

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN KELERENG RINTANGAN
DI TK AL HIKMAH LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

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



Oleh :

**YUSRIKA
NIM : 2010/57343**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelereng
Rintangan di TK Al Hikmah Lubuk Basung

Nama : Yusrika
TM/NIM : 2010/57343
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Dadan Suryana
2. Sekretaris : Nurhafizah, M.Pd
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd
5. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd

1.
2.
3.
4.
5.

ABSTRAK

Yusrika. 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelereng Rintangan di TK Al Hikmah Lubuk Basung. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda di TK Al Hikmah Lubuk Basung masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng rintangan.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini dilakukan dalam satu siklus. Dengan subjek penelitian TK Al Hikmah Lubuk Basung kelompok B4 yang berjumlah 15 orang anak. Teknik yang di gunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi serta format hasil penilaian anak selanjutnya di olah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian di siklus I telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif. Kecenderungan peningkatan terbesar di capai pada kemauan serta keberanian anak dalam melakukan permainan kelereng rintangan di TK Al Hikmah Lubuk Basung. Kemampuan berhitung anak melebihi criteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan.

Ternyata kemampuan berhitung anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda mengalami peningkatan pada siklus I dan telah melebihi KKM yang telah ditetapkan sehingga penelitian berakhir sampai siklus I. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan kelereng rintangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al Hikmah Lubuk Basung.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelereng Rintangan di TK Al Hikmah Lubuk Basung”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkan peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.Dadan Suryana, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
5. Suami dan orang tua yang tercinta yang telah banyak memberikan perhatian, do’a dan dorongan, moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.

6. Rekan-rekan seperjuangan dan guru TK Al Hikmah Lubuk Basung yang telah membantu penulisan dalam pengambilan data.
7. Peserta didik peneliti TK Ail Hikmah Lubuk Basung khususnya kelompok B4 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna untuk itu peneliti menerima saran, kritik, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR BAGAN	ix
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	7
2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	11
3. Perkembangan Kemampuan Matematika	15
4. Hakikat Kemampuan Berhitung	16
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis Tindakan	25
 BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	26
D. Instrumentasi	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknis Analisis Data	34
G. Indikator Keberhasilan	35
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	36
B. Analisis Data	58
C. Pembahasan	63

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	65
B. Implikasi	65
C. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Format Observasi	32
Tabel 4.2 Hasil Observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	37
Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan kelereng rintangan pada pertemuan I siklus I (setelah tindakan)	42
Tabel 4.4 Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng rintangan pada pertemuan II siklus I	47
Tabel 4.5 Hasil Observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng rintangan pada pertemuan III siklus I	52
Tabel 4.6 Hasil tindakan siklus I pertemuan I, II dan III hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng rintangan	55
Tabel 4.7 Rangkuman hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng rintangan pada siklus I.....	69

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan)	37
Grafik 4.2 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan I.....	43
Grafik 4.3 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan II.....	48
Grafik 4.4 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan III	53
Grafik 4.5 Perbandingan tingkat pencapaian hasil belajar anak siklus I pertemuan I, II dan III.....	56

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	24
Bagan 3.2 Siklus Prosedur Penelitian.....	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang, melaksanakan pembangunan dalam segala bidang kehidupan masyarakat, bidang pendidikan merupakan salah satu faktor penentu terhadap keberhasilan pembangunan. Sesuai dengan perkembangan kebudayaan manusia, timbullah tuntutan akan adanya pendidikan yang terselenggara dengan baik, lebih teratur dan didasarkan atas pemikiran matang.

Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan melalui kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan mulai dari lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai lembaga perguruan tinggi. Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 menjelaskan bahwa 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, social, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik serta seni, untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 bahwa “pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Guru merupakan faktor yang 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, siswa, materi, metoda, penilaian dan tujuan yang akan dicapai. Masing-masing unsur tersebut mempunyai fungsi tersendiri dalam mencapai tujuan. Unsure ini akan berfungsi apabila guru pelaksana pendidikan mampu mengelola dan memanfaatkannya, dan sebaliknya apabila guru sebagai pelaksana pendidikan tidak mampu mengelola dan memanfaatkannya , maka unsur-unsur ini tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya dan tujuan pendidikan mustahil tercapai.

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, social emosional dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Masa usia TK anak berada pada fase berfikir konkrit. Anak akan berbicara sesuai dengan yang dilihatnya, itulah sebabnya dalam proses belajar mengajar di TK banyak menggunakan alat peraga. Penyediaan alat mengajar yang berupa alat peraga dan alat bermain sangat membantu perkembangan kecerdasan anak.

Untuk itu guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan gaya pelaksanaan kegiatannya karena metode adalah bagian dari strategi kegiatan, juga metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Selain itu guru dalam mengelola kegiatan harus mengerti, memahami serta menghargai prinsip pendidikan dan tahap-tahap perkembangan anak dengan cara menentukan metode yang tepat dan media yang menarik minat anak agar semua kemampuan dan potensi anak berkembang secara optimal.

Berdasarkan kenyataan di TK masih banyak ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat anak kurang memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam berhitung, anak belum bisa menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai secara optimal. Hal ini disebabkan karena kurang menariknya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan guru kurang bervariasi, serta evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru belum menjadi patokan perkembangan kemampuan berhitung anak, sehingga kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal.

Hal ini apabila dibiarkan terjadi terus menerus maka kognitif anak tidak akan berkembang dengan baik, anak tidak mendapat kesempatan emas pada usia dini karena anak tidak mendapat rangsangan pembelajaran yang menarik baginya sehingga kognitif anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya.

Untuk memecahkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kelereng rintangan di TK Al Hikmah Lubuk Basung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan :

1. Kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal
2. Metode pengembangan berhitung anak belum mencapai indikator yang diinginkan
3. Media yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan belum mengembangkan kemampuan berhitung anak
4. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru belum menjadi patokan perkembangan kemampuan berhitung anak

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal di TK Al Hikmah Lubuk Basung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah adalah “bagaimanakah permainan kelereng rintangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al Hikmah Lubuk Basung”?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Rancangan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak di TK Al Hikmah Lubuk Basung dapat ditingkatkan melalui permainan kelereng rintangan.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelereng rintangan di TK Al Hikmah Lubuk Basung. Dengan keberhasilan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak, agar kemampuan berhitung anak berkembang dengan optimal sehingga anak dapat menggunakan kemampuan berhitung yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari
2. Bagi guru, dapat memperbaiki metode pembelajaran berhitung anak dalam proses pembelajaran sesuai dengan tumbuh kembang anak
3. Bagi orang tua, sebagai pedoman dalam meningkatkan pengetahuan orang tua bagaimana menindak lanjuti kegiatan pembelajaran disekolah dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak
4. Bagi masyarakat, sebagai wawasan dalam mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya dibidang pengembangan berhitung

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan, serta dapat mengurutkan, menyebutkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan. Meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media dan alat permainan yang dirancang oleh guru.
2. Permainan kelereng rintangan adalah permainan yang berbentuk seperti meja yang diberi paku diatas permukaannya dan dibawahnya ditampung dengan beberapa kotak dan digantungkan kartu angka, dimana dalam permainan ini menggunakan kelereng, gambar yang diberi tangkai. Permainan kelereng rintangan yang dilakukan oleh anak bertujuan agar anak dapat menghitung gambar sesuai dengan angka yang di dapatnya. Indicator yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah menyebutkan urutan bilangan 1-10. menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, (Sujiono,2009:6). Hal ini menjadikan anak usia dini sebagai subjek yang membutuhkan perhatian penuh dari manusia dewasa.

Menurut kurikulum berbasis kompetensi (Depdiknas,2005) menyatakan bahwa :

“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 anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Hal senada juga diutarakan NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) dalam Aisyah, dkk (2007:1-3) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, pendidikan prasekolah swasta dan negeri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak yang berumur 0-8 tahun yang diberikan

rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangannya demi kelangsungan pendidikannya yang lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005:2-8) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

1) Anak bersifat unik.

Anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat kapabilitas/kemampuan, dan latar belakang kehidupan masing-masing.

2) Anak bersifat egosentris.

Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, sesuatu itu akan penting sepanjanghal tersebut terkait dengan dirinya.

3) Anak bersifat aktif dan energik.

4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.

Dengan rasa ingin tahu yang kuat, anak usia dini cenderung banyak memperhatikan, membicarakan, dan mertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru.

5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.

Anak lazimnya senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru, mereka terlibat secara intensif dalam kegiatan

memperhatikan, memainkan, dan melakukan sesuatu dengan benda-benda yang dimilikinya.

- 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan.

Anak akan menampilkan relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.

- 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi/daya khayal.

Anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, anak tidak saja senang terhadap cerita khayal yang disampaikan oleh guru melainkan juga senang bercerita kepada orang lain.

- 8) Anak masih mudah frustrasi.

Umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan, ia mudah menangis atau marah bila keinginannya tidak terpenuhi.

- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

Sesuai dengan perkembangan cara berfikirnya, anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan.

- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek.

Anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsic menarik dan menyenangkan.

- 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman.

Anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, ia senang mencari tahu tentang berbagai hal, mempraktekkan berbagai kemampuan dan keterampilan.

12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Anak usia dini semakin berminat terhadap orang lain. Ia memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Sedangkan menurut Hurlock dalam Nugraha (2005:54) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah:

“perkembangan fisik, perkembangan motorik yang meliputi motorik halus dan motorik kasar, perkembangan bicara, perkembangan emosi, perkembangan social, perkembangan bermain, perkembangan kreativitas, perkembangan pengertian, perkembangan moral yang meliputi perilaku dan disiplin, perkembangan peran seks, serta perkembangan kepribadian”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, bersifat eksploratif, egosentris, makhluk social sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kapasitas genetisnya.

c. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut kurikulum TK (Depdiknas,2010) ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan antara lain : “(1) aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral; (2) aspek social emosional dan kemandirian; (3) aspek kognitif; (4) aspek bahasa; (5) aspek fisik/motorik; dan (6) aspek seni”.

Jamaris (2003:149) menyatakan bahwa langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya penguasaan terhadap tugas-tugas yang diperlukan untuk menunjang : (1) pengembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar); (2) pengembangan kognitif; (3) pengembangan psikososial/social emosional; (4) pengembangan bahasa dan komunikasi; dan (5) pengembangan *multiple intelligences* (kecerdasan jamak).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini perlu diketahui dan dipahami oleh seorang guru dimana pembelajaran dapat dilaksanakan berdasarkan tema dan mengacu kepada aspek anak usia dini.

2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan

informasi yang berasal dari luar, dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Menurut Piaget dalam Musfiroh (2005:63), kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui dunia luar.

Menurut beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah (dalam Sujiono,2008:4) adalah :

- a. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak, b. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, c. Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan, d. Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Menurut Santrock dalam Hergenhahn (2008:87), menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk kedalam pikiran, disimpan dan ditransformasi serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berfikir.

Sedangkan menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berfikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu aktivitas mental yang melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah serta memproses informasi yang masuk dalam pikiran, disimpan dan ditransformasi dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berfikir.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget dalam Sumantri (2005:13), membagi empat tahap perkembangan kognitif anak, yaitu :

- 1) Tahap Sensorimotor, usia 0-2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja.
- 2) Tahap Pra Operasional, usia 2-4 tahun. Anak mulai berkembang kemampuan bahasa, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berfikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas.
- 3) Tahap Konkret operasional, usia 7-11 tahun. Anak mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret.
- 4) Tahap Formal Operasional, usia 11-15 tahun. Anak mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Teori lainnya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif yaitu Piaget dalam Sujiono (2005:3-5) menyebutkan bahwa ada empat tahapan perkembangan kognitif anak, yaitu :

- 1) Tahap sensori motor, yaitu mulai lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini membangun pemahaman mengenal dunia
- 2) Tahap praoperasional, yaitu berlangsung sekitar usia 2 sampai 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata gambar dan lukisan
- 3) Tahap operasional konkret, yaitu berlangsung mulai usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penawaran logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda dalam kelompok yang berbeda-beda
- 4) Tahap operasional formal, yaitu muncul antara 11 tahun sampai 15 tahun. Pada tahap ini remaja melakukan perantara lebih abstrak, idealis dan logis

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak terdiri dari tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal, yang mana setiap tahapan perkembangan kognitif anak terbatas pada gerak-gerak refleks dan menerima rangsangan, mampu menyelesaikan tugas,berfikir abstrak, pemahaman mengenal dunia, dan menggolongkan benda dalam kelompok yang berbeda-beda.

3. Perkembangan Kemampuan Matematika

Belajar matematika terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada saat anak berumur lima tahun mengenal angka 5 dari lilin ulang tahun yang diletakkan di atas kue ulang tahunnya.

Banyak pendapat dari berbagai sumber tentang definisi matematika. Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dalam (Sujiono, 2005:11.2), matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Menurut Suriasumantri matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat artifisial dan baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya.

Anak Taman Kanak-kanak juga melakukan kegiatan bermain matematika, permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka. Atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan, dan mengenal konsep angka. Selain itu, permainan

matematika juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, serta kemampuan mengukur/memperkirakan, mengetahui serta membedakan konsep ruang.

4. Hakekat Kemampuan Berhitung

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Belajar berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental social dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan di jalur matematika (Depdiknas 2000:7) yaitu :

a. Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambar konsep bentuk.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK 1994 (Depdiknas 2000:8), prinsip-prinsip permainan berhitung di TK tersebut adalah :

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit

ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan dalam konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Secara umum permainan 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. Sedangkan secara khusus permainan berhitung di TK bertujuan agar anak (Depdiknas 2000:2-3) :

- a. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya
- e. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan berhitung di TK dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berhitung anak, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar

a. Pengertian permainan kelereng rintangan

Permainan kelereng rintangan adalah suatu alat permainan untuk peningkatan kognitif anak yang berbentuk seperti meja kecil yang terbuat dari papan triplek, dan dibawahnya ditampung dengan empat kotak untuk menampung kelereng yang jatuh.

Permainan ini menggunakan beberapa buah kelereng, kartu gambar dan kartu angka. Angka yang dipakai adalah angka 1-20 yang digantung dekat kotak bawah triplek. Sedangkan kartu gambar yang dipakai adalah gambar buah-buahan.

b. Cara pembuatan alat permainan kelereng rintangan

- 1) Triplek dipotong dengan ukuran 60cmx50cm
- 2) Triplek dicat dengan warna kuning dan setelah kering ditengah-tengahnya diberi gambar buah jambu
- 3) Kemudian triplek dialas dengan papan
- 4) 3 Buah sisi triplek diberi bingkai
- 5) Sisi bagian bawah triplek diberi kotak sebanyak 4 buah untuk menampung kelereng yang jatuh
- 6) Kemudian triplek diberi paku kecil dengan jarak 2 cm yang diselang-selingi
- 7) Masing-masing kotak diberi karpet yang diberi warna merah dan hijau
- 8) Ke 4 sisi triplek diberi kaki 2 bagian depan dan 2 bagian belakang dengan panjang 15 cm dan 20 cm
- 9) Untuk kartu angka dibuat dari kertas scotlaik dengan ukuran 10x10cm

c. Pelaksanaan permainan kelereng rintangan

- 1) Guru mengkondisikan anak dengan duduk setengah lingkaran
- 2) Guru mengucapkan salam dan anak menjawab
- 3) Guru bersama anak membaca doa sebelum belajar
- 4) Guru bercakap-cakap tentang tema hari ini
- 5) Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat peraga kepada anak dan mempercakapkannya
- 6) Guru menjelaskan cara permainan kelereng rintangan kepada anak yaitu anak diminta untuk menggelindingkan kelereng diatas meja kemudian lihat dikotak angka berapa jatuhnya kelereng tersebut. Dan setelah itu anak diminta untuk menghitung gambar yang telah disediakan sebanyak angka dimana jatuhnya kelereng tersebut dan anak diminta untuk mencari angkanya dan memperlihatkan kepada teman-temannya. Misalnya kelereng salah anak jatuh di kotak angka 5 maka jumlah gambar yang diambil oleh anak adalah lima buah dan mengambil angka 5.
- 7) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain
- 8) Guru memberi bimbingan dan rangsangan kepada anak waktu bermain

- 9) Guru memberikan pujian kepada anak yang bisa dan memotivasi anak yang kurang bisa
- 10) Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan hamdalah
- 11) Guru mengucapkan salam dan anak menjawab

d. Manfaat alat permainan kelereng rintangan

- 1) Melalui permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
- 2) Anak dapat mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan
- 3) Dengan alat permainan ini anak tidak mudah bosan karena media yang digunakan adalah alat permainan anak-anak yaitu kelereng



Gambar 2.1
Alat permainan kelereng rintangan

B. Penelitian yang Relevan

Imelda (2010) dengan judul penelitian “peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media berbentuk papan geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai”. Dari kondisi awal terlihat kognitif anak dengan persentase 43,32% sedangkan pada akhir penelitian terjadi peningkatan kognitif anak dengan persentase 87,56%.

Halimah (2011) dengan judul penelitian “pengenalan konsep berhitung pada anak usia dini melalui permainan APE dari kain perca di TK Surya Pariaman. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa menggunakan balok angka dan kain perca dalam proses pembelajaran membawa dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak (berhitung, mengenal lambang dan konsep bilangan) persentase dari 29% sampai 79%.

