kecerdasan dan pemahaman tentang konsep bilangan, lambang bilangan, konsep ruang dan waktu, dan memiliki daya ingat dan konsentrasi belajar yang baik serta membekali dan mempersiapkan diri anak agar siap dalam menjalani pembelajaran yang lebih kompleks.

c. Manfaat Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2005:11.3) kegiatan berhitung diberikan kepada anak usia dini bermanfaat untuk: 1) Membelajarkan anak

konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. 2) Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. 3) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain sehingga tidak membosankan bagi anak.

Sedangkan menurut Depdiknas (2000:188) manfaat berhitung pada anak usia dini adalah: 1) Melatih anak agar mampu menggunakan panca indera untuk mengenal lingkungannya. 2) Memberi kesempatan pada anak untuk mengamati dan mengolah lingkungannya secara aktif, sesuai kemampuan anak. 3) Mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda. 4) memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. 5) melatih berfikir logis.

Dari beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung bagi anak usia dini untuk melatih anak agar kesiapan mental untuk memasuki kejenjang pendidikan berikutnya dan menghindari anak untuk takut dalam belajar matematika.

d. Tahap Penguasaan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011:100) penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia Taman Kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut: 1) Tahap konsep atau pengertian, anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat

dilihatnya. 2) Tahap transmisi atau peralihan, merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. 3) Tahap lambang, dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau metematika.

Dalam Depdiknas (2000:8) dinyatakan bahwa tahapan penguasaan kemampuan berhitung anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Penguasaan konsep, pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda dan peristiwa konkret, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. 2) Masa transisi, proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual berbeda. 3) Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya merah untuk menggambarkan warna konsep, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010:51-53) adapun indikator kemampuan berhitung anak untuk kelompok B usia 5-6 tahun

yaitu membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1-10, Menunjuk lambang bilangan 1-10, Meniru lambang bilangan 1-10, Membbilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20, Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dari semua indikator tersebut maka peneliti hanya mengambil tiga indikator yaitu menyebutkan urutan angka 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan dengan benda.

Dari beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tahap penguasaan berhitung di jalur matematika ada 3 tahap yaitu tahap penguasaan konsep, tahap transmisi atau peralihan dan tahap lambang yang tidak terlepas pula dengan indikator dalam kurikulum.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Menurut Sujiono (2005:11.5) mengungkapkan bahwa factor yang mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah: 1) Lingkungan yang baik dan mendukung. 2) Tersedianya bahan-bahan atau alat yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan berhitung. 3) Terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas.

Sedangkan menurut Depdiknas (2000:5) hal yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak usia dini adalah tingkat kematangan, masa peka berhitung pada anak dan perkembangan awal penentu perkembangan selanjutnya

Dari teori diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak yaitu lingkungan, kesempatan dan alat yang merangsang kemampuan berhitung anak dan dipengaruhi juga dengan tingkat kematangan anak.

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kebutuhan yang penting dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial, moral dan emosi anak. Menurut Piaget dalam Sujiono (2009:144) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Menurut Mulyasa (2012: 166) Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua anak untuk

kepuasan dan kesenangan untuk dirinya sendiri yang dapat mengembangkan imajinasinya dan memberikan informasi kepada anak dengan spontan.

b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini

Sedangkan menurut Moeclichatoen (2004: 32) menyatakan tujuan bermain adalah dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi, atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan menurut Elkonin dalam Sujiono (2010:35) tujuan dari bermain sebagai berikut: 1) Bermain dapat mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks. 2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain. 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. 4) Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Dari beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah memelihara pertumbuhan anak secara optimal melalui

pendekatan bermain guna untuk membantu perkembangan anak dalam berbagai aspek.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Menurut Conkey dalam Mutiah (2009:146) menyatakan bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu: 1) Bermain muncul dalam diri anak. 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, keinginan untuk menikmati. 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya. 4) Bermain harus difokuskan pada proses bukan hasil. 5) Bermain harus didominasi oleh pemain. 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Sedangkan menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004:31) karakteristik bermain yaitu: a) Motivasi Instrinsik dari dalam diri anak. b) Pengaruh positif, tingkah laku menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan anak. c) Bukan dikerjakan sambil lalu atau tingkah laku yang tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya melainkan bersifat pura-pura. d) Cara atau tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain merupakan hal yang muncul dari dalam diri anak yang dilakukan secara spontan dan tidak terarah dan bersifat kepura-puraan untuk mendapatkan kepuasan tersendiri pada diri anak.

d. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Menurut Tedjasaputra (2001: 38) manfaat bermain bagi anak usia dini adalah: 1) Bermain untuk perkembangan aspek fisik, 2) Bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, 3) Bermain untuk perkembangan aspek sosial, 4) Bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) Bermain untuk perkembangan aspek kognisi, 6) Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan, 7) Bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, 8) Bermain sebagai media terapi, dan 9) Bermain sebagai media intervensi.

Menurut Pendapat Kamtini (2005:99) mengemukakan bahwa anak bermain beraktifitas menandakan keadaan fisiknya dalam keadaan yang sehat. Untuk itu kegiatan bermain dan bernyanyi merupakan bagian dari kehidupan anak. Melalui bermain dan bernyanyi anak dapat bersosialisasi dan dapat mempengaruhi serta mengendalikan pusat syaraf dan dapat memberikan latihan pada tenggorokan.

Berdasarkan manfaat bermain yang dikemukakan di atas, maka bermain bagi anak sangat banyak manfaatnya, terutama untuk mencerdaskan otak anak, mengasah panca indra, bahasa, disiplin, moral, kreativitas, dan perkembangan fisik.

6. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra (2001:81) Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:62-63) Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak yang tujuannya untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Yusuf, dkk (2011:18) alat permainan edukatif adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik atau yang digunakan dalam pembelajaran menghasilkan nilai lebih bagi penggunanya dan membuat senang ketika menggunakannya.

Dari beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang menghasilkan nilai lebih bagi anak dan menyenangkan.

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Menurut Eliyawati (2005:63) alat permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

Sedangkan menurut Isen Bend dan Jalogo dalam Hartati (2005:95) permainan edukatif sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu untuk perkembangan kognitif, anak mulai mengerti dunia, anak mampu untuk mengembangkan penelitian yang fleksibel dan berbeda, anak memiliki kesempatan untuk menemui dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya

Dari defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan alat edukatif yaitu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dengan menciptakan alat yang khusus untuk mengembangkan aspek tertentu pada anak.

c. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62) manfaat alat permainan edukatif yaitu: 1) Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak. 2) Melatih keberanian dan kepercayaan anak. 3) Melatih keterampilan minat, mencoba dan menebak. 4) Mengenal angka dalam pembelajaran menghitung. 5) Membuat anak senang.

Menurut Sudono (2006:7) manfaat alat permainan yaitu untuk memenuhi naluri bermain anak dengan berbagai macam sifat permainan dan untuk memberikan kesempatan pada anak agar mendapat dan

memperkaya pengetahuannya dengan menggunakan berbagai alat yang menyenangkan dan memperlancar proses pembelajaran.

Dari teori diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan edukatif untuk melatih kepercayaan dan keberanian anak dan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dari alat yang dirancang. Alat tersebut memang khusus dirancang untuk mengembangkan aspek tertentu dari anak dengan berbagai macam sifat permainan yang diberikan.

d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra (2001:81) menyatakan ada beberapa karakteristik alat permainan edukatif yaitu: 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk. 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak. 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat. 4) Membuat anak terlibat secara aktif. 5) sifatnya konstruktif.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:63) karakteristik alat permainan edukatif sebagai berikut: 1) Ditujukan untuk anak usia dini.

2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak. 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas. 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan. 7) Mengandung nilai pendidikan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan edukatif yaitu ditujukan untuk anak usia dini, aman dan tidak berbahaya bagi anak, dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dan mengandung nilai pendidikan.

7. Permainan Lingkaran Angka

a. Pengertian Lingkaran Angka

Lingkaran angka adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Alat ini berupa lingkaran dan dapat berputar.

Dilihat dari sifat kegiatan ini sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak, karena anak dituntut menyebutkan angka yang ada pada lingkaran angka dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan yang ditunjuk oleh jarum pada alat permainan lingkaran angka. Anak juga diminta mengurutkan bilangan dari 1-20. Hal ini akan

menimbulkan rasa percaya diri anak, karena anak melakukan permainan itu sendiri sehingga rasa ingin tahu anak akan lebih tinggi.

Permainan Lingkaran Angka dapat dilakukan didalam ruangan dan juga bisa diluar ruangan. Sebelum melaksanakan kegiatan, guru mempersiapkan alat permainan lingkaran angka, kartu angka bergambar dan kartu bergambar. Kartu angkanya bergambar binatang ayam, anjing dan kelinci yang diwarnai agar anak tertarik dalam memainkan permainan lingkaran angka, bukan hanya sekedar lingkaran yang di putar namun peneliti memvariasikan dengan menggunakan kartu angka bergambar ayam, kelinci, anjing dan kartu bergambar ayam, kelinci dan anjing.

b. Bahan dan Cara Pembuatan Permainan Lingkaran Angka

1) Bahan

Bahan yang digunakan yaitu kayu, papan berbentuk lingkaran, cat minyak warna biru, *digital printing* angka 1-20, lem banteng dan paku

2) Cara Pembuatan Permainan Lingkaran Angka

- a. Buat tiang berdiri lingkaran angka dari kayu, ukur berapa tinggi dan disesuaikan dengan tinggi anak. Setelah itu buat jarum penunjuk angka dan dipakukan di atas tiang.

- b. Cat terlebih dahulu tiang sebelum dipasang papan lingkaran angka, kemudian tempelkan *digital printing* angka ke lingkaran.
- c. Pakukan lingkaran angka di tengah tiang agar lingkaran bisa berputar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1: Permainan Lingkaran Angka

c. Langkah – langkah Permainan Lingkaran Angka

- a) Anak diminta untuk menyebutkan angka yang ada pada lingkaran angka.
- b) Kemudian anak diminta untuk memutar lingkaran dan menunggu lingkaran berhenti dan jarum menunjuk angkanya.

- c) Setelah itu menyebutkan angkanya, anak diminta mencocokkan angka dengan mengambil kartu angka bergambar sesuai angka.
- d) Dan selanjutnya anak diminta mengurutkan angka dengan kartu angka bergambar.
- e) Anak diberi pujian jika dapat menyelesaikan dengan baik dengan acungan jempol dengan kata pujian seperti hebat, pintar, bagus sekali dan lain sebagainya.

B. Penelitian Yang Relevan

Yetti (2011) dengan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kubus Angka di TK Aisyiyah Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman” menemukan berbagai peningkatan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kubus yang diberi angka dan disusun keatas dan berjajar kesamping.

Yulmiatri (2012) melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Gelas Angka di TK Tanjung Sari Kecamatan Pasaman”. Meningkatkan kemampuan berhitung melalui benda-benda seperti gelas.

Pada kedua penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan, persamaannya yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Perbedaanya yaitu upaya pemecahan masalahnya atau permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian diatas merupakan acuan dan pedoman peneliti dalam melakukan tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

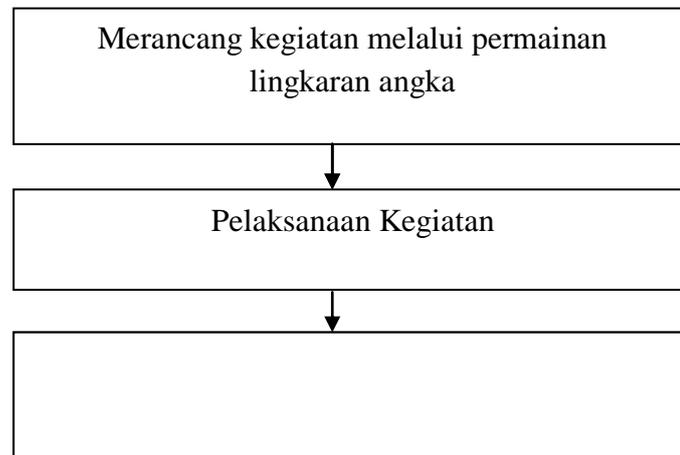
C. Kerangka Berfikir

Kemampuan berhitung pada anak harus dikembangkan sejak dini untuk mengasah anak dalam berfikir dan menyiapkan anak kejenjang selanjutnya. Salah satu yang dapat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu melalui permainan lingkaran angka yang didesain semenarik mungkin.

