

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
MERONCE KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
ALQUR'AN AMAL SALEH PADANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)



Oleh :

YUSNELI
NIM : 1209580

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

HALAMAN PERSETUJUAN

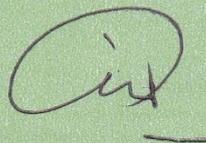
**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
MERONCE KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK
ALQURAN AMAL SALEH PADANG**

Nama : Yusneli
NIM/BP : 1209580/2012
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

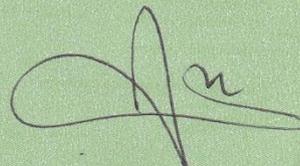
Disetujui Oleh

Pembimbing I



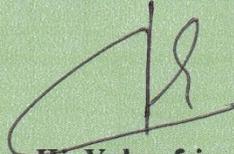
Drs. Indra Jaya, M. Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II



Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

**Mengetahui
Ketua Jurusan**



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meronce Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Alquran Amal Saleh Padang

Nama : Yusneli

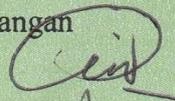
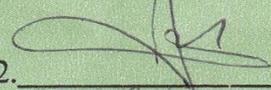
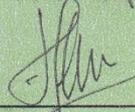
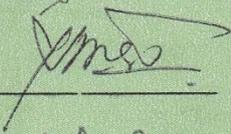
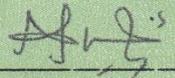
NIM/BP : 1209580/2012

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M. Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd.	2. 
3. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Syahrul Ismet, S. Ag., M.Pd.	4. 
5. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd.	5. 

PERSEMBAHANKU

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."
(Al-Mujadilah : 11)*

Memang Al-Qur'an itu bagi orang yang berpikir, sejenak kumerenungi kalimat itu. Dan kutersadar betapa penting dan berarti perjalanan yang telah kulewati selama beberapa tahun ini di Universitas Negeri Padang sehingga telah merubah paradigma berpikirku menjadi manusia yang lebih berilmu.

Tak henti kuberucap syukur kepada Allah Yang Maha Kuasa, yang telah menggerakkan hati menempuh jalan ini dan selalu membentangkan setiap urusanku... Syukurku pada-Mu ya Rabb... Alhamdulillahirabbil'alamin....

Kupersembahkan karya kecilku untuk orang-orang yang kusayangi

Ayah dan bundaku terima kasih telah membuatku hadir di dunia ini, dan telah mengiringiku dengan do'amu di sepanjang langkahku...

Suamiku terima kasih untuk selalu memahami setiap keluh kesahku dalam menyelesaikan skripsi ini...

Anak-anakku yang kusayangi dan kucintai... perjalanan ini takkan berarti tanpa kalian...

Terima kasih atas semangat dan cinta yang kalian berikan

Dan tak lupa terima kasihku kepada dosen-dosen pembimbing yang telah membimbingku

Serta teman-teman yang selalu memotivasiku

Thank you for all....

Your presenez in my life, bring me alive

Thank you so much....

And with all my gratitude to You Oh Allah....



By: Yuzgih

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meronce Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Alquran Amal Saleh Padang” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang telah berlaku,

Padang, Februari 2016



Peneliti

ABSTRAK

Yusneli 2015: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meronce Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Alqur'an Amal Saleh Padang. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan belum berkembangnya kemampuan berhitung anak dikarenakan anak belum mengenal angka dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan angka kepada anak yaitu digambarkan dalam penelitian ini, 1) Menggambarkan peningkatan membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 di Taman Kanak-Kanak Alqur'an Amal Saleh. 2) Menggambarkan peningkatan kemampuan membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 di Taman Kanak-Kanak Alqur'an Amal Saleh.3) Menggambarkan peningkatan kemampuan menunjuk lambangan 1-10 di Taman Kanak-Kanak Alqur'an Amal Saleh.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Alqur'an Amal Saleh Padang. Kelasnya terdiri dari dua kelas yang merupakan sebagai ruang belajar.

