

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
MEMANCING ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
CARANO INDAH PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

**YUSLINAR
NIM : 1308733**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

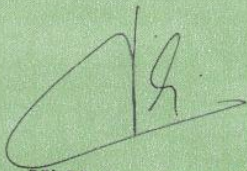
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan
Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Carano Indah
Padang Pariaman
Nama : Yuslinar
Nim : 2013/1308733
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II,

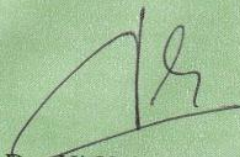


Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd

NIP. 19580305 198003 2 003

Mengetahui

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

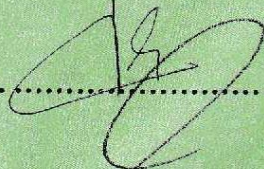
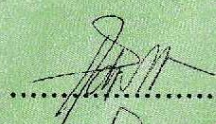
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Jurusan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Memancing Angka di
Taman Kanak-Kanak Carano Indah Padang Pariaman

Nama : Yuslinar
NIM : 2013/1308733
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

Segala puji bagi Allah...Tuhan seru sekalian alam...

Shalawat dan salam kepada Nabi termulia dan Rasul pilihan Muhammad SAW

Dan seluruh keluarga serta sahabat-sahabatnya...

Maha suci Engkau, Ya Allah...

Ya Allah ya Tuhan yang maha pemurah

Limpahkanlah murah-Mu...

Ya Allah ya Tuhan yang Maha Penyayang

Curahkanlah sayangMu...dengarkanlah seruanKu...terimalah permohonanKu...

Hanya Engkaulah tempat aku memohon segala do'a, tempatku menyampaikan cita-cita

Ya Allah yang Maha Pembuka...

Berikanlah aku hikmah dan ilmu yang luas

Tunjukkanlah apa-apa yang bermanfaat untukku

Selamatkanlah aku dalam beragama

Sehatkanlah jasmaniku, rohaniku...

Jadikanlah buah tutur yang baik dan jadikanlah

Aku termasuk orang-orang yang mempusakai Syurga kenikmatan

Ya Allah yang mempunyai kerajaan...

Engkaulah yang memberi kerajaan kepada siapa yang Engkau kehendaki

Ditangan-Mu terletak segala takdir

Engkau Maha Kuasa dari segala-galanya

Ya Allah ya Tuhanku...

Tolonglah aku supaya aku mensyukuri rahmat dan nikmat yang Engkau berikan

KepadaKu...kepada suamiku...kepada anak-anakku tersayang

Kepada ibu dan bapakku...kepada saudara-saudaraku

*Masukkanlah kami kedalam sayang-Mu... kasih-Mu...Peliharaan-Mu
Masukkanlah kami kedalam pergaulan dan kumpulan orang-orang yang baik*

*Ya Allah yang menjawab
Terimalah do'aku dan permohonanku...
Engkau Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui
Segala puji bagi Allah...yang telah menunjuki aku sampai kesini
Yang telah menuntun setiap langkah perjalanan hidupku...
Hingga aku berhasil melewati semuanya
Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati
Kupersembahkan karyaku ini
Untuk orang-orang yang berarti dalam perjalanan hidupku*

*Untuk suamiku (Muslim) yang menjadi pimpinan keluargaku
Yang memberi motivasi dan memberi kebahagiaan dalam hidupku
Dalam segi lahir dan batin*

*Untuk anak-anakku yang tersayang (Tia, Tetsya, Rizki)
Mama sayang pada kalian semua...
Mama berharap kalian menjadi anak yang sholeh sholehah, berbakti dan sukses selalu
Untuk ibuku tercinta (Kasimah) yang telah melahirkan dan membesarkanku
Kesabaranmu...kasih sayangmu...penat letihmu...pengorbananmu
Yang sangat setia membantu dalam hidupku*

*Dan terimakasih untuk rekan-rekanku di Tk Carano Indah
Yang telah melewati kebersamaan dalam suka dan duka
Dan teman-teman yang tak disebutkan satu persatu
Semoga kita lebih bisa memaknai arti dari sebuah persahabatan*

By : Yuslinar

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya mrenyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lain.

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan,

Yuslinar

ABSTRAK

Yuslinar 2015.Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Memancing Angka di Tk Carano Indah Padang Pariaman.Skripsi.Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Latar belakang penelitian ini adalah masih banyak ditemui anak TK yang masih belum mampu menyebut urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan. Banyak faktor yang menyebabkan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik dan kurang menyenangkan bagi anak, sehingga dalam belajar anak kurang ikut beraktifitas untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Kurangnya media atau sarana permainan yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan memancing angka di TK Carano Indah Padang Pariaman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian di kelompok B1 TK Carano Indah Padang Pariaman dengan jumlah anak 12 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, siklus I dan siklus II tiga kali pertemuan, sedangkan siklus III satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, mencatat setiap kegiatan setiap anak sampai akhir dan dokumentasi.

Temuan penelitian terdapat tingkat keberhasilan anak pada siklus 1 masih rendah dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung belum berkembang sangat baik maka dilanjutkan ke siklus III. Pada siklus III pertemuan pertama kemampuan berhitung anak sudah meningkat dan mencapai keberhasilan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu tujuh puluh lima persen. Kesimpulan dari penelitian adalah bahwa melalui permainan memancing angka dapat memberikan peningkatan kemampuan berhitung di TK Carano Indah Padang Pariaman.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunianya kepada Peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ‘’ Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan memancing angka di TK Carano Indah.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan rendah hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai tanda hormat peneliti pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ibu Dra Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Dosen pembimbing I dan selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Syahrul I, S.Ag, M. Pd selaku sekretaris pendidikan jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Bapak dan Ibu Staf pengajar dan Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Prof, Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Kepala TK Carano Indah Padang Pariaman yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi penelitian ini.
7. Rekan-rekan Guru TK Carano Indah Padang Pariaman yang telah membantu penulisan pengambilan data.
8. Anak didik peneliti TK Carano Indah Padang Pariaman khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT, peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang bersifatnya membangun dan bermanfaat demi kesempurnaan, semoga skripsi ini jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang , Desember 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasar Teori.....	8
1. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dni	9
c. Pengertian kognitif	10
d. Karakteristik Pengembangan Kognitif	10
e. Bermain untuk Perkembangan Kognitif.....	12
2. Hakekat Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	13
a. Pengertian berhitung pada Anak Usia Dini	13
b. Tujuan Berhitung pada Anak Usia Dini	14
3. Hakekat Bermain pada Anak Usia Dini.....	15
a. Pengertian Bermain pada Anak Usia Dini	15
b. Tujuan Bermain pada AUD.....	16
c. Manfaat Bermain pada AUD.....	17
4. Permainan Memancing Angka.....	18
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berfikir	20
D. Hipotesis Tindakan.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
C. Subjek Penelitian	23
D. Prosedur Penelitian	23
E. Defenisi Operasional.....	40
F. Intrumentasi	41
G. Teknik Pengumpulan Data.....	42
H. Teknik Analisis Data.....	43
I. Indikator Keberhasilan.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	45
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	45
2. Deskripsi Siklus I.....	47
3. Deskripsi Siklus II	57
4. Deskripsi siklus III.....	69
B. Analisis Data	72
C. Pembahasan	79

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	82
B. Implikasi	82
C. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4.1 Kemampuan Anak dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	45
Tabel 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	48
Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	50
Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	52
Tabel 4.5 Rekapitulasi Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3	54
Tabel 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	59
Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	62
Tabel 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....	64
Tabel 4.9 Rekapitulasi Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3	66
Tabel 4.10 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus III Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	70
Tabel 4.11 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Berkembang Sangat Baik.....	74

Tabel 4.12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Berkembang Sesuai Harapan.....	75
Tabel 4.13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Mulai Berkembang..	77
Tabel 4.14	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Belum Berkembang..	78

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 4.1 Hasil Observasi Anak dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	46
Grafik 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	48
Grafik 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	50
Grafik 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....	52
Grafik 4.5 Rekapitulasi Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3	55
Grafik 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	60
Grafik 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	62
Grafik 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....	64
Grafik 4.9 Rekapitulasi Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3	67
Grafik 4.10 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus III Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	71
Grafik 4.11 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Berkembang Sangat Baik	74

Grafik 4.12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Berkembang Sesuai Harapan.....	76
Grafik 4.13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Mulai Berkembang	77
Grafik 4.14	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kategori Mulai Berkembang	78

DAFTAR BAGAN

		Hal
Bagan 1.	Kerangka Berfikir Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung.....	21
Bagan 2.	Prosedur Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3. Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3. Dan Siklus III Pertemuan 1.
- Lampiran II LEMBAR PENGAMATAN
- Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).
- Lampiran III LEMBAR PENGAMATAN
- Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3. Siklus II pertemuan 1, 2, dan 3. Siklus III pertemuan 1 (Setelah Tindakan).
- Lampiran 1V Dokumentasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

TK merupakan lembaga yang memberikan layanan Pendidikan Anak Usia Dini pada rentang 4-6 tahun. Para pendidik harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (motorik) agar anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan di TK bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral, dan agama secara optimal dalam lingkungan yang kondusif, demokratis dan kompetitif. Pendidikan ini berupa upaya untuk memberikan bimbingan, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk yang istimewa karena manusia memiliki akal dan pikiran. Melalui akal dan pikiran yang ada di dalam diri manusia sudah seharusnya manusia dapat bertindak laku sesuai dengan kodratnya sebagai individu manusia. Hal ini dapat diwujudkan dengan mudah lewat pikiran, tutur kata, dan bahkan melalui perbuatan atau tindakan.

Sehubungan dengan hal tersebut di dalam kurikulum berbasis kompetensi 2004 ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi bidang pengembangan kemampuan dasar. Selanjutnya dalam kurikulum

dijelaskan bahwa bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang akan dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik, sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik, motorik, dan seni.

Sesuai dengan pengembangan kemampuan dasar untuk kognitif mempunyai kompetensi dasar anak untuk mampu menciptakan kreatifitas dalam mengembangkan pengetahuan (berpikir) secara terkoordinasi dalam rangka berkarya, berpikir, serta mencari solusi terhadap suatu masalah. Adapun tujuan pengembangan kognitif seperti yang dikutip dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) 2004 yaitu anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan berpikir kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak sesuai dengan tahap perkembngannya. Salah satu metode yang dianggap cukup baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kognitif anak khususnya dalam peningkatan konsep berhitung adalah dengan metode bermain angka dan

benda sehingga anak lebih senang dan bersemangat melihat permainan yang diperagakan oleh guru, karena bermain bagi anak merupakan kegiatan yang disukai dan disenangi.

Guru merupakan faktor penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini disebabkan karena guru merupakan pelaksana pendidikan yang langsung berhubungan dengan anak didik dalam situasi belajar mengajar. Berlangsungnya proses belajar mengajar disekolah akan melibatkan unsur guru, anak, materi, metode, penilaian dan tujuan yang akan dicapai. Masing-masing unsur tersebut berfungsi sendiri dalam mencapai tujuan. Unsur ini akan berfungsi apabila guru sebagai pelaksana pendidik mampu mengelola dan memanfaatkannya, dan sebaliknya apabila guru sebagai pelaksana pendidik tidak mampu mengelola dan memanfaatkannya maka tujuan pendidikan mustahil akan tercapai sebagaimana mestinya.

Guru TK diharapkan memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia TK, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni dapat dikembangkan secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Masa usia TK anak berada pada fase berpikir konkrit, anak akan berbicara sesuai dengan yang dilihatnya, itulah sebabnya dalam proses pembelajaran di TK banyak digunakan alat peraga. Penyediaan alat untuk pembelajaran yang berupa alat peraga dan alat bermain sangat membantu perkembangan kecerdasan anak. Kenyataan peneliti lihat di lapangan yaitu

pada TK Carano Indah Padang Pariaman masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung dan mengenal angka, anak belum bisa berhitung dengan lancar, kebanyakan anak tidak bisa membedakan angka seperti angka 2 dengan angka 5 dan angka 6 dengan angka 9. Hal ini terjadi karena media yang diciptakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung masih sangat minim, guru hanya menuliskan angka 1 sampai 10 dipapan tulis sehingga anak tidak merasa tertarik dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran berhitung. Sehingga pembelajaran berhitung tidak tercapai secara optimal, padahal pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting dalam aktivitas kehidupan manusia. Apalagi kegiatan berhitung diberikan kepada anak melalui kegiatan macam-macam permainan tentu anak akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti disini mencoba untuk melakukan suatu penelitian. Peneliti melihat adanya permainan yang bisa menyenangkan serta dapat merangsang otak yang akan digunakan untuk bermain di TK agar dapat meningkatkan pembelajaran anak TK dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Memancing Angka”.

Alasan peneliti memilih permainan memancing angka sebagai alat pembelajaran berhitung karena menurut peneliti permainan memancing angka ini akan memudahkan anak untuk dapat menyebut urutan bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda). Permainan memancing angka menggunakan bermacam-macam gambar dan kartu angka.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang muncul dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak maka dapat peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak tidak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10.
2. Anak tidak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.
3. Anak tidak dapat membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik minat anak.

C. Pembatasan Masalah

Setelah ditemui beberapa permasalahan di TK Carano Indah Padang Pariaman dapat dibatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut “Anak tidak dapat membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ditemukan di atas dapat dirumuskan. Bagaimanakah cara permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B 1 di TK Carano Indah Padang Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka pada kelompok B1 di TK Carano Indah Padang Pariaman.

Setelah penelitian ini dilakukan peneliti mengharapkan dapat menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan pengembangan kognitif anak dengan permainan memancing angka.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Anak didik
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan tentang lambang bilangan dan konsep bilangan.
 - b. Meningkatkan konsep berhitung melalui benda-benda.
2. Bagi guru TK
 - a. Peningkatan dalam pengelolaan pembelajaran.
 - b. Motivasi guru dalam menciptakan media pembelajaran tentang berhitung.
3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan umumnya dan meningkatkan proses belajar mengajar pada khususnya.
4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dalam proses belajar mengajar serta salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*), usia 4-6 tahun merupakan peka, masa eksplorasi dan masa bermain. Untuk mendapatkan pendidikan, pengalaman yang diperoleh dari lingkungan, termasuk simulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Sejalan dengan itu, Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal1 ayat 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang sudah mendapatkan pendidikan dan pertumbuhan dari lingkungan yang diberikan orang dewasa.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting, adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik, akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara objektif, sehingga memudahkan guru untuk merangsang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

Suryana (2013:32-33) mengemukakan karakteristik Anak Usia Dini sebagai bentuk: 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu (curiosity), 3) anak bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Menurut Sujiono (2009:07) mengemukakan karakteristik Anak Usia Dini adalah: a. Egosenris, b. Cendrung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, d. Anak adalah makhluk sosial, e. Anak membangun kosep diri melalui interaksi sosial disekolah, f. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, g. Kaya dengan fantasi, h. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi, i. Daya konsentrasi yang pendek, j. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial, k. Masa usia dini disebut masa *golden age*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Anak Usia Dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya akan potensinya

yang mencakup dalam berbagai program pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri.

c. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pemikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2009:78) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai kapasitas untuk menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk pengaturan.

Sedangkan menurut Scheerer dalam Sarwono (2008:85) kognitif adalah proses sentral yang menghubungkan peristiwa-peristiwa diluar (eksternal) dan didalam (internal) diri sendiri.

Dapat peneliti simpulkan dari pendapat di atas bahwa perkembangan kognitif anak terjadi dalam proses internal susunan syaraf manusia itu sendiri yang berkembang secara bertahap.

d. Karakteristik Pengembangan Kognitif

Pengembangan kognitif menggambarkan bagaimana fikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Piaget dalam Suryana (2013:215-216) menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui tahapan:

1. Sensori motor (0-2 tahun) tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan indranya untuk berinteraksi dengan lingkungannya.
2. Pra operasional (2-7 tahun) pada tahap ini anak sudah mampu menggunakan bahasa dan kemampuan untuk berfikir dalam bentuk simbolik.
3. Operasioal konkret (7-11 tahun) pada tahap ini anak sudah mampu mengatasi masalah-masalah yang konkret.
4. Operasional formal (11-dewasa) pada tahap ini mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis menjadi lebih ilmiah dalam berpikir.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak mengikuti pola dari perilaku yang terjadi bersifat reflek sampai mampu berpikir secara abstrak dengan menggunakan logika. Pengembangan kognitif anak TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya.

Catron dan Allen dalam Sujiono (2009:78) menggambarkan kemampuan kognitif sebagai kapasitas untuk bertumbuh untuk menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan dalam beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk pengaturan sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambaran, isyarat dan angka-angka. Sehubungan dengan hal tersebut di atas pendidikan di TK dikembangkan berdasarkan teori-teori pelajaran yang menggunakan prosedur dan strategi ilmiah untuk belajar. Diantaranya adalah dengan menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran Anak Usia Dini dan untuk mencapai tujuan

pendidikan TK. Maka dari itu para pendidikan TK Perlu menjabarkan indikator, baik untuk pembentukan perilaku melalui perkembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru dengan menggunakan berbagai metode/teknik yang sesuai dengan prinsip-prinsip belajar di TK yaitu “Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan anak itu sendiri terutama keluarga dimana orang tua yang sangat responsif terhadap perkembangan anaknya mereka akan memfasilitasi anak-anaknya dengan bimbingan pengetahuan yang dapat mengarahkan kepada ilmu yang bermanfaat.

e. Bermain untuk perkembangan kognitif

Menurut Piaget dalam Suryana (2013:149) anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkrit ke berpikir abstrak.

Menurut Eheart dan Leavitt dalam Sujiono (2009:145) mengatakan bahwa pembelajaran dalam bermain dapat mengembangkan berbagai potensi anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kognitif anak perlu dilakukan karena akan bermanfaat bagi anak sampai kapanpun.

2. Hakekat Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung pada Anak Usia Dini

Depdiknas (2000:1) berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran lambang bilangan warna, bentuk ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Menurut Garder dalam Hamzah (2009:102) kecerdasan logika matematika yang berkaitan dengan berhitung atau menggunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan logika matematika menuntut seseorang berpikir secara logis, linier, teratur yang dalam teori belahan otak disebut berpikir konvergen atau dalam fungsi belahan otak kecerdasan logis matematis merupakan fungsi kerja otak belahan kiri. Sedangkan adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.

Dapat peneliti simpulkan bahwa berhitung berkaitan dengan bilangan dalam pengalaman kita sehari-hari. Dapat kita lihat anak yang cerdas secara sistematis sering tertarik dengan bilangan dan dapat berhitung mudah dari usia yang sangat muda.

b. Tujuan Berhitung pada Anak Usia Dini

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

Secara khusus berhitung menurut Depdiknas (2000:2) bertujuan agar anak:

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan yang tinggi.
- 3) Memiliki pemahaman ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep dan ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pentingnya kecerdasan matematis logika dalam kehidupan kita sehari-hari, apabila digabungkan dengan kecerdasan lain, akan menghasilkan warga negara yang produktif. Oleh sebab itu Lwin (2005:43) menyebutkan arti penting kecerdasan matematis yaitu:

- 1) Meningkatkan logika dan memperkuat keterampilan berpikir.
- 2) Menemukan cara kerja pola dan hubungan.
- 3) Meningkatkan pengertian bilangan.
- 4) Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.
- 5) Memperbaiki kemampuan untuk mengklafikasikan dan mengelompokkan.
- 6) Meningkatkan daya ingat.

Dari tujuan di atas ditarik kesimpulan bahwa tujuan berhitung di TK menanamkan pemahaman tentang konsep berhitung yang mana, anak dapat menyebut urutan bilangan 1-10, anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, anak dapat membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10.

3. Hakekat Bermain Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Pada Anak Usia Dini

Bermain mempunyai arti penting dalam kehidupan anak. Dapat kita perhatikan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit jasmaniyah maupun rohaniyah.

Menurut Santrock dalam Suryana (2013:138) mengatakan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa perkembangan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau sebagai kewajiban.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak tentang diri sendiri dan lingkungannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah.

Dalam disimpulkan bermain adalah wahana di mana anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Perkembangan potensi yang optimal dapat diperoleh anak dengan permainan secara sukarela tanpa paksaan sehingga anak merasa senang.

Permainan dapat dilakukan secara sendiri atau individu dan dapat juga dilakukan secara berkelompok dalam permainan maze, bentuk-bentuk geometri, anak bermain menggunakan alat yaitu kartu bentuk geometri.

b. Tujuan Bermain Pada Anak Usia Dini

Catron dan Allen dalam Sujiono (2009:145) bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan integrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas yang individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Sedangkan menurut Suryana (2013:140) bermain adalah memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa tujuan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak, seperti sosial-emosional, fisik motorik, bahasa, kreativitas, dan kognitif anak.

c. Manfaat Bermain

Wolfgang dalam Sujiono (2009:145) berpendapat bahwa bermain dapat mengembangkan terapi sosial, kognitif dan bermain juga mempunyai manfaat besar bagi anak: 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasi melalui gerak. 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosi, percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif. 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya. 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi diri sendiri.

Sejalan dengan pendapat di atas, Vygostky dalam Musfiroh (2005:14) mengatakan bahwa bermain berguna bagi perkembangan anak melalui tiga cara yaitu : a) Bermain dapat menghubungkan antara kemampuan aktual dan kemampuan potensial anak, dimana saat bermain kemampuan anak akan melebihi dari usianya. b) Bermain memfasilitasi pikiran dari objek dan aksi dimana dalam bermain anak menuruti apa yang ada dalam pikiran dari pada kenyataan (realitas). c) Bermain dapat mengembangkan penguasaan diri.

Dari uraian manfaat bermain tersebut di atas dapatlah peneliti simpulkan bahwa dengan bermain inspirasi yang ada dalam khayalan anak akan dapat ia wujudkan dalam bentuk permainan sehingga dapat memberikan kepuasan dan penghargaan terhadap diri anak dan menemukan sesuatu yang baru setelah ia melakukan suatu permainan.

Sesuai dengan slogan bermain sambil belajar sangat sesuai dengan karakteristik kurikulum untuk AUD, di mana bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada AUD.

4. Permainan Memancing Angka

Eliyawati (2005:65) menyatakan bahwa permainan memancing angka merupakan satu dari banyak jenis APE untuk Anak Usia Dini yang telah dikembangkan berdasarkan alat permainan yang diciptakan oleh para ahli yaitu: Dr Maria Montessori, Frabel, George Cruissenaire dan Peabody. Banyak cara dalam mengembangkan permainan yang diciptakan oleh ahli terdahulu untuk anak usia dini yang tetap mempertimbangkan tahap perkembangan dan karakteristik anak.

Menurut Sudono (2000:119) permainan di air sudah sedikit diungkapkan, maka dari itu dari peneliti berinisiatif untuk mengembangkan suatu permainan di luar yang menggunakan kolam plastik kecil.

Permainan memancing angka dilakukan dalam bentuk perlombaan permainan ini menggunakan kolam kecil yang terbuat dari plastik dengan alat pancing yang diberi magnet serta angka 1-10 dengan jumlah yang banyak dimasukkan ke dalam kolam dan anak disuruh memancing dengan alat pancingan.

Pelaksanaan Kegiatan :

1. Anak dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok ada empat orang.
2. Anak disuruh memancing angka bergambar ikan 1-10.

3. Siapa anak yang tercepat memancing kartu angka bergambar ikan 1-10 itulah yang pemenang.
4. Kemudian anak disuruh membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10 dan mengurutkan dengan benar.

Tujuan Permainan ini adalah:

1. Mengenalkan konsep bilangan dan bilangan pada anak.
2. Mengenalkan kegiatan yang dapat dilakukan di air pada anak.
3. Menghilangkan rasa takut anak pada air.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Rini Oktari (2013) melakukan tindakan kelas dengan judul “ meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui buah cemara di TK Bayangkari 50 Kota. Persamaannya dengan penulis adalah sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak, sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan melalui permainan buah cemara.
2. Winda Maladewi (2014) melakukan tindakan kelas dengan judul “ Peningkatan berhitung anak melalui permainan kartu bilangan di TK Putri Bangsa Batang Pesisir. Persamaannya dengan penulis sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak, sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan melalui permainan kartu bilangan.
3. Iin Pranata (2013) melakukan tindakan kelas dengan judul “ Peningkatan berhitung anak melalui permainan kartu bilangan di TK Putri Bangsa Batang Pesisir. Persamaannya dengan penulis sama-sama meningkatkan

kemampuan berhitung anak, sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan melalui permainan kartu bilangan.

Sehubungan dengan yang dilakukan oleh peneliti yang dikemukakan di atas, begitu banyak kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Carano Padang Pariaman. Dalam hal ini peneliti juga berupaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka.

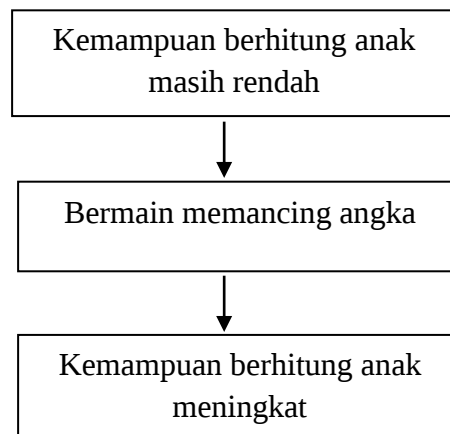
C. Kerangka Berpikir

Meningkatkan aktivitas dan pengenalan anak dalam belajar, guru sangat berperan penting dalam memilih strategi, metode, materi dan media yang tepat dan menarik sehingga mudah diikuti oleh anak. Dengan ini peneliti mencoba menggunakan metode bermain sambil belajar melalui permainan memancing angka untuk dapat meningkatkan aktivitas dalam pengenalan anak tentang konsep matematika bilangan dan lambang bilangan dalam proses pembelajaran menggunakan beberapa siklus.

Melalui penerapan metode pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan pengenalan anak tentang konsep bilangan dan lambang bilangan yang dikembangkan dan dijadikan pedoman atau petunjuk dalam rangka mencapai peningkatan aktivitas dan pengenalan tentang konsep bilangan dan lambang bilangan bagi peserta didik.

Dalam permainan ini guru memasukkan angka 1-10 banyak ke dalam kolam plastik yang diisi air. Guru juga menyediakan alat pancing yang pada ujungnya diberi magnet, pada angka yang akan dipancing diberi nomor kecil

agar dapat ditarik oleh magnet pada pancingan. Kemudian anak mengurutkan angka yang di pancing.



Bagan 1: Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Carano Indah Padang Pariaman.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan dengan cara melakukan permainan memancing angka di TK Carano Indah Padang Pariaman.
2. Permainan memancing angka dapat menjadi media yang menyenangkan bagi anak dan merupakan permainan yang mengasyikan, sehingga kemampuan berhitung anak khususnya di TK Carano Indah Padang Pariaman meningkat.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan Taman Kanak-Kanak, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hasil tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan memancing angka tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melainkan juga kemampuan anak dalam berbahasa dan pengetahuan terhadap warna serta solusi terhadap suatu masalah yang dihadapi.
2. Permainan memancing angka yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak yang ditandai dengan sudah meningkatnya

kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda).

3. Melalui permainan memancing angka dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang peneliti uraikan sebagai berikut:

- a. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan.
- b. Dalam merancang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak untuk pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- c. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat yang dapat meningkatkan logika matematika anak khususnya dalam pembelajaran berhitung.
- d. Diharapkan pada orang tua agar selalu memberikan motivasi kepada anaknya dalam peningkatan kemampuan berhitung anak.
- e. Disarankan kepada peneliti-peneliti pada masa yang akan datang untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang kemampuan berhitung anak di TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Depdiknas._2000. *Bermain Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- _____.2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pusat Info Data Indonesia
- _____.2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta. Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas Dirjen Dikti
- Fadhillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamzah, B.Uno. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kemendiknas
- Lwin, May, dkk, 2005. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta. PT. Indeks Gramedia.
- Maladewi, winda. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kartu Bilangan* di TK Putri Bangsa Batang Pesisir
- Oktari, Rini. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Buah Cemara* di TK Bhayang Kari 50 Kota
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2008. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo persada
- Sudono, Anggani. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Depdikbud
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. UNP Press
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas DIKTI Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.