Dalam kerangka berfikir ini, peneliti membuat suatu rancangan untuk memenuhi target agar penelitian di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Padang ini berjalan dengan lancar. Peneliti melihat Di TK Qatrinnada Padang ini, rendahnya kemampuan berhitung anak didik di Kelompok B4 karena kegiatan, media dan metode guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak hanya berupa pemberian tugas, berhitung dengan jari dan media yang seadanya. Oleh karena itu, peneliti membuat rancangan dalam rangka berfikir untuk mempermudah penelitian ini terhadap anak yang kemampuan berhitungnya masih rendah.

Uraian diatas dapat digambarkan pelaksanaannya dengan bagan di bawah ini.

Perkembangan berhitung anak didik masih rendah



Bagan 1. **Kerangka Berfikir**

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori diatas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Permainan Lingkaran Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok B4 di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang”.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan permainan lingkaran angka yang menggunakan kartu gambar dan kartu angka bergambar pada anak kelompok B4 Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang.
2. Dalam kegiatan berhitung, kemampuan yang dicapai yaitu anak mampu menyebutkan angka 1-20 yang ada dilingkaran angka, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan anak mampu mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar.
3. Permainan lingkaran angka yang sengaja peneliti rancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak cocok digunakan untuk usia Taman Kanak-kanak karena permainannya disenangi oleh anak dan tidak berbahaya bagi anak.
4. Melalui permainan lingkaran angka dapat memberikan pengaruh yang cukup memuaskan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar anak dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya.

B. Implikasi

Dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak didik dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya menggunakan Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka. Adapun kegiatan yang diberikan sangat cocok untuk anak usia dini. Aplikasi kemampuan berhitung anak melalui permainan lingkaran angka dapat memudahkan pembelajaran kepada anak dan mudah untuk mengajarkan matematika khususnya pada kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan bagi anak dan dengan proses pembelajaran yang baik dan benar.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini imbasnya terhadap guru adalah dapat memberikan ilmu melalui permainan lingkaran angka dalam mengarahkan dan membimbing anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sedangkan imbasnya untuk anak kelompok B4 Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan dari uraian kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat menerapkan kegiatan permainan lingkaran angka ini karena dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang Alat Permainan Edukatif yang akan digunakan pada proses kegiatan belajar sehingga anak lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif selama proses pembelajaran agar dapat merangsang dan meningkatkan anak dalam kegiatan pembelajaran.
4. Sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak salah satunya yaitu melalui permainan lingkaran angka.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengembangkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui Alat Permainan Edukatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang: UNP.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Intan Press
- Hartati, Sofia. 2006. *Anak Usia Dini*. Jakarta: Britz Publisher.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kamtini, Husni, dkk. 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI.
- Kurnia, Rita. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikiawan Insani.
- Kurikulum Taman Kanak-kanak. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutiah. 2009. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Panduan Penulisan Skripsi. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. UNP: Padang.
- PERMEN RI No 58 Tahun 2010. *Tentang Standar Pendidikan AUD* . Jakarta: Depdiknas.
- Rahman, Hibana. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Rusdinal dan Elizar. 2008. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Padang: Sukabina Offset.
- Romadon, Maulana Risa, dkk. 2012. *Taklukkan Matematika Dengan Cara Ajaib*. Jakarta: Agogos Publishing.
- Siswanto, Igea dan Sri Lestari. 2012. *Panduan Bagi Guru dan Orang Tua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif Untuk PAUD*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sudono, Anggani.2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grafindo.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra, Maykes. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yusuf, Yasin, dkk. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media.
- Zuriah, Nurul. 2008. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti Perspektif Perubahan Menggagas Platform Budi Pekerti Secara Konseptual dan Futuristik*. Jakarta: Bumi Aks