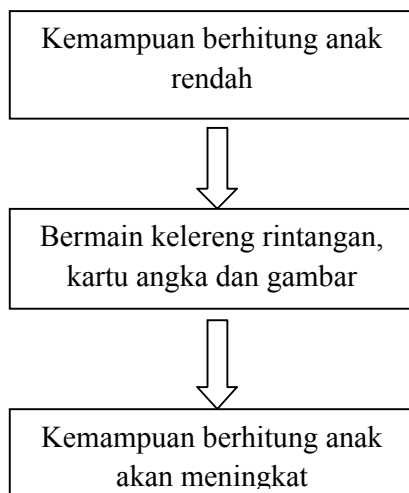
Berdasarkan hasil penelitian diatas mendukung peneliti melakukan penelitian yang melibatkan pemikiran anak usia TK yaitu bermain dengan menggunakan permainan kelereng rintangan dan kartu lambang bilangan yang merangsang perkembangan kognitif dan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Konseptual

Mengingat karakteristik anak usia dini adalah belajar dari yang konkret ke abstrak, dari sederhana ke yang kompleks, dan dari yang mudah ke yang sulit, maka pelaksanaan pembelajaran berhitung (menenal konsep dan lambang bilangan) dapat dilakukan dengan permainan kelereng rintangan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak.

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dapat melatih kemampuan konitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan berhitung, mengukur isi, mengukur berat dan membandingkan. Indicator yang dipakai dalam kegiatan permainan kelereng rintangan ini adalah membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20.

Kerangka berfikir penelitian yang dilakukan dapat dijabarkan bahwa pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan menggunakan media dan alat peraga yang bervariasi yaitu dengan menggunakan lambang bilangan dalam permainan kelereng rintangan yang akan meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Bagan 2.1
Kerangka konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan kelereng rintangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al Hikmah Lubuk Basung.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Usia TK adalah usia masa bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain
2. Dalam penelitian ini permasalahan yang dihadapi adalah kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak di TK Al Hikmah Lubuk Basung terutama dalam menyebutkan urutan bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan
3. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kelereng rintangan dengan kartu angka dan gambar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
4. Melalui permainan kelereng rintangan dapat melatih dan merangsang kesabaran, ketelitian, dan kehati-hatian serta percaya diri anak
5. Alat permainan kelereng rintangan sangat menarik dan disukai oleh anak-anak, karena terlihat kemampuan berhitung anak menjadi meningkat melalui permainan kelereng rintangan ini
6. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus karena aspek-aspek yang dinilai sudah melebihi KKM yang telah ditentukan sehingga kemampuan berhitung anak telah mengalami peningkatan

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan bermain kelereng rintangan tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa serta social anak
2. Kegiatan bermain kelereng rintangan yang dilakukan oleh anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak hal ini dapat terlihat terjadinya peningkatan kemampuan berhitung/membilang anak sesuai lambang bilangan dan dapat menghitung benda-benda sesuai lambang bilangan
3. Melalui permainan kelereng rintangan yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyebutkan urutan bilangan dan membilang benda-benda sesuai lambang bilangan karena media pembelajaran yang digunakan sangat menarik dan disukai oleh anak. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase dari kondisi awal sampai pertemuan III siklus I

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian untuk yang masa datang :

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak
2. Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat permainan yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan anak khususnya dalam membilang dengan benda-benda dan mengenal lambang bilangan
3. Guru hendaknya menyiapkan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam menghadapi kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal
4. Guru harus mampu memahami kondisi dan karakteristik anak sehingga guru mudah untuk memberikan pembelajaran kepada anak
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan dan kemampuan anak melalui metode dan alat permainan yang dapat merangsang perkembangan anak
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dalam pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Depdiknas. 2010. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- .2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- .2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas
- Halimah. 2011. Pengenalan Konsep Berhitung Pada AUD Melalui Bermain APE Dari Kain Perca di TK Surya Pariaman. *Skripsi* tidak di terbitkan. Padang: FIP.UNP.
- Hariyadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Hergenhann. 2008. *Teori belajar*. Jakarta: Kencana.
- Imelda. 2010. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Berbentuk Papan Geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai. *Skripsi* tidak diterbitkan. Padang: FIP .UNP
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. PPS UNJ.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers. PT Rajagrafindo Persada.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Nabuko, Cholid. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.