Hasil penelitan menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak yang dari siklus I sampai siklus II hal ini menggambarkan bahwa dengan menggunakan permainan meronce kartu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam belajar dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Alqur'an Amal Saleh Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meronce Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Alquran Amal Saleh Padang”**.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di jurusan pendidikan pendidikan guru pendidikan usia dini FIP UNP. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada;

1. Bapak Dr. Alwen Bentri. M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku pembimbing I, yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini
3. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd selaku pembimbing II, yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku penguji I yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd, selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku penguji III yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Seluruh dosen serta Karyawan dan Karyawati yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua Orangtua, suami dan anak-anak tercinta yang telah memberi semangat dan dukungan baik moril maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
10. Teman-teman Jurusan PAUD yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi.

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penulisan proposal ini, peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN KOMPRESI	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat penelitian	7
G. Pertanyaan Penelitian	8
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	9
1. Pendidikan Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
3. Kognitif.....	16
4. Berhitung	19
5. Meronce Kartu.....	26
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian	31
D. Objek Penelitian	31
E. Definisi Operasional	32
F. Prosedur Penelitian	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	75

BAB V. PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1 Kerangka Konseptual	30
2. Bagan 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Arikunto.....	33

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Observasi	41
2. Tabel 2. Hasil observasi Kemampuan berhitung anak Kondisi Awal (sebelum tindakan).....	43
3. Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	47
4. Tabel 4. Hasil observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	50
5. Tabel 5. Hasil observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	53
6. Tabel 6 Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan kemampuan berhitung anak Melalui Permainan meronce kartu pada Siklus I.....	56
7. Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	60
8. Tabel 8. Hasil observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	63
9. Tabel 9. Hasil observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	66
10. Tabel 10. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan kemampuan berhitung anak Melalui Permainan meronce kartu pada Siklus I.....	70

DAFTAR GRAFIK

1. Gambar Grafik .Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	44
2. Gamabar Grafik 2 .Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus I Pertemuan Pertama	48
3. Gambar Grafik 3. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua	51
4. Gamabr grafik 4. Peningkatan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	54
5. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Meronce kartu Siklus I.....	57
6. Gamabar Grafik 6 .Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Siklus II Pertemuan Pertama	61
7. Gambar Grafik 7. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua	64
8. Gamabr grafik 8. Peningkatan Berhitung Anak Pada Siklus II Pertemuan Ketiga	68
9. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Meronce kartu Siklus II.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. lampiran 1 Data Peserta didik	82
2. Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian Sebelum melakukan tindakan	83
3. Lampiran 3. Lembar pengamatan	90
4. Dokumentasi Penelitian	97

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Dalam Peraturan Pemerintah No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa, “Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas standar tingkat pencapaian perkembangan, Standar Pendidikan dan tenaga kependidikan, standar isi, standar proses dan standar penilaian serta standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan”.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi anak di masa yang akan datang, maka diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuhkembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia kebutuhan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya. Jadi, setiap manusia sangat membutuhkan pendidikan dalam hidupnya, agar dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri individu, yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT. Oleh sebab itu, seorang anak manusia semenjak ia dilahirkan di muka bumi hingga akhir hayatnya harus akan pendidikan, baik itu pendidikan formal, informal, maupun non formal. Oleh sebab itu pemerintah menyatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 butir 14), menyatakan, “Pendidikan itu sudah dimulai sejak usia dini, yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak, sejak lahir sampai dia usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dapat digambarkan bahwa:

“Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian kognitif, bahasa, fisik motorik, serta seni untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar”.

Salah satu yang menjadi faktor pendukung pendidikan adalah kemampuan berhitung anak. Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan

datang dirasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Susanto (2011:97), “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.

Senada dengan Munandar, dalam Susanto (2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

Guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan berhitung anak. Oleh sebab itu, untuk mencapai salah satu dari tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak di atas, maka guru menyusun dan merancang sedemikian rupa suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini adalah kemampuan berhitung. Penguasaan berhitung sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognitif anak. Kemampuan berhitung anak yang dimaksudkan di sini adalah kemampuan berhitung anak dalam permainan meronce kartu. Sistematis berhitung anak menggambarkan sistematisnya dalam berfikir.

Kemampuan berhitung untuk anak usia dini sangat penting untuk ditingkatkan karena dengan kegiatan berhitung anak mampu menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada

usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus

Berhitung berkaitan dengan bilangan dalam pengalaman kita sehari-hari. Dapat kita lihat anak yang cerdas secara sistematis sering tertarik dengan bilangan dan dapat berhitung dengan mudah dari usia yang sangat muda. Untuk mempermudah anak dalam belajar berhitung guru harus menciptakan kegiatan yang menarik minat anak, salah satunya melalui bermain.

Kegiatan bermain anak juga harus diberikan melalui pembelajaran seraya bermain, karena bermain adalah salah satu cara mengajarkan matematika bagi anak, anak akan bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengalaman berharga bagi dirinya, misalnya dalam pengelompokan, menghitung sesuatu dan mengurutkan benda. Kognitif sangat penting diajarkan kepada anak sejak usia dini karena kognitif sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan persiapan anak untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan kenyataan awal peneliti di kelompok B Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh Padang, peneliti menemukan belum maksimalnya perkembangannya kemampuan berhitung anak, diharapkan bisa meningkatkan kemampuan kognitif dalam menyebutkan angka 1-10 bahkan ada yang lebih dari 10, namun saat ditanyakan pada anak bentuk angka, anak-anak belum mengetahuinya. Anak-anak juga belum bisa mencocokkan angka sesuai dengan jumlah benda yang mereka hitung. Ketika guru menyebutkan sejumlah benda anak dapat menghitungnya dengan benar, namun saat ditanyakan lambang bilangan dari jumlah benda yang dihitungnya itu anak

tidak mengetahuinya, serta mencocokkannya dengan jumlah benda yang disebutkan oleh guru, hal ini disebabkan terbatasnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran, kurangnya keterampilan guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran, serta guru kurang terampil dalam memotivasi anak untuk mengerjakan tugasnya.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti mencari solusi untuk memecahkan masalah melalui permainan meronce kartu angka. Angka-angka yang dibuat menjadi susunan kartu kemudian dirangkai melalui kegiatan yang dibuat menjadi susunan kartu kemudian dirangkai melalui kegiatan meronce. Permainan untuk mengenalkan angka merupakan salah satu inovasi permainan untuk mengenalkan angka kepada anak dengan metode bermain, karena melalui bermain tersebut anak akan merasa senang dan tidak akan merasa terbebani dalam mengenali angka-angka. Selain itu anak juga akan merasakan hal yang baru dan kegiatan yang tidak monoton. Permainan tersebut tidak hanya akan menstimulus kognitif anak tetapi juga aspek-aspek perkembangan lainnya seperti aspek fisik motorik, bahasa dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam rangka untuk memotivasi anak agar kemampuan berhitungnya meningkat secara optimal maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meronce Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum berkembangnya kemampuan berhitung anak sesuai dengan yang diharapkan.
2. Anak-anak belum bisa menyesuaikan angka sesuai dengan angka yang mereka hitung.
3. Ketika anak mengurutkan angka yang dihitungnya anak tidak bisa mengurutkan dari angka 1-10.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah yang muncul dan keterbatasan waktu yang ada maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu belum meningkatnya kemampuan berhitung anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana permainan meronce kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh Padang?”

E. Tujuan penelitian

- a. Menggambarkan peningkatan membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 di Taman Kanak-Kanak Alquran Amal Saleh Padang

- b. Menggambarkan peningkatan kemampuan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 di Taman Kanak-Kanak Alquran Amal Saleh Padang
- c. Menggambarkan peningkatan kemampuan menunjuk lambangan 1-10 di Taman Kanak-Kanak Alquran Amal Saleh Padang

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan permainan meronce kartu angka adalah:

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara optimal.
2. Bagi guru, dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi anak.
3. Bagi sekolah :
 - a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan
 - b. Dapat meningkatkan kualitas pekerjaan guru serta tercapainya kompetensi yang diharapkan
4. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian terutama dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.
5. Bagi masyarakat, sebagai wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan kepada anak usia dini khususnya dibidang kemampuan berhitung.

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan manfaat penelitian di atas maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana permainan meronce kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas B Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh Padang?”.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pertumbuhan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Sejak lahir tidak terjadi lagi pertumbuhan sel saraf otak, tetapi hubungan antara sel saraf otak terus berkembang. Dua hal penting dalam pembentukan kecerdasan anak yaitu makanan bergizi dan seimbang serta stimulus pikiran saat diperlukan untuk mendukung proses tersebut.

Hartati (2005:10) mengatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah *unique* pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial- emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Suyanto (2005:6) hakekat anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam,

setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Sujiono (2009:6) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia ini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami sesuatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter ada orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan di dengarnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Ramli (2005:185) karakteristik anak usia dini adalah 1) masa usia dini adalah masa yang berada pada usia prasekolah masa usia 4-6 tahun, 2) masa usia dini adalah masa prakilompok karena pada masa ini anak-anak belajar dasar-dasar keterampilan yang diperlukan, 3) masa usia dini meniru yaitu anak suka sekali menirukan pola perkataan dan tindakan orang-orang disekitarnya, 4) masa usia dini masa bermain untuk mengeksplorasi lingkungannya, 5) anak pada masa usia memiliki keragaman.

Sedangkan menurut Copple dalam Ramli (2005:68) adalah 1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan, 2) perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya, 3) perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak, 4) pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual, 5) perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi kearah kompleksitas organisasi, dan internalisasi yang semakin besar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa karakteristik anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani waktu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental, ia juga sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu. Dan juga perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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 (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14).

Menurut Abdurahman (2009:1) pendidikan anak usia dini adalah suatu proses tumbuh kembang anak 0-8 tahun secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan anak diantaranya aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, agama, moral, kemandirian, dan seni. Sedangkan pembinaan dilakukan melalui rangsangan yang tepat dan benar, sehingga anak dapat tumbuh berkembang secara optimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak sejak lahir sampai usia 6 tahun merupakan periodel awal yang paling penting untuk diberi rangsangan sesuai dengan tahap yang dilaluinya, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *the Golden Ages* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling tepat.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Tujuan dari pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Ramli (2005:3) sebagai berikut:

1) Untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

2) Untuk membantu kesiapan anak dalam belajar di sekolah kelak

Sedangkan tujuan dari pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Depdiknas (2005:3) sebagai berikut :

1) Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas.

2) Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri yang tinggi.

Tujuan di atas tergambar bahwa peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitas, pengembangan segenap potensi yang dimiliki, pengembangan keterampilan dasar dan pembentukan perilaku-perilaku yang diharapkan serta pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa bimbingan pendidikan anak usia dini merupakan proses bantuan khusus yang diberikan guru kepada anak didik untuk membentuk anak yang berkualitas dan juga peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri yang tinggi.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan Anak Usia Dini menurut Kemendiknas (2010:4) Pendidikan Anak Usia Dini adalah “Membina, menumbuhkembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga

terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan dasar perkembangan anak agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya“.

Slamet (2005:6) manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah Sebagai pendidikan yang mampu memberikan layanan multikultur bagi setiap anak.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini membantu mereka untuk mengembangkan potensi kreativitas sebagai perkembangan yang dimilikinya dan mampu memberikan contoh serta layanan yang baik pada mereka.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Memahami karakteristik anak sangat penting bagi seorang pendidik dalam memudahkan mengembangkan potensi anak, setiap karakteristik perkembangan anak yang dikemukakan oleh Bredekamp dalam Ramli (2005:69) sebagai berikut: 1) perkembangan saling mempengaruhi terhadap aspek lainnya, 2) perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan, 3) perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak ke anak yang lain. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individu, 4) perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat di prediksi oleh arah kompleksitas, organisasi dan internalisasi, 5) perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai

konteks sosial dan budaya, dan 6) perkembangan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial.

Solehuddin dalam Masitoh (2006:64) mengungkapkan karakteristik anak adalah “Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egisentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Sejalan dengan pendapat di atas Hartati (2005:11) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak itu bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak adalah makhluk sosial, anak bersifat unik, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, dan anak merupakan masa belajar yang potensial.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah setiap perkembangan pada tahap secara sistematis, dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya, serta perkembangan belajar dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan.

3. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Notoadmodjo (2007) pengetahuan atau kognitif merupakan dominan yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Pengetahuan itu sendiri dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan, dimana diharapkan bahwa dengan pendidikan yang tinggi maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya.

Kognitif berhubungan dengan inteligensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedangkan inteligensi bersifat aktif menurut Sujiono (2009:1.2) bahwa “kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.

Depdiknas (2010: 119) menyatakan pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dan memasang benda sesuai dengan pasangannya.

Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah

“Suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.

Pendapat ahli di atas bahwa kognitif adalah suatu kemampuan berfikir yang dimiliki individu untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan serta informasi yang disediakan oleh indra dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Aspek pengembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Menurut Montolalu (2006: 6,4-6.5) meliputi : 1) Menyebutkan bilangan 1-10, 2) Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.

Montolalu (2006: 6.8) menjelaskan kemampuan yang diharapkan dicapai anak usia 5-6 tahun pada aspek pengembangan kognitif adalah:

- 1) Menyebut urutan bilangan 1-20
- 2) Menguasai konsep bilangan
- 3) Mengenal lambang bilangan
- 4) Menyebutkan lambang bilangan
- 5) Menyebutkan semua jenis bentuk-bentuk
- 6) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahuinya, misal menurut bentuk, ukuran, warna dan sebagainya

Berdasarkan pendapat di atas bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dan dikembangkan dengan memberikan rangsangan dan pembelajaran yang sesuai karakteristik

anak yaitu belajar dengan benda konkrit melalui kegiatan bermain dan menyenangkan baik secara individual maupun kelompok.

c. Manfaat Perkembangan Kognitif

Dengan pengetahuan perkembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi pada masing-masing anak. Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak.

Menurut Piaget dalam Kusrina (2011:11) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yaitu 1) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan. Sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, 2) anak mampu meraih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, 3) agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan suatu peristiwa lainnya, 4) agar anak memahami berbagai simbol yang tersebar didunia sekitar, 5) agar anak mampu melakukan penalaran, baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) maupun proses ilmiah (percobaan), 6) agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang di hadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sujiono dkk (2005: 1.22) menyatakan bahwa manfaat pengembangan kognitif adalah:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan yang ia lihat, dengan dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah

Berdasarkan pendapat di atas manfaat pengembangan kognitif anak adalah menyiapkan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak akan dapat mengembangkan, melatih daya ingatnya, memahami sesuatu, serta mampu memecahkan persoalan hidupnya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya.

4) Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di Taman Kanak-kanak menurut Depdiknas (2000:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk

menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Hasan Alwi (2003:140) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber-akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung (menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya). Nyimas Aisyah (2007:6-5) menyatakan bahwa kemampuan berhitung dalam pengertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa dalam semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

b. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Depdiknas (2000:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, yaitu secara umum berhitung

permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:161) menyatakan bahwa: “Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.”

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga

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

c. Prinsip-Prinsip Berhitung

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Lebih lanjut Yew dalam Susanto (2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam

menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Menurut Mudjito (2007:2) mengemukakan berbagai prinsip-prinsip berhitung pada anak adalah sebagai berikut : a) berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar, b) pengetahuan dan keterampilan pada berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks, c) berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, d) berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan, e) bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak, f) dalam berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing, g) dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan

Berdasarkan pendapat di atas prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

d. Tahap Penguasaan Berhitung

Depdiknas (2000:7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

2. Manfaat Pengenalan Berhitung

Kecerdasaan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-

dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar. Menurut Suyanto (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk di dalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Permainan matematika menurut Siswanto (2008:44) mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda di sekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak yang cerdas matematika-logika anak dengan memberi materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasaan matematika – logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan member penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak Menurut Sumanto (2005: 158) meronce adalah cara pembuatan benda yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau yang sengaja dilubangi memakai bantuan benang atau tali. Berdasarkan

pengertian diatas adapun indikator dalam penelitian ini yaitu : 1) menyebut urutan bilangan dari 1-10, 2) menunjuk lambing bilangan 1-10, 3) mengurut bilangan 1-10.

5) Meronce Kartu

a. Pengertian Meronce

Menurut Sumanto (2005: 158: meronce adalah cara pembuatan benda yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau yang sengaja dilubangi memakai bantuan benang atau tali.

Meronce adalah pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau yang sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya. Contohnya meronce bunga melati, meronce monte dan lainnya. Dalam kehidupan masyarakat Indonesia dengan beragam budaya, bentuk roncean dan rangkaian sudah dikenal sebagai salah satu bentuk hiasan atau dekorasi yang selalu ditampilkan pada upacara adat dan budaya seperti upacara pembangunan, pembukaan suatu pergelaran, penyambutan tamu pemerintah dan lainnya. Baik itu berupa rangkaian roncean yang dibuat dari bahan alam atau bahan buatan. Selain itu bentuk roncean dari bahan emas, perak, imitasi, monte, manik-manik yang berbentuk kalung, gelang difungsikan sebagai tata rias busana dan kecantikan merupakan contoh hasil roncean.

Yanuarti , dkk (2012 : 23) menyatakan bahwa” meronce artinya menyusun manik / muti, merenda benang, dan merangkai sesuatu benda sehingga menarik untuk menjadi suatu hiasan.”

b. Meronce Kartu Angka

Meronce kartu merupakan salah satu permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Ada beberapa teori yang mengemukakan tentang meronce yaitu:

Merangkai dan meronce merupakan suatu kegiatan keterampilan yang menuntut adanya sentuhan rasa seni dari sipembuat sesuai dengan bahan yang digunakan dan alat bantu rangkainya. Misalnya rangkaian bunga segar pada vas atau jambangan untuk dekorasi rumah lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran senirupa di Taman Kanak-kanak yang dimaksud dengan kreativitas merangkai/meronce adalah kegiatan berlatih berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara menyusun bagian-bagian bahan yang dapat dibuat benda hias atau benda pakai dengan memakai bantuan alat rangkai sesuai tingkat kemampuan anak. Kreativitas merangkai/meronce tersebut antara lain berbentuk roncean gelang, kalung, tirai atau hiasan gantung. Melalui kegiatan permainan meronce kartu angka ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dengan permainan anak dapat menciptakan berbagai macam bentuk yang dia inginkan. Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa meronce adalah cara untuk membuat benda yang dilakukan dengan cara

menyusun benda yang satu dengan yang lainnya untuk meningkatkan kecerdasan anak dalam berhitung.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andari (2008:17) di Taman Kanak-kanak Gelatik hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan media balok cuisenaire. Respon anak terhadap materi pembelajaran logika-matematika menjadi lebih antusias, karena dengan bermain balok anak tidak hanya melihat dan mendengarkan saja dalam memahami konsep berhitung tetapi anak juga menggunakan gerakan otot fisik (fisik motorik) sehingga anak mampu dan mudah menguasai kemampuan berhitung.
2. Penelitian relevan berikutnya dilakukan oleh Gusnando Erdawati (2011) dengan judul “Upaya Meningkatkan Berhitung Anak dengan Permainan Kantong Batang Eskrim di TK Aisyiyah Silungkang Kota Sawahlunto. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan kantong batang askrim dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Silungkang Kota Sawahlunto.

Penelitian di atas dapat dijadikan pedoman oleh peneliti selanjutnya dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Meronce Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh Padang. Persamaan penelitian di atas adalah sama-sama meneliti indikator yang diteliti, sedangkan persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berhitung.

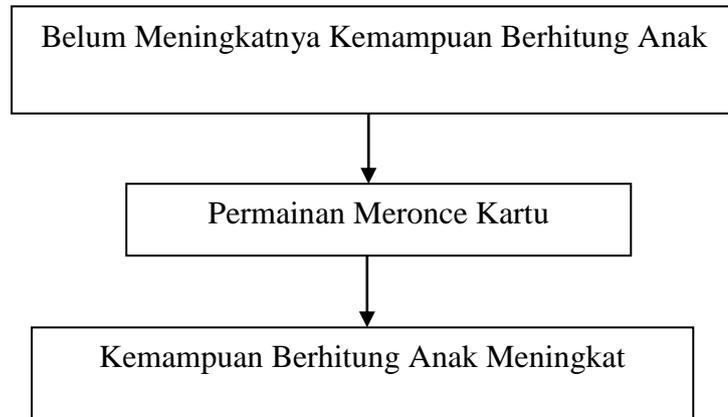
C. Kerangka Berfikir

Pamadhi (2008:912) mengatakan meronce dapat meningkatkan kreatifitas komposisi dalam mengatur benda. Sehingga anak dalam penataan ini akan melatih imajinasi melalui konsturksi bentuk dan bahan, melatih ketelitian dalam menyusun benda yang satu dengan yang lainnya. Permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan logika matematika anak. Kegiatan meronce adalah salah satu materi yang di berikan pada anak pra sekolah.

Menurut Sumanto (2005:158) meronce adalah cara pembuatan benda yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau yang sengaja dilubangi memakai bantuan benang atau tali.

Pengenalan konsep berhitung pada anak merupakan suatu proses berfikir, kemampuan individu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa. Pengenalan konsep berhitung pada anak menggambarkan bagai pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat berhubungan dengan kecerdasan yang mencirikan seseorang terhadap minat, ditunjukkan kepada ide-ide belajar. Kemampuan berhitung anak mempengaruhi terhadap perkembangan seorang anak

Lebih jelasnya kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :



Bagan 1
Kerangka Berfikir

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat di ambil kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Melalui permainan meronce kartu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh Padang.
2. Kemampuan berhitung anak meningkat di setiap pertemuannya hal ini berarti dengan menggunakan permainan meronce kartu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan meronce kartu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat mengembangkan berbagai macam media dan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu, metode belajar hendaknya bervariasi, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak akan bersemangat untuk belajar.

Selain itu diharapkan guru lebih kreatif menciptakan berbagai kegiatan dalam pembelajaran dan selalu memberi semangat dan motivasi dalam belajar sehingga anak tidak merasa terbebani dalam kegiatan belajar yang membosankan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Kepada Sekolah Taman Kanak-kanak Alquran Amal Saleh Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan berhitung anak dapat lebih ditingkatkan lagi.
2. Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan meronce kartu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan berhitung anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Abdurrahman. 2009. *Cara Praktis Mengatasi Perkembangan Anak*. Bandung: Three Publishing.
- Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Proses Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta
- Bentri, Alwen. 2005. *Wajib Belajar Sembilan Tahun*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Burns,R.B. 1993. *Konsep Diri Teori,Pengukuran,Perkembangan dan Perilaku*. Alih Bahasa: Eddy.Penerbit Arcan: Jakarta
- Depdiknas. 2000. *Buku 1 Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. 2005. *Kumpulan Hasil Presentasi Unit Utama Depdiknas pada Rapat Kerja Nasional Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____.2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen MPDM, Dirjen PTKK dan SD
- Fatkurohmah. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif (NHT)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hariyadi, Ahmad. 2009. *Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Keliling dan Luas Daerah Bangun Datar*. Surabaya: JP Books
- Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*.Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar
- Purnawanti, Lina, *Buku Pintar Membuat Aksesoris Untuk Hobi dan Bisnis*. Bekasi : Laskar Aksara.
- Ramli, 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Robbins, 1998. *Perilaku Organisasi*, Diterjemahkan oleh Handayana Pujaatmaka, Jakarta: PT. Pranhallindo