

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN BOLA ANGKA DI
TAMAN KANAK-KANAK BUDI BHAKTI
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh :

**YURDASNI
NIM: 1110518**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka di TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : YURDASNI

NIM : 1110518

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

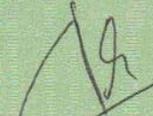
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



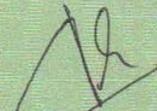
Indra Yeni, M.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Yulsyofriend M. Pd
NIP. 19620703 198803 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend M. Pd
NIP. 19620703 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

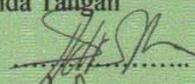
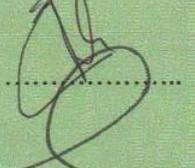
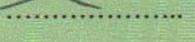
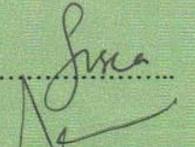
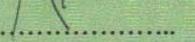
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan
Bola Angka di Taman Kanak-Kanak Budi Bhakti
Kabupaten Lima Puluh Kota**

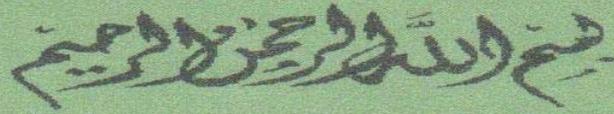
Nama : Yurdasni
NIM : 1110518
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|---------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Indra Yeni, M.Pd | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd | 2.  |
| 3. Anggota | : Dr.Hj. Rakimahwati, M.Pd | 3.  |
| 4. Anggota | : Rismareni Pransiska, SS, M.Pd | 4.  |
| 5. Anggota | : Asdi Wirman, S.Pd.I | 5.  |

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Semua berawal dari mimpi, kemudian ku kukuhkan dengan tekak
dan keyakinan*

Diiringi do'a dan harapan, iman dan taqwa jadi tuntunan

Do'a keluarga menguatkan serta usaha yang tak berkesudahan

Berharap ilmu pelita hati

Ku persembahkan skripsi ini untuk keluarga yang sangat kucintai

Serta orang "terkasih yang tertanam dalam sanubari"

Sembah sujud pada yang kuasa

Peluk ciumku buat keluarga tercinta

Salam hormatku kepada dosen terkasih

Terimakasih cinta

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2013

Yang menyatakan,



Yurdasni
YURDASNI

ABSTRAK

YURDASNI, 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Bola Angka di TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengamatan peneliti tentang kurangnya kemampuan anak dalam masalah berhitung. Hal ini disebabkan karena masih banyak anak yang kurang mengenal lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung terutama dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan bola angka di TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*), dengan subjek penelitian adalah anak Kelompok B1 TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 15 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Data diolah menggunakan teknik persentase. Penelitian kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat masih rendah dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak sudah meningkat sesuai dengan KKM. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bola Angka

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : ***“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka di TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota”***.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti baik moril maupun material karena itu pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Dra.Hj.Yulsyofriend, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II dan selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Tim penguji yang telah memberikan kritikan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Kepala dan guru TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ernita Setiawati sebagai kolaborator yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian.
8. Anak didik TK Budi Bhakti terutama kelompok B.I
9. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini
10. Keluarga tercinta yang selalu tulus memberikan kasih sayang, semangat, dorongan, do'a dan bantuan baik moril maupun materil.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, peneliti mengharapkan saran, kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | iv |
| SURAT PERNYATAAN..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR BAGAN..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GRAFIK..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 4 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| D. Perumusan Masalah | 5 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah..... | 5 |
| F. Tujuan Penelitian | 6 |
| G. Manfaat Penelitian | 6 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 8 |
| 1. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini | 8 |
| a. Pengertian Anak Usia Dini..... | 8 |
| b. Karakteristik Anak Usia Dini | 9 |
| 2. Konsep Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini..... | 10 |
| a. Pengertian Kognitif..... | 10 |
| b. Perkembangan Kognitif | 11 |
| 3. Konsep Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Berhitung..... | 12 |
| a. Pengertian Berhitung..... | 12 |
| b. Tujuan Berhitung..... | 13 |
| 4. Konsep Bermain..... | 15 |
| a. Pengertian Bermain..... | 15 |
| b. Karakteristik Bermain..... | 16 |
| c. Manfaat Bermain..... | 17 |
| 5. Alat Permainan Edukatif | 19 |
| a. Pengertian APE..... | 19 |
| b. Ciri-ciri APE..... | 20 |
| 6. Permainan Berhitung Melalui Bola Angka..... | 21 |

