

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK  
KASIH IBU SAWAHLUNTO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**NOVIAWATI  
NIM/TM: 1110458/2011**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

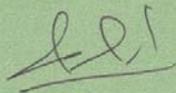
Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Di TK Kasih Ibu Sawahlunto**

Nama : Noviawati  
NIM : 1110458/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



**Yaswinda, S. Pd.M.Pd**  
NIP. 19740903 201012 2 001

Pembimbing II,



**Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd**  
NIP.19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan



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

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

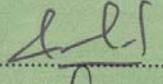
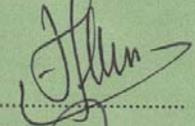
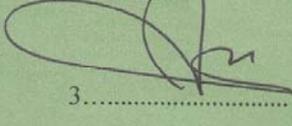
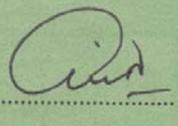
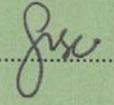
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui  
Permainan Balok Di Taman Kanak-kanak  
Kasih Ibu Sawahlunto

Nama : Noviawati  
Nim : 2011/1110458  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Juli 2013

### Tim penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Yaswinda, S.Pd. M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. 
5. Anggota : Rismareni Pransiska, SS. M.Pd	5. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sesungguhnya disamping kesukaran ada kemudahan (Q.S Al Insyirah: 6)

Alhamdulillahirobbil alamin

Aku bersujud dan bersyukur pada Mu ya Allah

Atas segala rahmat yang kuterima

Sehingga aku mampu melewati perjuangan

yang selama ini kuanggap berat

Langkah demi langkah telah kutapaki

Menelusuri alur kehidupan

Yang tak semulus kuduga

Namun..... Tetap harus kutempuh

Menuju sinar pengharapan yang gemilang

Kupersembahkan setetes keberhasilan ini

Sebagai wujud sembah baktiku kepada suamiku dan orang tuaku

tercinta, terima kasih atas segalanya



## ABSTRAK

**NOVIAWATI. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sawahlunto. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan anak didalam berhitung, hal ini disebabkan karena guru dalam pembelajaran berhitung hanya menggunakan papan tulis dan majalah. Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu kemampuan berhitung anak masih rendah terutama dalam membilang/menyebutkan urutan bilangan pada kelompok B2. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jenis penelitian adalah PTK (penelitian tindakan kelas), dengan subjek penelitian TK Kasih Ibu Sawahlunto kelompok B2 dengan jumlah anak 10 orang, 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan disemester dua yaitu bulan Mei-Juni tahun 2012/2013. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus 1 terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, dari siklus 1 terdiri dari 3 kali pertemuan dengan persentase 26,7%, masih terlihat rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan, berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kemampuan berhitung anak menunjukkan hasil positif dengan persentase 83%, terlihat dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang meningkat semakin baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Kasih Ibu Sawahlunto.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karunia-NYA kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Di TK Kasih Ibu Kota Sawahlunto**”.

Peneliti menyadari bahwa menyelesaikan skripsi ini peneliti sangat banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik bantuan moril maupun bantuan materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Yaswinda, S.Pd. M.Pd sebagai pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Hj. Farida Mayar. M.Pd sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pelaksanaan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta staf tata usaha jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibuk Hj. Ermiyenti S.Pd. MM, sebagai pengelola PPKHB Kota Sawahlunto.

7. Ketua yayasan TK Kasih Ibu Kota Sawahlunto beserta guru-guru yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Orang tua, kakak dan adek yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moril maupun materil yang tidak ternilai harganya.
9. Anak didik TK Kasih Ibu Kota Sawahlunto yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

Semoga bimbingan, petunjuk dan saran serta bantuan yang telah Bapak, ibu dan rekan-rekan berikan kepada peneliti akan menjadi amal soleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penelitian skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

**Padang, Juli 2013**

**Peneliti**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
c. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini.....	11
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3. Perkembangan Kognitif.....	13
a. Pengertian kognitif.....	13
b. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	14
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	15
d. Indikator Keberhasilan.....	16
e. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif.....	17
f. Hubungan Kognitif Dengan Berhitung.....	18
4. Konsep Perkembangan Permainan Matematika Di TK.....	19
a. Pengertian Matematika .....	19
b. Tujuan Bermain Matematika.....	20
5. Pengetahuan Berhitung.....	21
a. Pengertian Berhitung.....	21
b. Prinsip-prinsip Berhitung.....	23
6. Bermain.....	25
a. Pengertian Bermain.....	25

b. Karakteristik Bermain.....	26
c. Fungsi Bermain.....	27
d. Manfaat Bermain.....	28
e. Alat Permainan.....	29
7. Bermain Balok.....	31
a. Pengertian Balok.....	31
B. Penelitian Yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berfikir.....	33
D. Hipotesis Tindakan.....	35

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	36
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
F. Definisi Operasional.....	57
G. Instrumentasi.....	58
H. Teknik Analisis Data.....	58
I. Indikator Keberhasilan.....	60

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	60
B. Analisis Data.....	88
C. Pembahasan.....	91

### **BAB V. PENUTUP**

A. Simpulan.....	95
B. Implikasi.....	95
C. Saran.....	96

### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 1. Kerangka Berfikir.....	35
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	47

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Format Observasi.....	48
Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	50
Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan I.....	56
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan II.....	59
Tabel 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan III.....	61
Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan).....	64
Tabel 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan I.....	67
Tabel 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan II.....	70
Tabel 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan III.....	72
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan).....	75
Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Kategori Sangat Tinggi).....	78
Tabel 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Kategori Tinggi).....	80
Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Kategori Rendah).....	82

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	55
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan 1.....	58
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan 11.....	60
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan 111.....	62
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3.....	65
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	68
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan 11.....	71
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan 111.....	73
Grafik 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan).....	76
Grafik 11 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Kategori Sangat Tinggi).....	79
Grafik 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Kategori Tinggi).....	81
Grafik 13 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan Ketiga Dan Siklus II Pertemuan Ketiga (Kategori Rendah).....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 : Rencana kegiatan harian (RKH) kondisi awal siklus I.....	100
Rencana kegiatan harian (RKH) pertemuan pertama siklus I.....	101
Rencana kegiatan harian (RKH) pertemuan kedua siklus I.....	102
Rencana kegiatan harian (RKH) pertemuan ketiga siklus I.....	103
Rencana kegiatan harian (RKH) pertemuan pertama siklus II.....	104
Rencana kegiatan harian (RKH) pertemuan kedua siklus II.....	105
Rencana kegiatan harian (RKH) pertemuan ketiga siklus II.....	106
Lampiran 2 : Lembar observasi pada siklus I kondisi awal.....	107
Lembar observasi pada siklus I pertemuan pertama .....	108
Lembar observasi pada siklus I pertemuan kedua.....	109
Lembar observasi pada siklus I pertemuan ketiga .....	110
Lembar observasi pada siklus II pertemuan pertama.....	112
Lembar observasi pada siklus II pertemuan kedua.....	113
Lembar observasi pada siklus II pertemuan ketiga.....	114
Lampiran 3 : Foto pada siklus 1.....	115
Foto pada siklus II.....	121
Lampiran 4 : Surat izin fakultas	
Surat izin UPTD	
Surat izin dari sekolah	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 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 jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian TK merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini yang berumur 4-6 tahun.

Pendidikan TK bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak. Pendidikan Anak Usia

Dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar bermakna dan menyenangkan bagi anak sesuai dengan minat dan perkembangannya melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan yang akan meningkatkan perkembangan anak.

Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif anak dengan melakukan permainan berhitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak untuk itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Permainan berhitung merupakan bagian dari Matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kognitif anak. 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. Selain itu permainan berhitung juga membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Untuk mewujudkan semua itu diperlukan guru yang profesional yaitu: guru yang mampu menciptakan kegiatan yang merangsang anak aktif untuk melakukan berbagai kegiatan yang penting bagi perkembangan anak. Guru yang efektif adalah guru yang bisa menstimulasi anak untuk belajar

matematika dan anak bisa belajar matematika dengan baik hanya ketika anak membangun pemahaman matematika anak sendiri.

Menurut Bahri (2000:5) guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif. Guru juga dapat mengelola kegiatan tersebut dan mengerti, memahami serta menghargai prinsip pendidikan dan tahap-tahap perkembangan anak dengan cara menentukan metode mengajar yang tepat dan media yang menarik minat anak agar semua kemampuan dan potensi anak berkembang secara optimal salah satu kemampuan kognitif melalui permainan berhitung dengan menggunakan balok.

Balok merupakan media atau alat yang digunakan di TK untuk menunjang proses belajar mengajar. Area balok yang ada di TK menjadi favorit bagi anak karena anak dapat berkreasi, berkeaktifitas dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang ada pada anak termasuk kemampuan kognitif. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK. Menggunakan balok dalam bermain hendaknya dapat meningkatkan kemampuan anak di dalam berhitung.

Namun kenyataan yang dilihat di lapangan masih banyak anak usia dini mengalami keterlambatan di dalam berhitung. Di TK Kasih Ibu setelah di amati masih banyak kendala dalam meningkatkan kemampuan berhitung diantara kendala tersebut adalah rendahnya kemampuan anak dalam berhitung, kurang profesional guru menggunakan media dalam pembelajaran

hanya menggunakan media majalah sehingga anak menjadi bosan untuk berhitung, dan juga metode yang digunakan guru selama ini hanya metode pemberian tugas kepada anak, sehingga anak jenuh dan merasa bosan dalam berhitung. Di samping itu guru juga cenderung menggunakan papan tulis sebagai media yang akan di sampaikan kepada anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan salah satu media yang dipergunakan untuk mendukung proses permainan berhitung adalah melalui penggunaan balok yang sudah dimodifikasi (dirancang) sedemikian rupa agar lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak dengan PTK yang berjudul: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok di TK Kasih Ibu Kota Sawahlunto.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung
2. Tidak bervariasinya metode yang di berikan dalam belajar berhitung.
3. Kurangnya profesional guru di dalam menggunakan media pada pembelajaran berhitung.
4. Rendahnya media/alat untuk menunjang prosese berhitung.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu rendahnya kemampuan anak dalam berhitung.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimana permainan balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan pemecahan masalah diatas maka tujuan umum penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan anak usia dini di dalam berhitung melalui permainan balok.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian diharapkan bermanfaat bagi:

##### 1. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam kegiatan bermain balok untuk berhitung.

##### 2. Bagi Anak

- a. Dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan anak.
- b. Dapat melatih kemampuan matematika dasar, berhitung, penjumlahan dan pengurangan.
- c. Dapat mengenal konsep dan lambang bilangan.

- d. Dapat mengembangkan motorik halus dan melatih ketelitian serta kesabaran anak.
- e. Untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

### 3. Bagi Guru

- a. Sebagai alat bantu belajar dalam mempelajari tujuan yang diberikan kepada pendidik dalam proses belajar mengajar di TK.
- b. Sebagai bahan untuk menumbuh kembangkan minat anak dalam berhitung.
- c. Dapat meningkatkan kreativitas guru atau pendidik agar lebih inovatif dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi anak.

### 4. Bagi TK

- a. Dapat dijadikan sebagai sarana dan prasarana dalam mengembangkan serta meningkatkan SDM yang berkualitas dan mandiri.
- b. Dapat meningkatkan mutu sekolah dan memberikan bekal untuk anak anak didik.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini

###### a. pengertian anak usia dini

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi salah satu ialah PAUD yang membahas pendidikan anak. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia diatasnya sehingga pendidikan untuk anak usia dini dipandang perlu untuk dikhususkan. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut.

Menurut Sujiono (2009:7) Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Usia ini merupakan usia emas (*golden age*) dimana pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat. Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sedangkan menurut Masitoh (2009:1.16) Anak Usia Dini adalah “ sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan

perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial-emosional serta bahasa”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini, anak yang berusia 0-6 tahun, yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau intelektual.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yang dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pengembangan pembiasaan (pengembangan moral, nilai-nilai agama, pengembangan sosial dan emosional serta kemandirian) dan bidang pengembangan kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni). Agar semua aspek perkembangan tercapai secara optimal melalui pemberian rangsangan, stimulus dan bimbingan dengan pedoman pada suatu program kegiatan yang disusun sehingga seluruh pembiasaan dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak

serta sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga membangkitkan rasa ingin tahu, berpikir kritis dan menemukan hal-hal yang baru. Semua ini dilakukan dengan kegiatan bermain karena bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

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

Menurut Aisyah (2007:1.4) mengemukakan bahwa “karakteristik anak usia dini berbeda dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas”. Sejalan dengan itu Hartati (2005) dalam Aisyah (2007:1.4-1.9) mengemukakan beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, maksudnya anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya; 2) Merupakan pribadi yang unik, maksudnya sekalipun anak kembar, masih terdapat keunikan masing – masing baik dari segi minat, kebutuhan dan latar belakang; 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, maksudnya anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata; 4) Masa yang paling potensial untuk belajar, maksudnya pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat; 5) Menunjukkan sikap egosentris, maksudnya pada usia dini pada umumnya hanya memiliki

sesuatu dari sudut pandangnya sendiri; 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, maksudnya anak usia dini perhatiannya mudah teralih pada kegiatan yang lain, karena mereka memiliki konsentrasi yang pendek; 7) Sebagai bagian makhluk sosial, maksudnya anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya.

Secara umum Mustafa dalam Nugraha (2008:50) mengidentifikasi sejumlah karakteristik dari anak usia dini sebagai berikut “1) Menggunakan semua indera untuk menjelajahi benda, belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi sosial; 2) Rentang perhatiannya masih pendek, mudah bosan dan mungkin palingkan muka jika ada respon baru; 3) Mulai mengembangkan dasar – dasar keterampilan berbahasa, bermain dengan bernyanyi, mempelajari kosa kata dasar dengan konsepnya, mulai mempelajari aturan yang bersifat implisit yang mengatur ekspresinya; 4) Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat; 5) Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek; 6) Menempatkan dirinya sebagai pusat dunianya sendiri (egocentric); 7) Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak – kanak; 8) Mulai tertarik dengan bagaimana maknisme kerja berbagai hal dan dunia sekitarnya”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki potensi di dalam dirinya yang harus dikembangkan untuk pertumbuhan dan perkembangan yang lebih optimal. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses yang sangat

pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa yang harus di pahami dan dihargai. Anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan di dengarnya.

### **c. Tahap – Tahap Perkembangan Anak Usia dini**

Perkembangan merupakan penahapan atau fase rentang perjalanan kehidupan seseorang yang mempunyai ciri – ciri atau pola – pola tingkah laku tertentu. Aristoteles dalam Ahmad (2011:26) mengemukakan bahwa tahapan – tahapan perkembangan meliputi “ periode 1: dari 0,0 – 7,0 tahun (periode anak kecil); periode II: dari 7,0 – 14,0 tahun (periode sekolah); periode III: dari 14,0 – 21,0 (periode pubertas, masa peralihan dari usia anak menjadi dewasa)”.

Sedangkan tahapan perkembangan menurut Hurlock dalam Ahmad (2011:27) adalah “ Tahap I: fase prenatal (sebelum lahir), terhitung masa konsepsi sampai proses kelahiran; Tahap II: infancy, terhitung sejak lahir sampai usia 10 atau 14 hari; Tahap III: babyhood, mulai dari 14 hari sampai 2 tahun; Tahap IV: childhood, mulai dari 2 tahun sampai masa remaja; Tahap V : adolescence/puberty mulai usia 11 atau 13 tahun sampai 21 tahun”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak usia dini mempunyai dan akan melampaui tahapan perkembangan sesuai tahapan usianya.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

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

Menurut Masitoh (2006:1.6) pendidikan anak usia dini adalah “pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional dan komunikasi. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan pada anak semenjak lahir sampai usia 8 tahun baik di rumah, sekolah maupun lingkungannya dengan memberikan rangsangan serta binaan yang dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak berguna untuk pendidikan selanjutnya.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:7) menyatakan pengertian Pendidikan Anak Usia Dini adalah “ pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional dan komunikasi serta menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Masitoh (2006:1.8) adalah: 1) Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak; 2) Memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya.

Selanjutnya tujuan pendidikan anak usia dini menurut Santoso (2006:2.18) adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.

### **3. Perkembangan Kognitif**

#### **a. pengertian kognitif**

Pengembangan kognitif pada hakekatnya merupakan proses mental untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengingat, menghubungkan, membilang, menjelaskan, menganalisis, mensintesis, serta mengaplikasikan sesuatu. Pengembangan kognisi dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu budaya.

Menurut Gardner dalam Susanto (2011:47) kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Sedangkan menurut *withherington* dalam Sujiono(2014:1.16) kognitif adalah suatu proses pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran), memiliki pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan atau pikiran untuk menciptakan karya dengan cepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

#### **b. Tujuan Perkembangan Kognitif**

Pengembangan kemampuan kognitif dalam kurikulum TK (Depdiknas :2010) bertujuan :

“ untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengelolah belajarnya, dapat menentukan bermacam – macam alternative, pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika, serta mengetahui akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah – milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti anak usia taman kanak – kanak sudah mampu berhitung , mulai dari mengenal konsep angka, lambang bilangan, mengukur, mengelompokkan dan menghitung benda”.

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2006:1.12) menyebutkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mempersiapkan perkembangan kemampuan berfikir teliti.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuanya yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus membudayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya sendiri dan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengelolah data dan memecahkan masalah untuk mengembangkan kemampuan logika matematika anak dan memilah – milah kemampuan berfikir.

### **c. Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif**

Menurut Santoso (2008:1.14) bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, pada masa ini perlu menekan pada kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional yang dikembangkan supaya menjadi manusia berpribadian yang utuh.

Menurut Sujiono, dkk (2008:1.26) menyatakan kebebasan adalah kebebasan berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode – metode yang tertentu. Dalam memecahkan masalah – masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Ide yang dikemukakan Hurlock (1999:113) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah untuk : 1) Membantu belajar mengelompokkan; 2) Mengajak anak jalan – jalan ketempat tertentu; 3) Memanfaatkan media masa bergambar; 4) Melakukan aktivitas disekolah seperti : meraba dan menerka, raba dan carilah, teka – teki, bagian pertumbuhan, mengenal bintang, mengenali berbagai bentuk, membedakan dan mengelompokkan, permainan fuzzle,

bermain warna, mengenali konsep didepan, dibelakang, kiri, kanan dan tengah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kognitif anak usia dini menekankan pada kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional supaya menjadi kepribadian yang utuh dan manusia yang berfikir divergen yang dapat memilah – milah metode dalam mengelompokkan bermacam – macam aktivitas.

#### **d. Indikator Perkembangan Kognitif**

- 1) konsep bentuk, warna, bentuk dan pola
  - a. Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran
  - b. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran
  - c. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau sejenis serta kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi
  - d. Mengenal pola ABCD – ABCD
    - e. Menggenalkan benda berdasarkan ukuran mulai dari kecil ke yang besar atau sebaliknya
- 2) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf
  - a. Menyebutkan lambang bilangan 1-20
  - b. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
  - c. Mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsona.

#### **e. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif**

Piaget dalam Sujiono dkk (2004:3.6) tahap-tahap perkembangan kognitif adalah :1) Tahap sensori motor (0-2 tahun) pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia.

Berawal dari reflex dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor; 2) Tahap praoperasional (2-7 tahun) penggunaan symbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan; 3) Tahap konkret operasional (usia 7-11 tahun) (a) Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret, (b) Mencapai kemampuan mengkonservasikan; 4) Tahap formal operasional (usia 11 tahun sampai dewasa), Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Jean Piaget dalam Asrori (2008:49) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan, yaitu: Tahapan sensori-motoris (0-2 tahun) pada tahap ini anak berada dalam suatu masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecendrungan-kecendrungan sensori motoris yang amat jelas; 2) Tahapan Praoperasional (2-7 tahun) tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecendrungan yang ditandai oleh suasana intuitif; 3) Tahapan Operasional Konkrit (7-11 tahun) pada tahap ini anak mulai berkembang ingin tahunya; 4) Tahap Operasional Formal (11 tahun keatas) pada masa ini anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dan pekerjaannya yang merupakan hasil dari pikir logis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif itu di mulai dari lahir sampai dewasa dan memiliki tahap yang berbeda-beda.

## **f. Hubungan Kognitif Dengan Berhitung**

hubungan antara kemampuan kognitif dengan berhitung sangat erat kaitannya. Karena kognitif merupakan daya pikir yang mampu mengembangkan konsep seperti konsep angka, konsep bilangan, sehingga dapat mengasah kemampuan berhitung anak melalui permainan berbasis mengurutkan angka. Menurut Alexander dalam Siswanto (2008:48) yaitu “ konsep angka merupakan cara pengenalan dari yang konkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Menurut Bronson dalam Kurnia (2009:126) bahwa anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda-benda konkrit, menghubungkan jumlah dengan lambangnya, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi setelah itu pada AUD 4 tahun ketertarikan pada aktifitas menambah & mengurangi mulai muncul. Oleh karena itu, kemampuan berhitung dengan kemampuan kognitif sangat erat kaitannya.

Dengan demikian kemampuan berhitung merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif. Berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami berhitung sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

## **4. Konsep Perkembangan Permainan Matematika di TK**

### **a. Pengertian Matematika**

Anak – anak di Taman Kanak – kanak juga melakukan kegiatan bermain matematika, seperti saat mereka mendiskusikan cangkir siapa yang lebih besar atau ember mana yang dapat memuat pasir lebih

banyak. Mereka juga mengembangkan keahlian untuk menyelesaikan masalah di waktu bermain, seperti saat memutuskan balok mana yang ukurannya paling sesuai untuk dijadikan atap bangunan.

Menurut Suriasumantri dalam Sujiono (1982) matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Lambang – lambang matematika bersifat artifisial dan memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya. Sedangkan Menurut Paimin dalam Sujiono (1998) matematika sebuah ilmu tentang struktur dan hubungan – hubungannya memerlukan simbol – simbol untuk membantu memanipulasi aturan – aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide – ide/ konsep – konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif sedangkan permainan matematika di TK adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari – hari dan bersifat ilmiah.

#### **b. Tujuan Bermain Matematika**

Menurut Sujiono (2008:11.4-11.5) secara permainan Matematika di TK bertujuan agar anak memiliki kemampuan : 1) dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengalaman terhadap benda – benda kongkrit, gambar – gambar atau pun angka – angka yang terdapat disekitar anak; 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam

kehidupan bermasyarakat yang dapat kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya; 4) dapat melakukan suatu aktifitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi; 5) dapat berkeaktifitas dan merimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2006:1.12) menyebutkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengelolah belajarnya, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengembangkan kemampuan memilah – milah dan mengelompokkan, mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Pengembangan matematika pada anak usia dini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuannya yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus membudayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya sendirinya dan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan permainan matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengelolah data dan memecahkan masalah agar anak dapat belajar memilah – milah pengembangan kemampuan berhitung.

## **5. Pengetahuan Berhitung**

### **a. Pengertian Berhitung**

Berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungannya dengan bilangan lain serta melaksanakan hubungan itu.

Yang dimaksud dengan berhitung sesungguhnya adalah bekerja dengan bilangan abstrak.

Menurut Piaget dalam Depdiknas (2000:5) menyatakan bahwa kegiatan belajar merupakan kesiapan dari dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar anak harus disesuaikan dengan tahap – tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari diri anak itu sendiri.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategi untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka dengan rangsangan yang diterima dari lingkungan. Perkembangan berhitung berkaitan dengan perkembangan berfikir sistematis, kemampuan menggunakan angka, membuat klasifikasi dan kategori, serta menemukan sebab akibat.

Menurut Brewer dalam Musfiroh (2008:80) anak usia 5-6 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama penjumlahan. Mereka menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep – konsep kompleks seperti angka.

Menurut Brewer dalam Musfiroh (2008:81) anak usia 5 tahun menunjukkan kemampuan: 1) dapat menggurutkan benda; 2) dapat mengelompokkan benda; 3) membedakan antara fantasi dan listis; 4) mulai tertarik dengan angka; 5) berminat pada penjumlahan.

Menurut Piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak terhadap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak termasuk kemampuan berhitung karena pada usia ini tersebut juga periode keemasan dimana kecerdasan anak berkembang dengan pesat dan menentukan perkembangan selanjutnya. Untuk itu kita harus memberikan stimulasi, rangsangan, dan motivasi yang maksimal dari lingkungan, agar anak mempunyai kesiapan mental dan kematangan di dalam diri anak untuk belajar. Apabila tidak maksimal dan tidak maksimal dalam stimulasinya, maka anak akan mendapatkan kesulitan dalam perkembangan kehidupan selanjutnya.

Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika Depdiknas (2000:7) yaitu: a) Penguasaan Konsep adalah Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan; b) Masa Transisi adalah 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 adalah Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

## **b. Prinsip – Prinsip Berhitung**

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan di capai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK 1994 dalam Depdiknas (2000:8), prinsip-prinsip permainan berhitung di TK tersebut adalah: 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya; 2) 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; 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri; 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak.

Menurut Flavell dalam Hildayani, dkk (2008:9.23) menjabarkan lima prinsip dalam berhitung yaitu: a) *The One-one Principle*, Menurut prinsip ini belajar berhitung untuk anak di ajarkan secara berurutan dan satu persatu; b) *The Stable- Order Principle*, Pada prinsip ini menekankan akan teraturan berhitung dengan menggunakan benda-benda; c) *The Cardinal Principle*, Prinsip ini menekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan; d)

*The Abstraction Principle*, Prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung oleh anak, karena anak amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya; e) *The Order-Irrelevance Principle*, Anak sudah mengerti cara berhitung yang di mulai dengan angka satu dan dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

Berdasarkan prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip berhitung itu diawali dengan menghitung benda – benda dan membutuhkan suasana yang menyenangkan dan dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

## **6. Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, dan pengaruh terhadap perkembangan, lewat bermain pula dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) menyatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan tekanan dari pihak lain”.

Pendapat Brunner dalam Suyanto (2005:121) menyatakan bahwa “ Bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah”.

Pendapat Dewey dalam Montolalu (2005:1.6) menyatakan bahwa “ bermain merupakan kegiatan anak belajar tentang dirinya sendiri serta belajar tentang dunianya”.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok menggunakan alat atau tidak dengan rasa senang dan gembira yang memungkinkan anak untuk berkhayal dan dapat mengatasi dari permasalahan atau konflik yang ada pada diri anak.

Melalui bermain atau pun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik serta pengalaman-pengalaman yang menyenangkan. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri, karena bermain tidak terikat pada realitas maka di mungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya di mana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman dan kreativitas.

## **b. Karakteristik Bermain**

Bagi anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensi di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Menurut Sudono (2005:29) mengatakan karakteristik bermain di TK sebagai berikut: 1) Bermain adalah sukarela;2) Bermain pilihan anak;3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan;4)Bermain simbolis; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sementara Schwartz dalam Hartati (2005:92) mengemukakan karakteristik bermain ada sebagai berikut: 1) Bermain interaktif;2) Bermain adalah kebebasan, spontanitas dan tanpa paksaan;3) Bermain adalah hal yang menarik;4) Bermain adalah terbuka (tidak terbatas, imajinatif, ekspresi, kreatif dan berbeda)

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang karakteristik bermain adalah bermain yang dilakukan oleh anak dengan secara spontan dan sukarela serta tidak ada paksaan dari orang lain yang membuat anak aktif dan senang melakukan kegiatan bermain.

## **c. Fungsi Bermain**

Fungsi bermain mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan

perkembangan fisik motorik anak. Sugianto (1995:11) mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah bermain membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan, dan mampu mengendalikan hal yang ada dalam dunianya. Sedangkan pendapat dari Hetherington & Parke dalam Moeslichatoen, (2004:34) fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi bermain berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial anak sehingga anak dapat menemukan dan mengungkapkan dunainya sendiri.

#### **d. Manfaat Bermain**

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan-gagasan untuk dapat melakukan cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak. Menurut Musfiroh (2005:25) bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi anak yaitu: 1) Bermain dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak; 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan, mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah; 3) Bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak; 4) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif; 5) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak; 6) Bermain membantu

anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut;7)Bermain membantu anak menguasai konflik dan troma social;8)Bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri.

Pendapat Sugianto (1995:29) tentang manfaat bermain bagi anak sebagai berikut: 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik; 2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus; 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian; 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi; 5) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan; 6) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari; 7) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

Manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu, dkk (2005:1.15) adalah sebagai berikut: 1) Bermain memicu kreativitas; 2) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik; 3) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak; 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati; 5) Bermain bermanfaat mengenal panca indra; 6 ) Bermain sebagai media terapi (pengobatan);7) Bermain itu melakukan penemuan.

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang manfaat bermain adalah untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan yang ada pada anak sehingga anak dapat menyelesaikan masalah dan konflik yang ada pada dirinya.

#### e. Alat Permainan

Menurut Sudono (2005:7) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, alat itu berfungsi mengenali lingkungan serta mengajarkan anak melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca inderanya secara aktif dan menyenangkan, ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otak.

Alat permainan optimal adalah alat yang mampu menstimulasikan dan menarik minat anak, sekaligus mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya satu aktivitas tertentu saja. Pendapat Sugianto dalam Eliyawati (2005:62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak.

Menurut Saputra dalam Hartati (2005:61) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu: 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk; 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak; 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; 4) Membuat anak terlibat secara aktif; 5) Sifatnya konstruktif.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan tentang alat permainan adalah alat permainan yang digunakan oleh anak di dalam bermain yang dapat merangsang dan mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak serta

karakteristik anak sehingga anak merasa nyaman, senang dan bahagiaserta alat permainan tersebut tidak membahayakan dan aman bagi anak (APE).

## **7. Bermain Balok**

### **a. Pengertian Balok**

Balok merupakan salah satu media untuk bermain bagi anak. Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun dan berbagai tingkat usia di TK. Bermain dengan menggunakan balok merupakan salah satu permainan edukatif yang baik bagi perkembangan anak. Ketika anak bermain balok banyak temuan-temuan yang di peroleh anak dengan membangun berbagai gedung dan membuat berbagai bentuk yang di inginkan.

Menurut Montolalu (2005:6.22) menyatakan bahwaBalok adalah alat yang terbuat dari kayu dengan berbagai ukuran, bentuk dan warna yang dapat digunakan dalam permainan di TK, dan merupakan permainan yang edukatif (APE) serta paling disukai oleh anak-anak.

Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir anak. Daya penalaran anak akan bekerja aktif dan konsep pengetahuan matematika akan ditemukan sendiri, seperti nama warna, bentuk, ukuran, pengertian sama/tidak sama, seimbang, berhitung, dan lain-lain.

Sosialisasi anak akan berkembang dengan membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa dan komunikasi dengan baik. Begitu juga kemampuan bahasa timbul saat anak menyebutkan nama hasil karyanya. Balok memberi banyak kesempatan bagi anak untuk berkembang dalam berbagai cara.

Menurut Benish dalam Montolalu, (2005:7.9) Balok merupakan alat bermain yang sangat bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK. Bermain balok yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak diantaranya adalah balok yang sudah dimodifikasi.

Permainan balok ini dapat dilakukan oleh satu orang atau lebih dengan cara menyusun balok tersebut dari balok yang paling sedikit jumlahnya sampai balok yang paling banyak jumlahnya misalnya: 5 sampai 10, dengan jumlah balok semuanya 45 buah serta menggunakan kartu angka.

Belajar berhitung yang menggunakan balok dan kartu angka diciptakan oleh George Cruissenaire atau disebut dengan balok *Cruissenaire* dan kartu angka. Balok *Cruissenaire* ini diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak untuk bernalar.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang relevan penulis temukan adalah Wijaya (2010) judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Balok Angka Di TK Aisyiyah Andalas Padang", Persamaanya sama – sama persamaan balok, perbedaan peneliti melalui peningkatan kemampuan berhitung, hubungannya sama – sama meningkatkan berhitung.

2. penelitian yang relevan penulis temukan adalah Halimah (2011) dengan judul Pengenalan Konsep Berhitung Pada AUD Melalui Bermain APE Dari Kain Perca Di TK Surya Pariaman. Persamaanya sama – sama berhitung, perbedaanya peneliti melalui permainan balok sedangkan Halimah dengan kain perca, hubunganya sama – sama berhitung.

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 meningkat menjadi 79%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas mendukung peneliti melakukan penelitian yang melibatkan pemikiran anak usia TK yaitu bermain dengan menggunakan balok dan kartu angka yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.

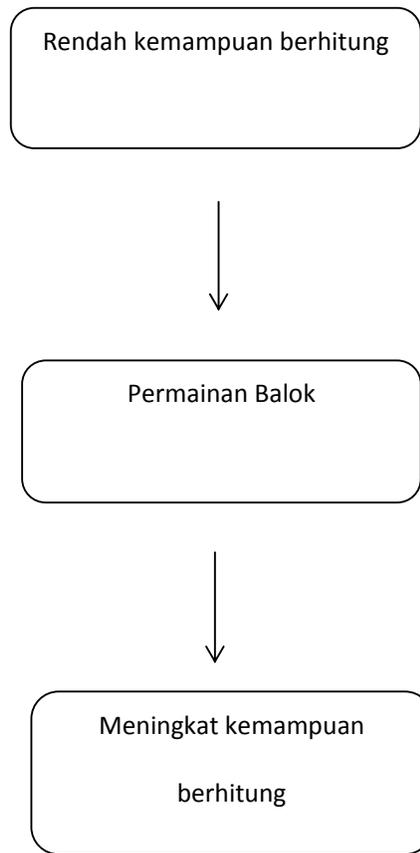
### **C. Kerangka Berfikir**

Pada prinsipnya di TK pembelajaran yang dilakukan dengan ”Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain”. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak di TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan berhitung, mengukur isi, mengukur berat, membandingkan dan sebagainya.

Balok yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah balok yang sudah dimodifikasi. Bermain balok dapat mengembangkan berbagai konsep diantaranya adalah: konsep bilangan (angka), konsep bentuk, konsep warna, grafik, konsep tinggi rendah, dan konsep banyak sedikit dan lain-lain.

Indikator yang dipakai adalah: membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan konsep bilangan, sehingga hasil belajarnya anak dapat memahami bilangan.

Kerangka berfikir penelitian yang dilakukan dapat dijabarkan dari teori diatas adalah: pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan menggunakan media dan alat peraga yang menarik dan bervariasi yaitu dengan menggunakan balok di dalam bermain akan meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Bagan 1: Kerangka Berfikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Melalui bermain balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Kasih Ibu Kota Sawahlunto.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Kegiatan bermain balok yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan menghitung anak sesuai dengan urutan balok atau anak bisa memahami konsep bilangan.
2. Melalui permainan balok yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal bilangan dan konsep bilangan karena pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak.

#### **B. Implikasi**

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

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan bermain balok tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan tangan anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan sosial anak.
2. Pengembangan kemampuan berhitung anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik, sosial, dan emosional anak
3. Melalui permainan balok dapat melatih kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri
4. Permainan balok yang dilakukan dalam kegiatan dapat melatih koordinasi mata dan tangan.
5. Bermain balok dapat juga mengembangkan kemampuan bahasa anak, keterampilan anak untuk bernalar dan juga anak paham tentang bilangan serta banyak konsep yang dikembangkan diantaranya konsep angka, bentuk, warna, grafik, banyak-sedikit, tinggi-rendah dan lain-lain.

### **C. Saran**

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

1. Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak khususnya dalam memahami konsep bilangan.
2. Kepada guru TK di harapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu (karakteristik anak).
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai.
5. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Alat permainan balok sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti Dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aisyah, Siti Dkk. 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara
- 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara
- Bentri Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Padang LPTK UNP
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Kemdiknas. 2010. *Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009 Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan Manajemen Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Masitoh. Dkk. 2004. *Strategi pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka