

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN TUTUP BOTOL DI TAMAN KANAK-  
KANAK KARTIKA BUKITTINGGI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**YURNITA  
NIM: 1107844**

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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan  
Tutup Botol di Taman Kanak-kanak  
Kartika Bukittinggi**

Nama : Yurnita  
NIM : 2011 / 1107844  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Juli 2013

Tim Penguji :

1. Ketua : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

1.....

2. Sekretaris : Serli Marlina, M.Pd

2.....

3. Anggota : Dr. Dadan Suryana

3.....

4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd

4.....

5. Anggota : Asdi Wirman, S.Pd.I

5.....

## ABSTRAK

**Yurnita. 2013. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tutup Botol di TK Kartika 1-58 Bukittinggi".Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Latar belakang penelitian ini adalah, kurangnya kemampuan anak berhitung dalam penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung anak sangat penting untuk perkembangan anak yang harus dilatih agar mampu berhitung sesuai dengan yang diharapkan.. Kurangnya media/sarana penunjang yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan tutup botol. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam penjumlahan dan pengurangan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Kartika 1-58 Bukittinggi, kelompok B1 tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 orang perempuan. Data dikumpulkan dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Teknik analisis datayang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan cara menggunakan rumus presentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh peningkatan kemampuan berhitung anak dalam penjumlahan dan pengurangan dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II. Sebelum tindakan kemampuan berhitung anak masih rendah. Pada siklus I mulai meningkat (tinggi) namun kemampuan anak belum mencapai KKM. Pada siklus II terlihat kemampuan berhitung anak sangat tinggi dan sudah mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tutup botol dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam penjumlahan dan pengurangan.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tutup Botol di TK Kartika Bukittinggi.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra.Hj. Yulsyofriend, M. Pdselaku Pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof.Dr.Firman, Ms. kons selaku dekan fakultas ilmu pendidikan yang memberikan kemudahan.
4. Seluruh dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Kedua orang tua, suami tercinta, adik, teman, sahabat yang memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.

6. Ibu Rosmaini selaku Kepala TK Kartika Bukittinggi yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak didik TK Kartika Bukittinggi yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mohon maaf .Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
KATA PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. IdentifikasiMasalah.....	5
C. PembatasanMasalah.....	5
D. RumusanMasalah.....	5
E. TujuanPenelitian.....	5
F. ManfaatPenelitian.....	5
<b>BAB IIKAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. LandasanTeori.....	7
1. KonsepDasar AnakUsiaDini.....	7
a. PengertianAnakUsiaDini.....	7
b.KarakteristikAnakUsiaDini.....	8
c.Tahap-TahapPerkembanganAnakUsiaDini.....	10
2. PerkembanganKognitif.....	11
a. Pengertian kognitif.....	11
b. Pentingnya mengembangkan aspek kognitif pada anak....	13
c. Tahapan pengembangan kognitif.....	14
3. KonsepBerhitung.....	17
a. PengertianBerhitung.....	17
b.TujuanKegiatanBerhitung.....	18
c.ManfaatKegitanBerhitung.....	18
4. KonsepBermain.....	21
a.PengertianBermain.....	21
b.Fungsi Bermain.....	23
c.Tujuan Bermain.....	23
d.Manfaat Bermain.....	24
e.PentingBermainBagiAnak.....	25
5. Alatpermainan.....	27
a.PengertianAlatPermainan.....	27
b.Fungsi Alat Permainan.....	28
c.PermainanTutupBotol.....	29

B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Tindakan.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Definisi operasional.....	54
F. Instrumentasi.....	54
G. Teknik Pengumpulan Data.....	56
H. Teknik Analisis Data.....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>59</b>
A. Deskripsi data.....	59
1. Deskripsi kondisi awal.....	59
2. Deskripsi siklus I.....	62
3. Deskripsi siklus II.....	73
B. Analisis data.....	83
C. Pembahasan.....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>92</b>
A. Simpulan.....	92
B. Implikasi.....	93
C. Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>	<b>HAL</b>
Tabel1 Indikator penelitian.....	55
Tabel 2 Hasil kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	59
Tabel 3 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak pada siklus pertemuan 1(setelah tindakan).....	62
Tabel 4 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak dalam Permainan Tutup botol siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan).....	65
Tabel 5 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak dalam permainan Tutup botol siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan).....	67
Tabel 6 Rekapitulasi nilai kemampuan berhitung anak dalam permainan Tutup botol siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	71
Tabel 7 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan).....	74
Tabel8 Hasil pengamatan berhitung anak dalam permainan tutup botol siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	76
Tabel 9 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak dalam permainan Tutup botol siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	78
Tabel 10 Rekapitulasi nilai kemampuan berhitung anak dalam permainan Tutup botol siklus II pertemuan1,2,3 (setelah tindakan).....	81
Tabel 11 Kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol (kategori sangat tinggi).....	83
Tabel 12 Kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol (kategori tinggi).....	85
Tabel 13 Kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol (kategori rendah).....	86

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Hal</b>
Grafik 1 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Tutup Botol pada Kondisi Awal (sebelum tindakan).....	61
Grafik 2 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Tutup Botol Siklus I Pertemuan 1 (setelah tindakan).....	63
Grafik 3 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Tutup Botol Siklus I Pertemuan 2 (setelah tindakan).....	65
Grafik 4 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak dalam Permainan Tutup Botol Siklus I Pertemuan 3 (setelah tindakan).....	68
Grafik 5 Rekapitulasi nilai kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	72
Grafik 6 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan).....	74
Grafik 7 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	76
Grafik 8 Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	78
Grafik 9 Rekapitulasi nilai kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	82
Grafik 10 Kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol (kategori sangat tinggi).....	84
Grafik 11 Kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol (kategori tinggi).....	85
Grafik 12 kemampuan berhitung anak dalam permainan tutup botol (kategori rendah).....	87

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Hal.</b>
Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	33
Bagan 2 SiklusPenelitianTindakanKelas.....	36

## **LAMPIRAN**

1. Lampiran Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2. Lampiran Format Observasi Anak
3. Lampiran Foto Kegiatan Anak
4. Surat izin penelitian

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan masyarakat beserta kebudayaan sekarang ini mengalami percepatan di seluruh aspek kehidupan. Salah satu ciri penting masyarakat masa depan adalah meningkatkan kebutuhan layanan profesional dalam berbagai kehidupan manusia. Masyarakat masa depan dengan ciri globalisasi, kemajuan IPTEK dan kesempatan menerima arus informasi yang padat dan cepat, tentulah memerlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mau dan mampu menghadapi segala permasalahan serta siap menyesuaikan diri dengan situasi baru tersebut. Menciptakan SDM yang berkualitas dan mewujudkan manusia seutuhnya, maka pendidikan berkewajiban mempersiapkan generasi baru yang sanggup menghadapi tantangan zaman yang akan datang.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal (PAUD Formal) yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Usia 0-6 tahun merupakan usia keemasan manusia, 50% potensi kecerdasan ditemukan pada masa usia 0-4 tahun dan sebagian besar puncak perkembangan berlangsung pada usia ini. upaya yang tepat dalam perkembangan, pengasuhan serta pendidikan harus dilakukan sejak anak lahir.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini dilakukan melalui tiga jalur

yaitu: PAUD Informal (keluarga), PAUD Non Formal (Kelompok Bermain, TPA, SPS, dan PAUD Formal (TK dan RA).

Permainan merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan manusia baik anak maupun orang dewasa. Letak perbedaannya pada jenis dan bentuk permainan yang dilakukan. Melalui permainan banyak hal yang bermanfaat, selain dapat mengembangkan kemampuan emosional dengan merasakan senang, sedih, bergairah, kecewa, marah dan perasaan emosi lainnya, permainan juga dapat mengembangkan kemampuan sosial kognitif. Kemampuan sosial dapat dilihat dari cara berinteraksi, bergaul, dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan.

Perkembangan kemampuan berhitung sangat penting bagi anak usia dini. Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini dengan mengenalkan anak pada lambang bilangan, penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dengan menggunakan metode bermain dan permainan berhitung. Permainan berhitung bertujuan untuk mengenalkan dasar-dasar dari pembelajaran matematika sebagai persiapan anak untuk mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Penggunaan permainan dan alat permainan edukatif dalam kegiatan pengembangan berhitung pada anak jarang dilakukan, sehingga pembelajaran yang abstrak membuat anak kesulitan memahaminya, contohnya: pada pengenalan konsep angka, konsep bilangan. Pembelajaran dilakukan hanya mengajarkan lambang 1, 2, 3, 4, 5 namun makna dari lambang tersebut tidak diajarkan. Target pembelajaran salah satu alasan sehingga hal tersebut dilakukan, pencapaian pembelajaran yang diutamakan tanpa memperhatikan

yang dibutuhkan anak. Hal ini sudah sering peneliti lihat saat pembelajaran di PAUD, salah satunya adalah TK Kartika yang berlokasi di Jembatan Besi Bukittinggi.

Persepsi bermain pun sering dianggap tidak penting dan tidak mempunyai makna yang dalam. Ini dikarenakan dengan bermain anak hanya memuaskan rasa kesenangannya. Anak tidak menggunakan pemikirannya secara dalam untuk menggali semua potensi yang mereka miliki. Anak juga tidak dapat memperoleh sesuatu untuk dipelajari dan tidak mengembangkan segala kemampuannya.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki untuk diantaranya, dimana guru yang profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal. Dengan menggunakan metode dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan sesuai prinsip belajar di Taman Kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain merupakan sarana yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sering kali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung, seperti anak yang kesulitan menghitung, sehingga anak hanya mengenal angka saja. Bagi anak kegiatan ini adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anak pun sangat kurang dalam pembelajaran ini serta pembelajaran berhitung pun kurang meningkat.

Berdasarkan observasi di TK Kartika yang penulis temui yaitu masih sulit berhitung urutan bilangan 1 – 20 dalam menjumlahkan dan mengurangi dengan benda –benda. Selain itu,penulis juga menemukan masalah yaitu kurangnya alat peraga dan media yang digunakan guru dalam berhitung untuk proses pembelajaranmedia yang digunakan guru dalam berhitung kepada anak hanya melalui papan tulis, sehingga anak belum memahami apa yang disampaikan oleh guru.Metode-metode yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran berhitung sangat kurang menarik bagi anak, alat peraga atau alat permainan yang digunakan tidak menimbulkan rasa ingin tahu anak.

Peneliti mencermati bahwa kenyataan tersebut perlu diminalisir dengan permainan tutup botol di TK Kartika Bukittinggi. Adapun alasan penulis tertarik melakukan penelitian tersebut karena penulis ingin meningkatkan kemampuan berhitung dengan adanya penggunaan angka, tulisan, konsep bilangan dan tutupbotol akan bisa membantu peningkatan berhitung pada anak.Oleh karena itu, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain” yaitu ‘Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tutup Botol di TK Kartika Bukittinggi’.

Alasan peneliti meneliti hal tersebut karena dengan permainan tutup botol ini dapat meningkatkan kemampuan anak berhitung dalam penjumlahan dan pengurangan akan lebih menyenangkan bagi anak dan anak tidak merasa bosan melakukannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak berhitung dalam menjumlahkan dan mengurangi dengan benda – benda 1 – 20.
2. Kurangnya metode guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan media dan sumber belajar.
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terkadang kurang menarik.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti miliki, maka tidak semua masalah yang teridentifikasi dapat dipecahkan. Masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah “kurangnya kemampuan anak berhitung dalam menjumlahkan dan mengurangi”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari masalah ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan tutup botol di TK Kartika Bukittinggi.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam penjumlahan dan pengurangan melalui permainan tutup botol di TK Kartika 1-58 Bukittinggi”.

## **F. Manfaat Penelitian**

Laporan penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi anak

Sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung untuk anak dini.

2. Bagi guru-guru PAUD

Membantu guru dalam mengoptimalkan kecerdasan anak khususnya dalam berhitung.

3. Bagi orang tua

Untuk meningkatkan perhatian orang tua terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putra-putrinya dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

4. Bagi masyarakat

Dapat mengetahui perkembangan sekolah dengan adanya strategi pengajaran yang baik.

5. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam merancang suatu alat permainan yang lebih baik lagi dan menjadi guru Pendidikan Anak Usia Dini yang profesional.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Dasar Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, anak harus dibantu dalam mengenal alam di sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang ia lihat, apalagi diajarkan. Oleh karenanya, proses pendidikan pada usia ini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuanya.

Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak Usia Dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Sumantri (2005:8) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*students skill*) agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak .

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan Pendidikan Anak Usia Dini dalam menyiapkan kemampuan dasar yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak di tahap selanjutnya, maka penanganan Pendidikan Anak Usia Dini harus dilakukan secara cermat, terencana dan menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik perkembangan, potensi yang dimiliki anak, serta kondisi dan nilai lingkungan dimana anak berkembang.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Menurut Richard D. Kellough dalam Ernawulan (2008:9) ada beberapa karakteristik Anak Usia Dini yang khas, antara lain:

- 1) *Egosentris* yaitu merupakan sifat egois yang pada umumnya Anak Usia Dini memiliki sifat ini, ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 2) *Curiosity* yang tinggi yaitu rasa ingin tahu anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak Usia Dini sangat tertarik pada benda yang menimbulkan akibat benda yang terjadi dengan sendirinya.

- 3) Makhluk sosial yaitu Anak Usia Dini sama dengan orang dewasa dalam hal makhluk sosial, anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya.
- 4) *The Unique Person* yaitu setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai karakteristik Anak Usia Dini tersebut merupakan hal-hal yang mestinya diperhatikan dalam memberikan stimulus pembelajaran kepada anak dengan memperhatikan karakteristik Anak Usia Dini maka stimulus kecerdasan yang dilakukan dapat lebih memberikan dampak yang optimal.

Dalam memahami sebuah persepsi, anak sering memahami suatu dari sudut pandangnya. Tugas guru adalah membantu anak dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan dunianya secara positif. Keterampilan sangat diperlukan dalam mengurangi egosentris diantaranya adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

Namun hal ini dapat membantu mengembangkan motivasi anak untuk belajar, untuk menyatu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memahami dunianya sendiri, guru perlu membantu untuk menemukan masalahnya.

Merujuk pada pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat Anak Usia Dini itu unik antara anak yang satu dengan anak

yang lain berbeda. Sebagai guru TK kita harus memahami bahwa anak memiliki imajinasi atau berfantasi yang sangat tinggi, anak sering mengekspresikan pendapat atau gagasannya sesuai dengan persepsi dirinya masing-masing. Maka dengan arahan dan bimbingan guru kemampuan imajinasi yang dimiliki anak akan berkembang maksimal ke arah yang lebih baik.

### **c. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut Erikson dalam Sumantri (2005:13-14) membagi tahap perkembangan anak sebagai berikut:

#### 1) Percaya vs Curiga, usia 0-2 tahun

Dalam tahap ini bila dalam merespon rangsangan, anak dapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya diri, sebaliknya pengalaman yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga.

#### 2) Mandiri vs Ragu, usia 2-3 tahun

Anak sudah mampu menguasai kegiatan meregang atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya. Anak pada masa ini bila sudah merasa mampu menguasai anggota tubuhnya dapat menimbulkan rasa otonomi, sebaliknya bila lingkungannya tidak memberi kepercayaan atau terlalu banyak bertindak untuk anak akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu.

#### 3) Berinisiatif vs Bersalah

Pada masa ini anak dapat menimbulkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan

lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah.

- 4) Anak telah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri untuk memasuki masa dewasa. Perlu memiliki suatu keterampilan tertentu, bila anak mampu menguasai keterampilan tertentu dapat menimbulkan rasa berhasil, sebaliknya tidak menguasai, menimbulkan rasa rendah diri.

Berdasarkan pendapat di atas anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Dengan adanya rangsangan dan pengalaman akan membuat anak tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga anak mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki untuk persiapan kehidupan di masa dewasa.

## **2. Perkembangan Kognitif**

### **a. Pengertian kognitif**

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar kemampuan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif atau cara memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Membentuk anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan tentang kemampuan

anak memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan teliti.

Menurut Depdiknas (2000: 12) menyatakan bahwa “usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti, dan mencoba”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir matematika, dan pengetahuan tentang matematika dan pengetahuannya.

Berbicara kognitif dalam Sujiono (2008: 1.3) mengatakan kognitif adalah “suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelengensi*)”.

Beberapa para ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif. Tarman dalam Sujiono (2008: 1.4) mendefinisikan bahwa “kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak”. Selanjutnya Colvin dalam Sujiono (2008: 1.4) mendefinisikan bahwa “kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, karena lingkungannya mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak”.

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

peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga terjadi proses berpikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar.

Menurut Gagne dalam Jamaris (2003: 17) menyatakan bahwa “Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir”. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syarat-syarat yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas-aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan.

b. Pentingnya mengembangkan aspek kognitif pada anak.

Semua kecerdasan yang lebih tinggi, termasuk intuisi, ada dalam otak sejak lahir dan selama lebih dari 7 tahun pertama kehidupan, kecerdasan ini dapat dirawat dengan baik. Hal dibawah ini adalah beberapa persyaratan yang harus dipenuhi agar kecerdasan dapat dirawat dengan baik, yaitu

1. Struktur saraf bagian bawah harus cukup berkembang agar energi dapat mengalir ke tingkat yang lebih tinggi.
2. Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional.

3. Harus ada model untuk memberikan rangsangan yang wajar. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat, cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya.

Seyogianya dalam usaha meningkatkan kualitas perkembangan kognitif, diusahakan pendidikan dan latihan yang lebih ditunjukkan pada latihan meneliti dan menemukan, yang memerlukan berfungsinya kedua belahan otak.

Pembebanan otak dengan pengetahuan hafalan, latihan ulangan, drill yang berlebihan, tidak sepenuhnya akan mewujudkan penanjakan perkembangan kognitif, bahkan akan menjadi seseorang tidak berfikir kreatif, dan menjadikan perkembangan kognitif mengarah terutama pada hasil (produk) berfikir yang konvergen (Semiawan, 2002).

c. Tahapan perkembangan kognitif.

1. Tahap sensori motor

Berawal dari refleksi dan berakhir dari kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal bahwa bukan hanya karena kamu tidak bisa melihat sesuatu tidak berarti hal itu pergi.

Antara dua belas dan dua puluh empat bulan, anak bekerja dengan reaksi ketiga yang tak berujung, mereka terdiri dari lingkaran yang sama “membuat ketertarikan sesuatu sampai akhir”. Kecuali dengan variasi tetap. Saya memukul drum dengan *stik-tat-tat-tat*, saya memukul blok dengan *stik-thump-thump*, saya memukul blok

dengan stik-clunk-clunk, saya memukul ayah dengan stik- ouch-ouch. Jenis eksperimen aktif ini adalah yang terbaik, terjadi selama pemberian makan, ketika menemukan hal baru dan cara yang menarik dari melempar sendok, piring, dan makanan.

Sekitar satu setengah tahun, anak secara jelas membangun gambaran mental, hal itu merupakan kemampuan untuk menahan sebuah image didalam pikiran mereka untuk sebuah periode pengalaman yang dekat. Contohnya, mereka dapat melawan dalam pengimitasian yang ditunda, seperti mengeluarkan kemarahan setelah satu setengah jam yang lalu. Mereka dapat menggunakan kombinasi mental untuk menyelesaikan masalah yang sederhana, seperti menaruh mainan untuk membuka pintu, dan mereka hebat dan berpura-pura, menggunakan boneka pada dasarnya sebagai sesuatu untuk diduduki, memasukan kedalam tempat tidur, dan yang lainnya.

## 2. Tahap Pra-Operasional

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

Dengan cara persimbolan, terdapat hal yang jelas memahami masa lalu dengan masa depan.

Piaget telah belajar untuk menginvestigasi fenomena yang disebut belajar pegunungan (the mountains study). Piaget akan menempatkan anak-anak didepan barisan gunung plester yang sederhana dan piaget duduk disamping, lalu mintak anak untuk

mengambil empat gambar pemandangan yang piaget dari anak lihat.

Sama halnya, anak-anak yang lebih mudah memusatkan pada suatu aspek dari banyak masalah atau komunikasi pada suatu waktu.

### 3. Tahap konkret-operasional

Tahap ini mulai memberikan kemajuan yang pantas enam atau tujuh tahun, kebanyakan anak-anak membangun kemampuan untuk mengamati angka, panjang, dan volume cairan. konkret operasional anak, akan tahu bahwa masih terdapat 4 marbel, dan bahwa stik tidak berubah panjangnya walaupun sekarang lebih panjang dari yang lain.

### 4. Tahap formal operasional

Tahap konkret operasional, anak mempunyai waktu yang sulit menggunakan kemampuan logika barunya untuk peristiwa tidak konkret (abstrak) .

Tahap formal operasional yang mengizinkan satu untuk di investigasi sebuah masalah dengan hati-hati dan sistematis. Seseorang yang telah terbangun formal operasional nya akan mengerti hubungan dari sebuah timbal balik adalah sebuah pertukaran, bahwa sebuah timbal balik dari sebuah pertukaran adalah sebuah hubungan, yang pertukaran dari sebuah hubungan adalah sebuah timbal balik,.

### **3. Konsep Berhitung**

#### **a. Pengertian Berhitung**

Ketangkasan berhitung sangat mempengaruhi keterampilan berpikir, karena berhitung merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menstimulasi kecerdasan seseorang. Kegiatan berhitung memang harus kita tanamkan sejak dini karena pada usia ini ketertarikan anak dalam mengembangkan kemampuan matematikanya sudah muncul. Sebagaimana kita meningkatkan kemampuan berhitung ini selalu dari mengembangkan kemampuan kognitif, sekaligus bisa memupuk pengembangan kemampuan lain seperti pengembangan bahasa dan pengembangan seni.

Menurut Yuliani Dkk (2008:11.11), “berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkannya”.

Selanjutnya Gardner dalam Kurnia (2009: 118) menjelaskan, “ketertarikan dalam berhitung bersemayam di otak depan sebelah kiri dari pariental anak, kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka, kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan awal dewasa”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, kegiatan berhitung merupakan proses kerjanya pikiran yang melalui penglihatan terhadap banyak benda yang memperoleh pengetahuan tentang konsep jumlah. Hal ini merupakan karunia Allah SWT paling tinggi sebagai perbedaan manusia dengan makhluk lain.

### **b. Tujuan Kegiatan Berhitung**

Menurut Yuliani (2008:11.5) kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengalaman terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita petik sebuah kesimpulan bahwa kegiatan berhitung di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak menulis kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya pada tingkat pendidikan selanjutnya.

### **c. Manfaat Kegiatan Berhitung**

Mengingat bahwa untuk memahami konsep dasar dalam berhitung bukan merupakan suatu yang mudah, kemudian dalam menunjukkan kepada jawaban yang menunjukkan kesalahan atas berpikir anak, maka kita terlibat dalam mengembangkan perasaan ketidakmampuan. Terkadang dalam proses kegiatan berhitung harus memaksa dan mendorong anak sebelum mereka siap.

Menurut Yuliani (2008:11.7) menyatakan:

“Anak usia dini membutuhkan untuk bereksplotasi dan menemukan konsep berhitung dengan cara mereka sendiri dan situasi lingkungan yang mendukung bukan yang menghakimi, mereka akan tumbuh menjadi individu yang memandang berhitung merupakan bagian yang alami dan penting dalam kehidupan sehari”.

Berdasarkan pendapat di atas dalam membelajarkan berhitung pada anak usia dini sudah seyogyanya kita menerima dan menghargai persepsinya, karena hal ini berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

Adapun manfaat dari pembelajaran berhitung pada anak usia dini menurut Yuliani (2008.11.7) menyatakan:

- 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar berhitung yang benar, menarik dan menyenangkan.
- 2) Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal.
- 3) Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita petik sebuah kesimpulan tentang manfaat dari kegiatan berhitung adalah menjadikan pembelajaran berhitung sebagai sesuatu yang biasa dalam kehidupan anak tanpa adanya rasa takut dalam menghadapi pembelajaran tersebut, sehingga anak bisa

menyadari bahwa berhitung merupakan sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini guru berperan membangun keingintahuan anak secara alami tentang proses kegiatan berhitung. Kepedulian guru dengan menanggapi apa yang dikatakan anak akan mendorong untuk menentukan pengalaman dan penemuan mereka. Penerimaan guru terhadap kesalahan anak dalam menyimpulkan walaupun terkesan salah, hal ini akan memberi kepercayaan diri kepada anak untuk tetap berpikir, bertanya dan berbagi pengalaman.

Selain dari yang dikemukakan di atas pembelajaran ini dapat merangsang anak untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dan bereksplorasi. Hal ini sangat berkaitan erat dengan perkembangan kognitif (*intelektual*) seseorang.

Kalau kita perhatikan selama ini, banyak anak-anak yang merasa tidak mampu karena dalam berhitung atau konsep matematika itu sulit, mungkin hal ini disebabkan oleh dewasa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang rumit ditakuti. Setelah pembelajaran ini benar-benar diselami, serta dicocokkan dengan metode yang ada dan penata ruangan kondusif melalui permainan hitung tutup botol, pada intinya mereka sudah terlibat dalam kegiatan atau pembelajaran ini menggunakan pendekatan terhadap masalah sehari-hari, sehingga pembelajaran ini bisa tumbuh dan berkembang dalam kehidupan anak.

\

#### **4. Konsep Bermain**

##### **a. Pengertian Bermain**

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

Menurut Montessori dalam Sudono (1995:2), menyebutkan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan. Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat atau tanpa alat yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah”.

Menurut Vigotsky dalam Mayke (1995 :8), mengemukakan bahwa “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan berpikir anak”. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Menurut Vigotsky dalam Montolalu, dkk (2005: 1.13),

membenarkan adanya hubungan erat antara bersifat bermain dan perkembangan kognitif. Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berpikir anak. Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dan rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membandingkan, menarik kesimpulan di samping itu juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berpikir sendiri akan berbuat sendiri dalam menyelesaikan / memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut Horlock (1978: 320) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan pihak luar.

Menurut Anggani (1995: 2) menyatakan bahwa, “Dalam bermain anak memiliki kemampuan memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa dipaksa untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksresi, mempraktekkan dan memperoleh berbagai macam pengertian yang tidak terkira banyaknya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bermain bagi anak berkaitan dengan sebuah peristiwa, situasi, kondisi, keikutsertaan dalam kegiatan. Selanjutnya anak berpendapat bahwa bermain mana suka, sedangkan bekerja tidak demikian karena dilakukan karena harus dan bermain dilakukan karena ingin. Bermain tidak memerlukan konsentrasi dan pemikiran yang rumit, tidak memiliki target, sedangkan bekerja

menuntut konsentrasi penuh, harus belajar, mencurahkan pemikiran, memiliki target dan harus diselesaikan. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh potensinya dan meningkatkan daya pikirnya, serta dapat memberikan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada, salah satunya perkembangan kognitif seperti kemampuan berhitung.

#### **b. Fungsi Bermain**

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

Santrock dalam Kamtini (2005:53), fungsi bermain yaitu: pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan teman sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya. Peneliti menyimpulkan bahwa fungsi bermain dapat meningkatkan kognitif anak, eksplorasi akan perilaku tertentu yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

#### **c. Tujuan Bermain**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan kebutuhan dalam perkembangan anak, maka tujuan bermain menurut Diknas (2002:56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan bahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar dan fleksibel.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan dengan pengetahuan yang sudah ada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru diperoleh, sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta, mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dalam masyarakat.

#### **d. Manfaat Bermain pada Anak Usia Dini**

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak keseluruhan dengan bermain anak-anak menemukan keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya lewat bermain fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi akan berkembang.

Menurut Mantolalu (2005:1.19) manfaat bermain adalah:

“a) bermain dapat memacu kreatifitas, b) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, c) bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik, d) bermain bermanfaat untuk melatih empati, e) bermain bermanfaat mengasah panca indra, f) bermain sebagai media terapi, g) bermain itu melakukan permainan”.

Sesuai dengan pernyataan di atas bermain adalah anak dapat berimajinasi dan mengenal ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru.

Merujuk pada pendapat ahli di atas, bermain sangat bermanfaat sekali bagi anak usia dini, karena dalam bermain ini dapat memantau semua perkembangan baik fisik maupun psikis anak. Dengan bermain anak dapat bereksplorasi dalam dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultur, serta membantu anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan pikirkan.

#### **e. Pentingnya bermain bagi anak**

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam perkembangan anak, meliputi; dunia fiksi dan sosial, sistem komunikasi

dimana bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan dan bermain merupakan kebahagiaan bagi anak karena mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Menurut Bredekanp dan Copple dalam Kurnia (2009: 62) bermain memiliki arti penting bagi anak, bermain membangun konsep dan pengetahuan anak dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

Menurut Kurnia (2009:620) bermain memiliki arti penting diantaranya:

- 1) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi menyelesaikan masalah.
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir.
- 3) Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif.
- 4) Bermain membantu mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- 5) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.
- 6) Bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri untuk membentuk dengan kehidupan yang lebih baik.
- 7) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik baik kasar maupun motorik halus.
- 8) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Sesuai dengan pernyataan para ahli di atas bermain memang penting dalam kehidupan anak karena dengan melalui bermain mereka memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, kemudian menemukan diri yaitu kekuatan dan kelemahan yang ia miliki melalui sosialisasi dengan teman sebaya.

## **5. Alat Permainan**

### **a. Pengertian Alat Permainan**

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

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

Menurut Brata dalam Sudono (1995:23) bahwa:

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

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi Anak Usia Dini untuk proses perkembangan dan

mendorong benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Selanjutnya, menurut Tanaka dalam Sudono (1995: 8), menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

#### **b. Fungsi Alat Permainan**

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

- 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 Tanaka dalam Sudono (1995:8), fungsi alat permainan yaitu:

- 1) Melalui bermain kognitif anak berkembang
- 2) Mengembangkan keterampilan berhitung anak
- 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak

4) Mengenalkan warna pada anak

5) Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berpikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak

### **c. Permainan Tutup Botol**

Permainan tutup botol merupakan permainan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, karena melalui aktivitas menghitung dalam bentuk mengurangi atau menambah dapat menstimulasi kecerdasan seseorang.

Menurut Kurnia (2009:121), “permainan dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun, dengan memperhatikan benda-benda di sekeliling anak, ajaklah anak menghitungnya karena kemampuan berhitung merupakan salah satu kecerdasan logika matematika”.

Berdasarkan pendapat di atas alat yang dapat digunakan dalam permainan ini adalah tutup botol. Cara seperti ini dapat membantu anak lebih termotivasi karena mereka melaksanakan kegiatan berhitung menggunakan bahan-bahan sisa yang di sekeliling mereka, sesuatu yang mungkin mereka anggap tidak bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran, tetapi benda tersebut bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alat untuk mengasuh kecerdasan mereka.

Kegiatan berhitung dengan tutup botol ini dilakukan dengan kegiatan membimbing dan menyebutkan urutan bilangan. Anak langsung membilang menggunakan tutup botol yang dibantu dengan kartu angka dan dadu. Selanjutnya anak membuat berbagai tumpukan benda yang jumlahnya sama, jumlahnya benda, menyebabkan yang paling sedikit, kemudian menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan angka 1 sampai angka 20.

Pelaksanaan permainan ini dilakukan secara perorangan dan kelompok, anak bisa secara bergantian untuk mencoba kegiatan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan masing-masing dalam memahami konsep bilangan.

Selanjutnya untuk membantu agar anak memiliki dasar yang kuat dalam berpikir, maka guru meminta kembali agar masing-masing anak mengulangi kegiatan sampai mereka paham dengan kegiatan berhitung. Sehingga mereka benar-benar mempunyai kemampuan dalam berhitung dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Vigostky dalam Moeslichatoen (1997:17) menyatakan bahwa manusia lahir dengan seprangkat fungsi kognitif dasar yaitu kemampuan memperhatikan, mengamati, dan mengingat. Maka atas dasar inilah peneliti mencoba merancang permainan yang menggunakan tutup botol Usia Dini Anak memiliki kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat tentang suatu hal dan perlu dikembangkan melalui permainan-permainan yang dapat meningkatkan dimensi perkembangan anak.

## **B. Penelitian Relevan**

Peneliti akan mengaplikasikan kegiatan tutup botol untuk mengenalkan berhitung pada Anak Usia Dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

1. Fitria 2009 melakukan penelitian dengan judul “ Upaya meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan bowling angka Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiah 1 Duri.
2. Halimah 2009 melakukan penelitian dengan judul ”Pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini melalui permainan APE kain perca di TK Surya Pariaman”. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan menggantungkan bola, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan menggantungkan bola pada pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung AUD di TK Surya Pariaman.
3. Syawalni 2010 melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh permainan kartu gambar terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5 tahun pada PAUD Amanah Bunda Perumnas Penggambiran Kota Padang.

Berdasarkan penelitian pada yang terdahulu terlihat perbedaan dan persamaannya dengan penelitian peneliti. Dimana persamaannya adalah sama sama mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini, namun juga terdapat perbedaannya dengan penelitian peneliti yaitu:

1. Dari segi media yang digunakan dimana penelitian terdahulu seperti Fitria 2009 yaitu mengenalkan bowling angka dan Halimah

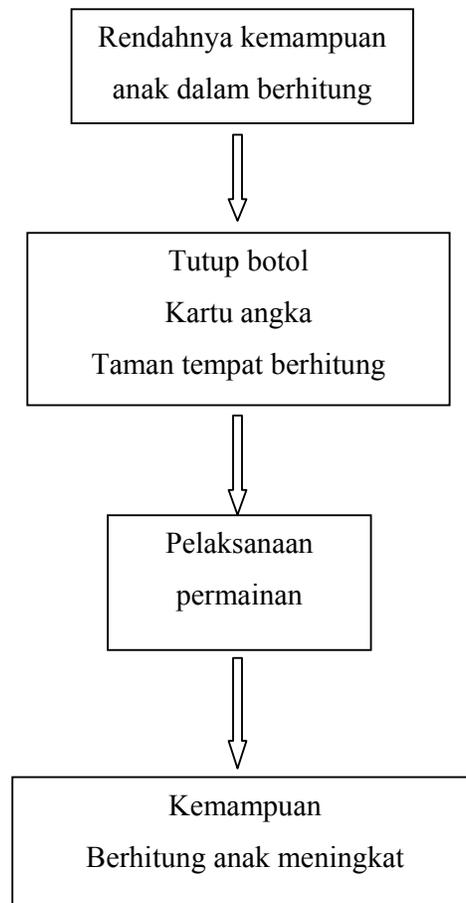
2009 yang menggunakan kain perca seterusnya Syawalni 2010 menggunakan kartu gambar sedangkan penelitian ini mengenalkan konsep berhitung pada anak usia dini yang menggunakan media tutup botol.

2. Pada penelitian ini diperluas konsep berhitungnya pada tahap penjumlahan dan pengurangan sedangkan pada penelitian terdahulu tidak diperkenalkan kepada anak usia dini konsep berhitung sampai kepada tahap penjumlahan dan pengurangan dengan benda benda.

### **C. Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran pada TK membutuhkan kesabaran dan kreatif menghadapi anak dalam mengenalkan konsep berhitung kepada anak. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan pengenalan berhitung kepada anak supaya anak mengerti dengan urutan angka. Dengan permainan tutup botol ini anak akan lebih mudah berhitung. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan daya pikir anak, proses pembelajaran tersebut yang akan dilaksanakan pada TK. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tutup botol dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Untuk lebih jelas dapat dilihat kerangka konseptual dalam penelitian yang telah disusun dalam bagan berikut:



**Bagan 1**

**Kerangka Berpikir**

**D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah: “kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan tutup botol pada anak di TK Kartika Bukittinggi”.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan perkembangan pengetahuan anak dalam mengenal konsep berhitung dalam penjumlahan dan pengurangan melalui permainan tutup botol. Hal ini terbukti dari hasil tindakan siklus pertama yang termasuk kategori rendah dalam artian sebagian anak yang mampu melakukan permainan tutup botol. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi, yang berarti jika dilihat dari jumlah anak keseluruhan, maka anak yang terlihat memiliki kemampuan berhitung dan sikap yang baik dalam mengikuti permainan tutup botol dan pada proses pembelajaran sudah terlihat.
2. Terdapat peningkatan yang sangat berarti dalam perkembangan berhitung dan sikap anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus pertama dengan kategori rendah, dalam artian anak yang terlihat dibawah rata-rata. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam keategori sangat tinggi.
3. Terdapat peningkatan perkembangan kemampuan berhitung dan sikap anak yang maksimal dengan metode permainan tutup botol. Terbukti dari hasil tindakan pada siklus pertama dengan kategori rendah, dengan arti kata tidak begitu terlihat perkembangan berhitung dan sikap anak yang mana rata-rata persentase dibawah kategori sangat tinggi. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang dicapai sangat terlihat dalam kategori sangat tinggi, dalam artian sudah hampir semua anak yang mampu

mengembangkan kemampuan berhitung dalam penjumlahan dan pengurangan dengan tutup botol dan sikapnya.

## **B. Implikasi**

Permainan berhitung melalui tutup botol telah berhasil dilakukan dalam merangsang daya pikir anak atau perkembangan berhitung anak, karena berhitung sangat perlu ditingkatkan untuk melihat bagaimana pemikiran anak itu berkembang.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi orangtua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak mengembangkan kemampuan berhitung dan sikap anak, seperti melakukan permainan tutup botol. Agar anak menjadi aktif, kreatif, mampu melakukan sesuatu pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.
2. Bagi guru TK dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan sikap anak dengan permainan tutup botol dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan. Agar anak mampu berkembang secara maksimal. Agar kecerdasan berhitung anak dapat dikembangkan secara optimal.
3. Bagi peneliti ingin melanjutkan penelitian ini agar dapat meneliti lebih lanjut peningkatan kemampuan berhitung dan sikap anak kearah lebih

baik lagi dan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggani, Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Grafindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Bermain*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2003. *UU RI No 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04.
- Elizabeth, B. Horlock. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Fitria. 2009. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Bowling Angka di TK Aisyiyah 1 Duri”. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Hartati. 2005. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Halimah. 2009. “Pengenalan Konsep Berhitung pada Anak Usia Dini melalui Bermain APE kain Perca di TK Surya Pariaman”. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Program Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Kamtini, Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.