| | |
|----------------------------|----|
| B. Penelitian Relevan..... | 22 |
| C. Kerangka Berpikir..... | 23 |
| D. Hipotesis Tindakan..... | 24 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|-------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 25 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 25 |
| C. Subjek Penelitian..... | 26 |
| D. Prosedur Penelitian..... | 26 |
| 1. Kondisi Awal | 27 |
| 2. Siklus I | 28 |
| a. Pertemuan I | 28 |
| b. Pertemuan II..... | 31 |
| c. Pertemuan III..... | 34 |
| 3. Siklus II..... | 37 |
| a. Pertemuan I | 37 |
| b. Pertemuan II..... | 40 |
| c. Pertemuan III..... | 43 |
| E. Defenisi Operasional..... | 46 |
| F. Insrumentasi Penelitian..... | 46 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 47 |
| H. Teknik Analisis Data | 47 |
| I. Indikator Keberhasilan.. | 49 |

BAB IV HASIL PENELITIAN

| | |
|---------------------------------|----|
| A. Deskripsi Data..... | 50 |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal | 50 |
| 2. Dekripsi Siklus I..... | 52 |
| 3. Deskripsi Siklus II..... | 63 |
| B. Analisis Data | 71 |
| C. Pembahasan | 74 |

BAB V PENUTUP

| | |
|-------------------|----|
| A. Simpulan | 78 |
| B. Implikasi..... | 78 |
| C. Saran..... | 79 |

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Lampiran

DAFTAR BAGAN

| | |
|------------------------------|----|
| 1. Kerangka Berfikir | 19 |
| 2. Prosedur Penelitian | 22 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | | Halaman |
|----------|---|---------|
| Tabel 1 | Format Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka | 46 |
| Tabel 2 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Tindakan..... | 51 |
| Tabel 3 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 1 Siklus I Setelah Tindakan | 52 |
| Tabel 4 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 2 Siklus I setelah Tindakan | 54 |
| Tabel 5 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pertemuan Ke 3 Siklus I Setelah Tindakan..... | 55 |
| Tabel 6 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus I..... | 58 |
| Tabel 7 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 1 Siklus 2 Setelah Tindakan..... | 63 |
| Tabel 8 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 2 Siklus 2 Setelah Tindakan..... | 64 |
| Tabel 9 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 3 Siklus 2 Setelah Tindakan..... | 66 |
| Tabel 10 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus II | 68 |
| Tabel 11 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kategori Sangat Tinggi | 72 |
| Tabel 12 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kategori Tinggi | 73 |
| Tabel 13 | Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kategori Rendah..... | 74 |

DATA GRAFIK

| Grafik | | Halaman |
|----------|--|---------|
| Grafik 1 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Tindakan..... | 51 |
| Grafik 2 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 1 Siklus I Setelah Tindakan | 53 |
| Grafik 3 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pertemuan 2 Siklus I setelah Tindakan | 54 |
| Grafik 4 | Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pertemuan 3 Siklus I Setelah Tindakan | 56 |
| Grafik 5 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus I..... | 59 |
| Grafik 6 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 1 Siklus 2 Setelah Tindakan..... | 63 |
| Grafik 7 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 2 Siklus 2 Setelah Tindakan..... | 65 |
| Grafik 8 | Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan 3 Siklus 2 Setelah Tindakan..... | 66 |
| Grafik 9 | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus II | 69 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian
Lampiran 2 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bola Angka Siklus I dan Siklus II Pertemuan I, II, III setelah Tindakan
Lampiran 3 Gambar Kegiatan Penelitian

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1. Guru Memimpin Anak Untuk Berdoa
Gambar 3.2. Guru Mengenalkan dan Menjelaskan Cara Permainan Bola Angka
Gambar 3.2. Guru Mencobakan Cara Permainan Bola Angka
Gambar 3.4. Anak Mencobakan Permainan Secara Bergantian
Gambar 3.5. Guru Memimpin anak untuk berdo'a
Gambar 3.6. Guru Menjelaskan Kembali Cara Permainan Bola Angka
Gambar 3.7. Anak Mencoba Memainkan Permainan Bola Angka
Gambar 3.8. Anak Berlomba Memainkan Permainan Bola Angka

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Mereka selalu aktif, antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang dianggap baru olehnya. Baik yang di dapatkannya melalui pendengaran maupun dengan penglihatan. Oleh sebab itu sejak masa usia dini, anak haruslah mendapat bimbingan yang baik agar potensi yang dimilikinya tersebut dapat berkembang dengan baik.

Masa usia dini disebut juga dengan masa keemasan (*Golden Age*) bagi perkembangan kecerdasan anak dan untuk memperoleh proses pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berupaya untuk mempersiapkan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 (dalam Depdiknas, 2010: 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 14 yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui 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. Salah satu pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal adalah Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan anak di TK bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan yang dimiliki anak.

Anak pada usia TK sangat senang bermain sehingga bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Dengan bermain, fisik anak akan terlatih kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Bermain yang dilakukan adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan dengan memperhatikan perkembangan anak salah satu aspek perkembangan yang dilakukan sambil bermain adalah aspek kognitif.

Kognitif anak dapat dikembangkan dengan melakukan berbagai macam pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran berhitung. Pembelajaran berhitung bagi anak usia TK dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam metode dan media yang dapat menarik anak dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga dengan metode dan media yang menarik tersebut anak akan termotivasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Pembelajaran berhitung dapat dilakukan melalui permainan-permainan yang menarik sehingga dengan bermain anak akan lebih cepat paham dan mengerti tentang pembelajaran berhitung tersebut seperti pengenalan konsep

bilangan dan lambang bilangan yang meliputi membilang/ menyebutkan urutan bilangan 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, dan menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Kemampuan ini dapat dirangsang melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Selain itu pembelajaran berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak. Oleh sebab itu guru haruslah dapat mencipta dan menyediakan sarana dan alat pembelajaran yang dapat menarik minat dan sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga dapat menunjang kesempatan untuk mengembangkan diri.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti observasi di TK tempat peneliti mengajar, terlihat bahwa anak kurang mampu dan kurang memahami dalam kegiatan berhitung terutama dalam hal mengenal lambang bilangan serta dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan tersebut dengan benda-benda, kebanyakan anak hanya mengetahui konsep bilangan saja, tetapi dalam mengenal lambang bilangan anak tidak tau. Disamping itu hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga anak kurang tertarik dan sulit memahami yang diajarkan guru dalam pembelajaran berhitung terutama dalam pengenalan lambang bilangan. Hal ini terlihat pada saat anak diminta untuk berhitung banyak anak-anak yang hafal dengan angka tersebut, tetapi

untuk memahami lambang bilangan itu sendiri dan saat diminta untuk mengambil benda sesuai dengan jumlah angka, anak masih sulit untuk memahaminya sehingga anak merasa kurang tertarik dalam pembelajaran berhitung. Penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan juga kurang tepat dan tidak bervariasi dalam pembelajaran berhitung, sehingga membuat anak sering merasa jenuh pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan fenomena di atas, untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti melakukan suatu tindakan dengan merancang sebuah penelitian yang dilakukan dengan cara bermain sehingga lebih menarik bagi anak yaitu “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka di Taman Kanak-kanak Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Anak kurang mengenal lambang bilangan
2. Banyak anak yang tidak mengerti tentang menghubungkan/memasangkan lambang bilangan tersebut dengan benda-benda.
3. Anak tau dengan konsep bilangan tetapi tidak tau dengan lambang bilangan
4. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak.

5. Penggunaan metode yang kurang tepat dan tidak bervariasi dalam kegiatan pembelajaran berhitung terutama dalam pengenalan lambang bilangan.
6. Kurangnya media untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang akan dikemukakan diatas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada “anak kurang mengenal lambang bilangan”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: Bagaimana permainan bola angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota?.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba membuat sebuah alat permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, terutama dalam mengenal lambang bilangan yaitu dengan menggunakan alat permainan bola angka, sehingga anak akan lebih tertarik dalam kegiatan berhitung dan dengan sendirinya dapat mengenal lambang bilangan.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka di TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota”.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Bagi Anak Didik

Dapat mengenal lambang bilangan ,sehingga kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

3. Bagi Guru TK

Meningkatkan kreativitas dalam menemukan model pembelajaran dan alat permainan dalam upaya peningkatkan kemampuan berhitung anak.

4. Bagi Sekolah

Agar dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sekolah agar dapat meningkatkan profesionalitas sekolah kearah yang lebih baik.

5. Bagi Masyarakat

Agar masyarakat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pengajaran yang baik.

6. Bagi Penelitian Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan atau *literature* bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang sama dengan aspek yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah titipan Ilahi yang penuh dengan potensi. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Sujiono (2012:6) menerangkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Selanjutnya NAEYC (*National Assosiation Education For Young Children*) dalam Aisyah (2010: 1.3) menyatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-8 tahun, yang tercangkup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta ataupun negeri, TK, dan SD

Berdasarkan uraian tersebut anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan fundamental, dimana anak dilahirkan dengan berbagai macam potensi dan dapat dikembangkan melalui pendidikan yang baik yang tercangkup

dalam program pendidikan di TPA, penitipan anak pada keluarga, dan TK.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Berbeda dengan dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Dimana menurut menurut Hartati dalam Aisyah (2010:1.4) karakteristik anak usia dini yaitu a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, b. Merupakan pribadi yang unik, c. Suka berfantasi dan berimajinasi, d. Masa paling potensial untuk belajar, e. Menunjukkan sikap egosentris, f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Karakteristik Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:7) adalah

a. Egosentris, b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, c. Memiliki *Curriosity*, d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, e. Makhluk social, f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi social disekolah, g. *The unique person*, h. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, i. Kaya dengan fantasi, j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, k. Daya konsentrasi yang pendek, l. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman, m. Masa usia dini merupa masa belajar yang potensial, n. Masa usia dini disebut sebagai masa *golden age*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak adalah unik yang tidak dapat disamakan antara satu dengan yang lainnya dimana setiap mereka memiliki karakteristik yang berbeda,

memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka berimajinasi dan berfantasi, memiliki daya konsentrasi yang pendek, bersikap egosentris dan masa usia dini disebut juga sebagai masa *golden age* dimana pada masa ini adalah masa yang paling menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya.

2. Konsep Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang dikembangkan melalui pembelajaran di TK. Kognitif menurut *Colvin* dalam Sujiono (2008:1.4) adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak. Selanjutnya Hant dalam Sujiono (2008:1.4) mendefinisikan kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Gunarti (2010:1. 37) mengungkapkan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu kemampuan berpikir individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau

peristiwa yang mengakibatkan individu tersebut memperoleh pengetahuan.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah. Piaget dalam Sujiono, dkk (2007:3.7) mengemukakan bahwa ada empat tahapan perkembangan kognitif yaitu:

1. *Sensorimotor*

Pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motorik untuk memahami dunia. Berawal dari refleksi dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor.

2. *Praoperasional*

Pada tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol.

3. *Operasional-Konkret*

Dalam tahap ini anak tidak hanya menggambarkan simbol, tetapi dapat memanipulasi simbol secara logika.

4. *Operasional-Formal*

Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis.

Dogde dalam Gunarti (2010:2.26) mengemukakan tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia prasekolah (termasuk di dalamnya anak 3-4 tahun) adalah sebagai berikut:

- 1). Belajar dan pemecahan masalah
Anak diharapkan dapat lebih fokus dalam memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar dan penalaran.
- 2). Berpikir logis
Anak dapat diharapkan dapat mempertemukan dan memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu informasi dengan membandingkan, membedakan, mengelompokkan, mengatur, mengukur dan memahami pola-pola.
- 3). Berpikir menggunakan simbol
Anak diharapkan dapat menggunakan objek dengan suatu cara yang unik, seperti menggunakan sapu sebagai kuda atau bangku sebagai mobil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak TK berada pada tahap perkembangan *preoperasional* (2-7tahun). Dimana anak pada tahap ini sudah mampu berpikir dengan menggunakan simbol, walaupun cara berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman mereka sendiri walaupun masih sederhana.

3. Konsep Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai macam cara termasuk melalui permainan berhitung. Menurut Depdiknas (2000:1) mengatakan bahwa permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat

berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan matematis.

Selanjutnya Depdiknas (2000: 1) Permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap untuk mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar. Pengembangan logika-matematika anak usia dini dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah menurut Sujiono (2008 : 5.12), yaitu :1) Membilang 1-10, b) Menyebutkan angka 1-10, c) Mengenal konsep dan simbol 1-10, d) Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, e) Mengenal konsep sama dan tidak sama

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan cara belajar mengenai angka konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan matematis seperti membilang, mengenal konsep dan simbol, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, serta mengenal konsep sama dan tidak sama.

b. Tujuan Berhitung di TK

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

Menurut Depdiknas (2000:2) tujuan permainan berhitung di TK adalah agar anak 1) Dapat berfikir logis dan sistematis, 2) Dapat

menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi. 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sedangkan menurut Piaget dalam Suyanto (2005:161) bahwa tujuan pembelajaran matematik untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat berhitung satu sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Selanjutnya menurut Syamsiatin (- :11.5) menyatakan bahwa secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung di TK adalah agar anak dapat berfikir secara logis dan sistematis serta memiliki kreativitas dan imajinasi. Pembelajaran berhitung akan sangat membantu anak dalam mengenal angka, bilangan dan berbagai pola seperti geometri dan angka agar anak memiliki kemampuan abstrak dan memiliki kesiapan untuk pembelajaran matematika sesungguhnya di sekolah dasar

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, berpengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat berbagai pengalaman penting dalam dunia anak. Menurut Moeslichatoen (2004: 24) bermain adalah:

“Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan bentuk kepuasan pada diri anak yang bersifat *nonserious*, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif di transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa”.

Selanjutnya bermain menurut Plato, dkk dalam Tedjasaputra (2001 : 2) adalah bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Dengan bermain anak bisa mengembangkan semua aspek yang terkandung di dalam dirinya karena dengan bermain anak akan dapat memuaskan seluruh aspek perkembangan dalam dirinya.

Menurut Mayesti dalam Sujiono (2012:86) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas bermain sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak yang dilakukan berulang-ulang, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Dengan bermain anak bisa mengembangkan semua aspek yang terkandung di dalam dirinya karena dengan bermain anak akan dapat memuaskan seluruh aspek perkembangan dalam dirinya.

b. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan semua potensinya. Menurut Sujiono (2012:146) menyatakan karakteristik bermain adalah: (1) Bermain muncul dari dalam diri anak, (2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan anak untuk diamati, (3) Bermain adalah aktivitas nyata dan sesungguhnya, (4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, (5) Bermain harus didominasi oleh pemain, (6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Selanjutnya menurut Montolalu (2008: 2.4) bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah sukarela
Dikatakan sukarela karena kegiatan bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.

- 2) Bermain adalah pilihan anak
Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau nonplay.
- 3) Bermain adalah kegiatan menyenangkan
Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stres.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah anak terlibat secara langsung baik secara fisik maupun psikis yang dilakukan anak dengan cara sukarela tanpa mengharapkan hadiah ataupun pujian dari siapapun tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

c. Manfaat Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dipilih sendiri oleh anak. Bermain tidak hanya sekedar aktivitas anak yang dapat menimbulkan suatu kesenangan, tetapi juga memberikan beberapa manfaat bagi anak. Seperti yang ungkapkan oleh Montolalu (2008:1.19) dimana bermain memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu: (1) Dapat memicu kreativita. Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. (2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu

saja memperkaya cara berpikir mereka. (3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik. Pada anak usia TK sering terjadi tingkah laku menolak, bersaing, agresif dan sebagainya. Dengan bermain baik dalam kelompok besar ataupun kelompok kecil anak dapat mengatasi konflik yang terjadi. (4) Melatih empati. Kegiatan bermain yang dapat melatih atau mengembangkan empati anak adalah melalui permainan sandiwara boneka atau dramatisasi terpimpin. Dimana melalui permainan tersebut sikap empati anak akan dapat dikembangkan. (5) Mengasah panca indra. Kelima indra merupakan alat-alat vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi. Tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya. Melalui bermain anak dapat mengasah panca indranya, sehingga dapat berkembang dengan baik. (6) Sebagai media terapi. (7) Bermain itu melakukan penemuan. Ini artinya dengan bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Anak saat bermain akan menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya.

Selanjutnya menurut Tedjasaputra (2001:38) manfaat bermain adalah sebagai berikut : (1) Perkembangan fisik, (2) Perkembangan aspek motorik kasar dan halus, (3) Perkembangan sosial, (4) Perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (5) Perkembangan aspek kognisi, (6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan, (7) Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat membantu anak untuk mengenal dirinya dan lingkungannya. Dengan bermain anak akan dapat menghayati peran dan perasaan orang lain sehingga nantinya anak dapat bersosialisasinya dengan baik dengan lingkungannya. Dengan demikian aktivitas bermain sangat perlu bagi anak, karena dapat memberikan beberapa manfaat bagi anak untuk mengembangkan diri dan potensi yang dimilikinya, sehingga anak dapat berkembang dengan baik.

5. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan merupakan alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian misalnya, model gambar dan contoh benda. Menurut Sugianto dalam PSG-UNP (2011:42) mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Sama halnya dengan pendapat Mayke sugianto dalam Wiyani,dkk (2012:149) mengatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus untuk

kepentingan pendidikan guna mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak.

b. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Tidak semua alat permainan anak dikatakan sebagai alat permainan edukatif, dimana menurut Tedjasaputra (2001:81) mengatakan bahwa Alat permainan edukatif memiliki beberapa ciri-ciri yaitu:

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat digunakan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari segi bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.

Selanjutnya menurut Wiyani, dkk (2012: 150) ciri-ciri alat permainan yang dikatakan sebagai alat permainan edukatif adalah 1) alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK, 2) Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK, 3) Dapat dilakukan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan, 4) Tidak berbahaya bagi anak, 5) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak, 6) bersifat konstruktif, 7) mengandung nilai pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua alat permainan anak merupakan alat permainan edukatif dimana alat permainan edukatif memiliki ciri-ciri tertentu diantaranya

mengandung nilai pendidikan, bersifat konstruktif dan mendorong aktivitas dan kreativitas anak dan yang terpenting tidak berbahaya bagi anak.

6. Permainan Berhitung Melalui Bola Angka

Menurut Musfiroh (2005:110) Anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi setelah itu.

Melalui permainan bola angka yang dilakukan anak, kemampuan berhitung dan mengenal lambang bilangan akan dapat meningkat. Adapun cara permainan ini guru terlebih dahulu mengenalkan kepada anak alat-alat yang akan di pergunakan dalam permainan bola angka ini, diantaranya : toples plastik dimana pada bagian tutupnya dilobangi sesuai dengan ukuran bola, bola berwarna diberi angka 1-10, bermacam-macam biji-bijian seperti biji salak, biji karet, dan biji jagung.



Gambar 1
Alat Permainan Bola Angka

Adapun cara melakukan permainan, pertama anak mengambil salah satu biji-bijian dan kemudian mengelompokkan biji-bijian tersebut kedalam sebuah mangkuk, kemudian anak menghitung biji tersebut setelah itu anak mengocok bola yang telah ada didalam toples tersebut, dan kemudian menuangkan toples tersebut sehingga salah satu bola yang ada di dalam toples keluar, apabila bola angka yang keluar tidak sesuai dengan jumlah yang disebutkan anak tadi maka anak di minta untuk mengulang mengocok bola tersebut sampai ia menemukan bola angka yang benar. Permainan ini dilakukan dengan cara bergantian, sampai semua anak mendapat giliran untuk mencobakan permainan ini, permainan ini juga dapat dilakukan dengan berkelompok.

B. Penelitian Relevan

Erlina (2012) Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak di TK PK3A Kecamatan Payakumbuh. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan keranjang tempurung dan biji salak tersebut

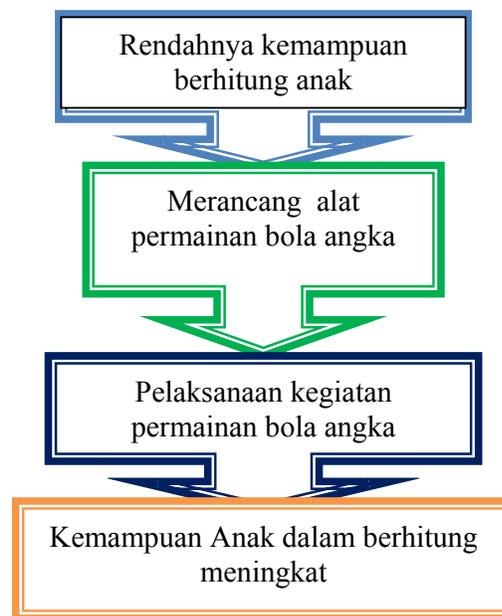
Yosi (2013) Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan alat putar di TK *Bundo Kanduang* Payakumbuh, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan alat putar tersebut

Berdasarkan beberapa penelitian di atas yang meneliti tentang upaya peningkatan kemampuan berhitung anak, penulis juga melakukan penelitian dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung. Namun, walaupun penulis

mengangkat permasalahan yang sama dengan peneliti di atas, tetapi disini penulis mencoba menggunakan alat permainan yang berbeda yaitu dengan menggunakan bola angka yang dapat menarik minat anak dalam melakukan permainan sehingga diharapkan dengan permainan tersebut kemampuan berhitung anak akan meningkat.

C. Kerangka Berpikir

Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung, mendorong peneliti untuk merancang sebuah permainan yaitu permainan bola angka, dimana dalam pelaksanaannya dilakukan melalui permainan yang menarik sehingga kemampuan anak dalam berhitung menjadi meningkat. Selanjutnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka di TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan Bola Angka pada anak kelompok B1 TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota
2. Kegiatan pembelajaran berhitung untuk anak akan jauh lebih mudah dilakukan dan diperoleh anak melalui kegiatan bermain, karena anak usia TK mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit untuk belajar secara serius.
3. Permainan Bola Angka dapat memberikan pengaruh yang nyata untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

B. Implikasi

Permainan Bola Angka merupakan salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena alat permainan ini dapat memotivasi anak untuk melakukan permainan, sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang. Agar lebih optimalnya kemampuan berhitung anak, akan lebih baik lagi apabila permainan Bola Angka ini

dilakukan dengan menambah media dan mengganti strategi pembelajaran sehingga tercapailah hasil pembelajaran sesuai apa yang diharapkan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan Bola Angka dalam pembelajaran sebagai suatu alternative untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak .
2. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
3. Kepada pihak TK Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota, hendaknya dapat melengkapi alat permainan terutama dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah,Siti. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Arikunto, Suharsini,Dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bentri, Alwen, Dkk.2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualtas Pembelajaran di LPTK* : Padang: UNP
- Depdiknas, (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- , (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Erlina, Betti (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak di TK PK3A Kecamatan Payakumbuh. *Skripsi*. Padang.UNP:Tidak diterbitkan
- Gunarti,Winda dkk, (2010). *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta.UT
- Haryadi, Moh.(2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Montolalu.dkk (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- PSG-UNP.(2011). Pendidikan Anak Usia Dini. *Bahan Ajar*.Padang. UNP: Tidak diterbitkan
- R. Moeslichatoen.(2004). *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sujiono,NuraniYuliani.(2007).*Metode Pengembangan Kognitif*.Jakarta:UT
- . (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Idektf
- . (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Suyanto, Slamet (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas