

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN TALI PAS MATEMATIKA
DI TAMAN KANAK-KANAK AL-HAFIZ PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**ANIZAR
NIM. 2009/51110**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui
Permainan Tali Pas Matematika di TK Al-Hafiz Padang.**

Nama : Anizar

Nim/ BP : 51110 / 2009

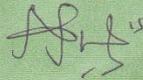
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

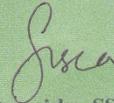
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Nurhafizah, M.Pd.
NIP: 19770926 200604 2001

Pembimbing II



Rismareni Fransiska, SS, M.Pd.
NIP: 19820128 200812 2003

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

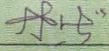
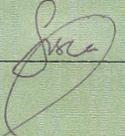
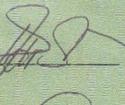
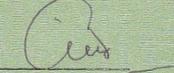
Dinyatakan lulus setelah di pertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika di TK Al-Hafiz Padang.

Nama : Anizar
Nim/ BP : 51110 / 2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Nurhafizah, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, SS, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd.	5. 



Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (Q.S Al-Baqarah 216)

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

"Siapa yang Bersungguh-sungguh, ia Akan Mendapatkan"

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Q.S Al-Insyirah 6-7)

"..Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling banyak manfaatnya untuk orang lain.."

(Peneliti, 2014)

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Januari 2014
g. Menyatakan,



[Signature]
Ahizar
51110/2009

ABSTRAK

Anizar, 2014, Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika di TK Al Hafiz Padang, Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Masalah penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, dan media serta metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda melalui permainan Tali Pas Matematika.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) dengan subjek penelitian anak TK Al-Hafiz kelompok B1 dengan jumlah 15 orang anak. Instrumen yang digunakan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan persentase. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dengan 3 kali pertemuan setiap siklusnya.

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam perkembangan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke siklus II dengan peningkatan sesuai yang diharapkan yaitu telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tali pas matematika.

Kata kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Tali Pas Matematika



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 tali pas matematika di TK AL Hafiz Padang “. Tujuan Penulisan 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 banyak mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, 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. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
6. Bapak Drs Hakim M. Pd sebagai ketua Yayasan Tahfizul Quran yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian Di TK Al Hafiz Padang .
7. Murid-murid TK Al Hafiz Padang khususnya kelompok B₁ yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian ini.
8. Wahyu Purwandayani sebagai guru pendamping dalam membantu peneliti melaksanakan penelitian ini.

Semoga bimbingan bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBARAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBARAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR.....	vi
DAFTAR GRAFIK DAN BAGAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Hakekat Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	9
2. Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini.....	10
b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	11
3. Hakekat Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini.....	14
a. Tujuan Permainan Berhitung Anak Usia Dini.....	16
b. Pengertian Bermain.. ..	18
c. Tujuan Bermain.. ..	19
d. Fungsi Dan Manfaat Bermain.. ..	20
e. Karakteristik Bermain.....	22

4. Teori Permainan.....	23
a. Jenis Permainan..	23
b. Fungsi Permainan.....	24
c. Permainan Tali Pas Matematika.....	25
B. Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	29

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Prosedur Penelitian.....	31
1. Kondisi Awal..	31
2. Siklus I.	32
a. Tahap Perencanaan.....	34
b. Tahap Pelaksanaan.....	34
c. Tahap Pengamatan.....	39
d. Tahap Refleksi.....	40
3. Siklus II.....	40
E. Defenisi Operasional.....	45
F. Instrumentasi.....	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	48
I. Indikator Keberhasilan.....	49

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	50
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	50
2. Deskripsi Siklus I.....	53
3. Deskripsi Siklus II	68
B. Analisis Data.....	80
C. Pembahasan.....	87

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	93
B. Implikasi.....	94
C. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

	Halaman
Tabel 3.1 Format Observasi.....	46
Tabel 4.1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	50
Tabel 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I Pertemuan I.....	54
Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I Pertemuan II.....	57
Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Tali pas Matematika Siklus I Pertemuan III.....	59
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah tindakan)	64
Tabel 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus II Pertemuan 1.....	69
Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus II Pertemuan 2.....	71
Tabel 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus II Pertemuan 3.....	74
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus II Pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	77
Tabel 4.10 Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I dan Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Berkemampuan Baik)	80

Tabel 4.11 Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I dan Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Berkemampuan Cukup)	82
Tabel 4.12 Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I dan Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Berkemampuan Kurang)	84
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I dan Siklus II Pertemuan 3.....	86
Gambar 2.1 Tali Pas Matematika.....	26

DAFTAR GRAFIK DAN BAGAN

	Halaman
Grafik 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	52
Grafik 4.2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Tali Pas Matematika Pada Siklus 1 pertemuan 1.....	56
Grafik 4.3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan tali Pas matematika.....	58
Grafik 4.4. Tingkat Tercapainya Hasil Belajar Anakl Siklus I Pertemuan III	60
Grafik 4.5. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	66
Grafik 4.6. Tingkat Capaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan 1	69
Grafik 4.7. Tingkat Capaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan 2	72
Grafik 4.8. Tingkat Capaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan 3	76
Grafik 4.9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	78
Grafik 4.10. Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I dan Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Berkemampuan Baik).....	81
Grafik 4.11. Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus 1 dan Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Berkemampuan Cukup).....	82

Grafik 4.12. Hasil Observasi Perkembangan Berhitung Anak Melalui Permainan Tali Pas Matematika Siklus I dan Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Berkemampuan Kurang)	84
Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	29
Bagan 2. Siklus Penelitian	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Thn. 2003 tentang hakikat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) itu adalah upaya pembinaan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mencakup, bidang pengembangan pembiasaan (moral, sosial, emosional, agama, kemandirian) dan pengembangan kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik motorik, seni) sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak usia dini.

Perkembangan kognitif anak usia 5-8 tahun menurut Copley dan Wortham dalam (Sriningsih, 2012:32) perkembangan kognitif anak melalui bergerak dari tahap praoperasional menuju tahap operasional kongkrit atau disebut juga dengan masa transisi. Proses berpikir pada anak usia 5-8 tahun merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan

lambang yang abstrak dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan untuk lambangannya.

Matematika merupakan bahagian dari perkembangan kognitif Anak Usia Dini, dimana matematika adalah salah satu pengetahuan dan disiplin ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan, baik dari materi maupun kegunaannya. Selain. diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa lepas dari matematika. Oleh karena itu matematika perlu diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak usia Taman Kanak-kanak (TK) agar mereka lebih terampil dalam memecahkan persoalan sederhana anak dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk memahami suatu konsep matematika pada anak usia dini ditempuh melalui tiga tahapan. Berdasarkan teori perkembangan berpikir yang dikemukakan Piaget, Lorton dalam Cruikshank (1980) mengemukakan tiga tahap pemahaman anak terhadap konsep yaitu : (1) pemahaman konsep (*intuitif* *consept level*), (2) masa transisi (*connecting level*), dan (3) tingkat lambang bilangan (*symbolic level*), Sriningsih (2012: 32). Agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, guru harus memahami dan mempertimbangkan berbagai strategi metode, dan pendekatan yang sesuai dalam memahami konsep matematika. Metode pendekatan yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta memperhatikan tahap berpikir anak.

Pengembangan logika matematika di TK merupakan suatu cara pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan melalui permainan berhitung, yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak melalui aktivitas yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan sehingga anak memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada jenjang selanjutnya.

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk memahami, mengenal konsep bilangan melalui eksplorasi dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada tahap selanjutnya.

Dari hasil observasi peneliti selama ini di lapangan bahwa kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda benda masih kurang hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang memotivasi semangat belajar anak, serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan masih kurang.

Berdasarkan kenyataan di atas, untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak maka diperlukan suatu media dan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, mudah serta cepat dalam memahami pembelajaran seolah-olah dia sedang bermain.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka peneliti mengupayakan suatu metode belajar melalui bermain dan alat yang digunakan yaitu permainan tali pas matematika, hal ini diupayakan agar ketika bermain anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, banyak masalah yang ditemukan dalam pengembangan berhitung anak dan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda
2. Kurangnya motivasi anak dalam belajar.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran berhitung yang tidak bervariasi.
4. Metode pengajaran yang digunakan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu : kurangnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahannya: “Bagaimanakah permainan tali pas matematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al Hafiz Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Agar permainan tali pas matematika mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B1 TK Al Hafiz.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti :

1. Bagi guru TK sebagai bahan masukan dalam mengoptimalkan mengajar bilangan dan lambang bilangan.
2. Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh.
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pemahaman lambang bilangan, serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jurusan pendidikan anak usia dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2007:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa itu anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:7-8) anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, baik fisik maupun mentalnya. Selain pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan moral (termasuk kepribadian, watak, dan akhlak), sosial, emosional, intelektual dan bahasa juga berlangsung amat pesat. Oleh karena itu usia dini juga disebut tahun emas atau *golden age*. Hal ini mengisyaratkan agar semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam Rusdinal (2005:13-14) menurut Solehudin mengidentifikasikan sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1. Anak bersifat unik

Anak sebagai individu berbeda dengan individu lainnya. Perbedaan ini dapat dilihat dari aspek bawaan, minat, motivasi dan pengalaman yang diperoleh dari kehidupan masing-masing. Ini berarti bahwa ada acuan pola perkembangan anak secara umum dalam anak sebagai individu perkembangan dengan potensi yang berbeda-beda .

2. Anak bersifat aktif

Anak bergerak secara aktif yang merupakan suatu kesenangan bagi anak, anak terlihat tidak henti-hentinya untuk bermain. Sikap aktif ini tampak lebih aktif lagi jika anak menghadapi suatu kegiatan yang baru dan menyenangkan bagi anak.

3. Anak itu egosentris

Sifat egosentris yang dimiliki anak menyebabkan ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.

4. Anak umumnya kaya dengan fantasi.

Anak menyenangi hal yang bersifat imajinatif. Oleh karena itu mereka mampu untuk bercerita melebihi pengalamannya. Sifat ini

memberikan implikasi terhadap pembelajaran bahwa bercerita dapat dipakai sebagai salah satu metode belajar.

5. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

Apakah sesuatu aktivitas dapat berbahaya atau tidak terhadap dirinya, seorang anak belum memiliki pertimbangan yang matang untuk itu. Oleh karena itu lingkungan anak terutama untuk kepentingan pembelajaran perlu terhindari dari hal atau keadaan yang membahayakan.

6. Anak memiliki daya perhatian yang pendek

Anak umumnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali untuk hal-hal yang disenanginya.

7. Anak merupakan usia belajar yang paling potensial.

Dengan mempelajari sejumlah cirri dan potensi yang ada pada anak, misalnya rasa ingin tahu, aktif, dan mempunyai daya ingat yang lebih kuat, maka dapat dikatakan bahwa pada usia anak-anak terhadap kesempatan belajar yang sangat potensial. Dikatakan potensial karena pada usia ini anak secara cepat dapat mengalami perubahan yang merupakan hakekat dari proses belajar. Oleh karena itu lingkungan pembelajaran untuk anak perlu dikembangkan sesuai potensi yang dimiliki oleh anak.

Menurut Hibana dalam Aisyah (2009:1-10) ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia dini sebagai berikut :

1) Perkembangan fisik anak

Ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otak-otak kecil maupun besar.

2) Perkembangan bahasa

Ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu untuk mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.

3) Perkembangan kognitif

Ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak luar biasa terhadap lingkungan.

4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Montolalu (2009:6-4) kemampuan yang diharapkan dalam aspek perkembangan anak usia dini adalah anak mampu untuk berfikir logis kritis dan memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat yang meliputi :

1. Mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya

2. Menyebutkan 7 bentuk, seperti : lingkaran , bujur sangkar, segi tiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium
3. Membedakan rasa dan bau
4. Menyebutkan urutan bilangan 1-10

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah kemampuan mengelompokan benda secara logis

2. Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Beberapa pandangan para ahli psikologi dan pendidikan tentang kognitif :

Menurut pendapat Henmon dalam Sujiono (2006:1.4), kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi, jadi kognitif bagian dari intelegensi. Apabila kognitif tinggi maka intelegensi tinggi pula.

Menurut Piaget dalam Woolfolk (1995) dalam Masitoh (2008:2.13) perkembangan kognitif adalah dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis ditandai dengan berkembangnya kemampuan anak dalam berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2006:1.22) proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti : persepsi, ingatan, pikiran, penalaran dan pemecahan masalah maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

- a) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh.
- b) Agar anak mampu melatih ingatan terhadap suatu peristiwa.

Piaget dalam Aisyah (2009:5.31) menekankan :

“Dalam perkembangan kognitif dapat disusun dengan cara belajar aktif seperti operasi aritmatika (berhitung) dasar dapat diilustrasikan secara maksimal dengan cara bermain dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dari pada memperlihatkan kepada mereka seperti aritmatika di papan tulis”.

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut :

Depdiknas (2000:5) Jean Piaget menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis dan selain itu

kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Piaget dalam Depdiknas dan Direktorat (2007:5) mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya.

Menurut pendapat Bloom dalam Depdiknas dan Direktorat (2007:5-6) menyatakan bahwa belajar yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, yang meliputi kegiatan memotivasi anak untuk menemukan kesenangan belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri) dan melatih kedisiplinan anak.

Menurut Depdiknas (2007:1) permainan berhitung merupakan bagian dari Matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung anak seperti : pengenalan konsep bilangan, warna, bentuk ukuran

melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Menurut Depdiknas dan Direktorat (2007:5) berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Orborn perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia pra-sekolah seringkali disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan didukung oleh Beyamin S.Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Menurut Depdiknas dan Direktorat (2007:6) sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui 3 tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu :

1. Penguasaan konsep

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

2. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda

kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7, merah untuk melambangkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:99) perkembangan kognitif anak adalah bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan yaitu : sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasional formal. Perkembangan kognitif anak secara umum mengikuti pola dan perilaku yang bersifat reflex (tidak berfikir) sampai mampu berfikir secara abstrak dengan menggunakan logika tingkat tinggi.

3. Hakekat Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2006:3.11) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Matematika pada dasarnya merupakan hasil dari metode berpikir logis (Wittgenstein dalam Suriasumantri (1996)). Matematika sebagai bahasa, mengandung sebagai bahasa yang melambangkan makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan, Lambang-lambang matematika bersifat artifisial yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna atau pengertian diberikan kepadanya.

Paimin dalam Sujiono (2006:4.11) menjelaskan konsep matematika modern sekarang ini tidak lagi pada konsep bilangan, tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif.

Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang disusun 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 alamiah.

Menurut Depdiknas (2000:5) perkembangan berhitung anak usia dini dipengaruhi oleh faktor kematangan. Anak usia dini masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena pada masa itu anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari

lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan anak. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui bermacam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

a. Tujuan Permainan Berhitung Anak Usia Dini

Tujuan umum permainan berhitung di TK menurut Depdiknas (2007:1-2) adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Tujuan khusus :

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar atau angka yang ada di sekitar anak.
2. Dapat melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Depdiknas (2004:22) menjelaskan ada beberapa pengembangan berhitung anak dalam memahami bilangan di TK antara lain:

- a. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20
- b. Menghitung (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda)1 sampai 10
- c. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda
- d. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
- e. Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

Menurut Musfiroh (2010:3.27) permainan berhitung bertujuan merangsang kemampuan membilang pada anak. Kegiatan dapat menggunakan berbagai macam benda, seperti daun, balok koin gambar dan krayon. Permainan berhitung merangsang anak senang menghitung dan memahami jumlah. Segala kegiatan bermain hendaknya dikatakan dengan kegiatan berhitung, seperti menghitung benda-benda atau peralatan yang digunakan dalam setiap kegiatan.

b. Pengertian Bermain

Montolalu (2008:1.3) menjelaskan bahwa bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda-benda apa saja yang ada di sekitarnya dengan bahan tongkat, kayu, sapu, ranting, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. Justru benda-benda tersebut menjadi daya tarik mengapa anak-anak bermain. Anak bermain dimana-mana, walaupun demikian tidak ada satu kesepakatan umum mengenai mengapa anak bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan (kepuasan) bagi seseorang, (Kartini, 1995:50). Bermain memberikan kepuasan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Montolalu (2008:1.3) berdasarkan pengamatan, penalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahan, kemampuan juga minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, bahasa dan perilakunya (emosional).

4. Anak terlatih menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.

c. Tujuan Bermain

Tujuan bermain bagi anak adalah untuk membentuk perilaku anak. Perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar. Program pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan terus menerus dan dalam kehidupan sehari-hari di TK sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta pembelajaran tersebut meliputi moral dan nilai-nilai agama, emosi atau perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin dengan tujuan agar anak tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Menurut Montolalu (2008:1.4-1.5) bermain di TK sangat sesuai dengan tujuan tersebut karena bermain bertugas untuk :

1. Menanamkan budi pekerti yang baik.
2. Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan tidak baik.
3. Melatih sikap ramah, suka berkerjasama, menunjukkan kepedulian.
4. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

5. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
6. Melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan.
7. Melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
8. Menjaga keamanan diri.
9. Melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar seperti : salah, benar, jujur dan adil.

d. Fungsi dan Manfaat Bermain

Piaget dalam Kartini (1995:54) memandang bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kemampuan kognitif juga akan mempengaruhi bagaimana cara anak bermain.

Menurut Harley dan Frank dalam Masitoh (2008:9.5) bermain memiliki fungsi yaitu :

1. Meniru apa yang dilakukan orang dewasa, contohnya : ibu sedang memasak di dapur.
2. Melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar di kelas.

3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga, contohnya : ibu memandikan adik.

Wijana (2011:1.27) menjelaskan pendidikan anak usia dini melalui program kegiatan bermain memiliki fungsi yaitu :

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
2. Mengenalkan anak dunia sekitar.
3. Mengembangkan sosialisasi anak.
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Melalui bermain anak dapat berlatih, meningkatkan cara berfikir dan mengembangkan kreatifitas. Dalam bermain maka mainan sangat penting bagi pembelajaran anak terutama jika anak dapat berkreasi dengan mainan itu sendiri.

Manfaat bermain menurut Reber dalam Hildayani (2005:4.7) adalah kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya imajinasi dan daya cipta atau kreativitas. Melalui bermain anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar, konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.

Manfaat bermain dalam Montolalu (2008:1.18) melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

e. Karakteristik Bermain

Beberapa pakar pendidikan menyebut beberapa karakteristik bermain anak dalam Montolalu (2008:1.2) yaitu :

- a. Bermain relative bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.
- b. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama).
- c. Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Karakteristik bermain anak usia taman kanak-kanak menurut Montolalu (2008: 2.4) yaitu :

1. Bermain adalah sukarela.

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dalam diri anak itu sendiri sehingga yang dilakukan oleh anak tersebut betul-betul memuaskan dirinya sendiri.

2. Bermain adalah pilihan anak.

Anak-anak memilih sendiri secara bebas apa yang ingin dilakukannya untuk bermain tanpa ada paksaan.

3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain, bukan menjadi tenggang atau stress. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-kanak.

4. Teori Permainan

Eliasa dalam Santrock (2002) menjelaskan bahwa permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud menjelaskan bahwa permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.

a. Jenis Permainan

Menurut Suherman (2000) yang dikutip dari Hetzer macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

1. Permainan fungsi

Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.

2. Permainan konstruktif

Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.

3. Permainan reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.

4. Permainan peranan

Dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru.

5. Permainan sukses

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

b. Fungsi Permainan

Menurut Soetjiningsih (1995) fungsi permainan adalah untuk mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian

tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya.

c. Permainan Tali Pas Matematika

Permainan tali pas matematika merupakan suatu alat peraga dalam pembelajaran melalui permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dimana anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Menurut Estiningsih (1994) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari.

Permainan tali pas dilengkapi dengan tali. Setiap satu set kartu terdiri dari beberapa kartu dengan operasi hitung misalnya: penjumlahan dan pengurangan. Peraga tali pas ini merupakan bentuk lain atau pengembangan dari kartu bilangan yang bermanfaat untuk membina keterampilan anak.

Alat peraga tali pas ini dapat dibuat dari kertas karton (harus tebal) yang diberi warna menarik dengan ukuran misal: 4 cm x 10 cm. Pada ujung alat diberi lubang tempat tali pengait yang berfungsi untuk

menyambungkan antara permasalahan dan hasilnya. Bilangan-bilangan yang dijumlah tergantung indikator kemampuan yang diamati pada anak.

Langkah-langkah permainan tali pas matematika :

- a. Permainan tali pas matematika diawali dengan melilitkan tali diatas kata “MULAI” ke pasangan di bawahnya.
- b. Melilitkan tali diteruskan dengan mencocokkan gambar atau angka di sisi atas dengan pilihan angka atau gambar di sisi bawah yang sesuai dari kiri ke kanan.
- c. Permainan di akhiri setelah tali dililitkan pada kata “SELESAI”.
- d. Balikkan kartunya untuk melihat, Apakah jawabanmu sudah benar?. Jawaban yang benar sesuai dengan garis-garis tali dibelakang kartu.



Gambar 2.1

Tali Pas Matematika

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian tentang pengembangan kemampuan kognitif anak sudah pernah diteliti oleh Imrayanti (2012) mahasiswa fakultas ilmu pendidikan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika di TK Aisyiyah 10 Padang ‘ Penelitian ini mempunyai hubungan dengan penelitian yang sedang diteliti, yaitu sama meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini menggunakan kotak matematika sedangkan peneliti memakai tali pas matematika untuk proses pembelajarannya.
2. Penelitian tentang pengembangan kemampuan kognitif anak sudah diteliti juga oleh Aroza Azis (2011) dengan judul “Upaya Peningkatan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Hitungan Geometri di Kelompok Bintang Pada TK Sandy Putra Padang”. Persamaannya dengan peneliti adalah sama meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sedangkan perbedaannya Aroza Azis menggunakan hitungan geometri, sedangkan peneliti menggunakan tali pas matematika dalam proses pembelajarannya.

Penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas terkait dengan peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini yang telah diaplikasikan pada beberapa TK di Kota Padang. Berbeda dari ke dua penelitian di atas, pada penelitian ini peneliti akan mengaplikasikan

media pembelajaran kognitif lain pada AUD, untuk peningkatan kemampuan berhitung. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tali pas yang merupakan media baru dalam aplikasi pembelajaran dan peningkatan berhitung anak di TK. Selain itu penelitian yang berkaitan dengan aplikasi media tali pas ini juga belum pernah dilakukan sebelumnya.

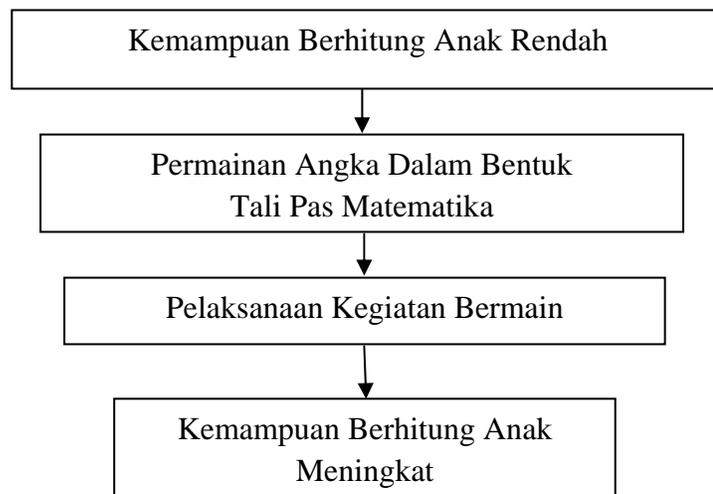
C. Kerangka Berpikir

Mengembangkan kognitif anak berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Tingkat kecerdasan seseorang anak terhadap minat yang ditujukan pada proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi terhadap perkembangan seorang anak.

Salah satu metode yang digunakan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak dalam berhitung adalah dengan menggunakan tali pas matematika. Melalui tali pas matematika kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir akan lebih meningkat.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah menyampaikan materi kegiatan pembelajaran kepada anak. Tali pas matematika yang digunakan pada kegiatan ini dapat meningkatkan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda..

Permainan Tali Pas Matematika diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan mengembangkan kemampuan berfikir anak. Adapun tujuan dari permainan Tali Pas matematika ini adalah untuk mempermudah anak mengenal lambang bilangan yang dilaksanakan di TK Al Hafiz Padang, supaya kemampuan berhitung anak meningkat.



Bagan 1

Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah kemampuan berhitung anak meningkat melalui permainan tali pas matematika di TK Al Hafiz khususnya pada kelompok B1.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini terhadap murid kelompok B1 TK Al Hafiz Padang dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui bermain merupakan hal yang penting untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengembangkan kemampuan dasar anak.
2. Permainan tali pas matematika merupakan media yang menarik untuk pembelajaran berhitung anak, karena dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan berhitung.
3. Permainan tali pas matematika dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda.
4. Permainan tali pas matematika dapat melatih anak untuk disiplin jujur, bertanggung jawab dan patuh pada peraturan.
5. Permainan berhitung ini bagian dari matematika yang mampu mengembangkan keterampilan berhitung anak usia dini terutama dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan.
6. Kemampuan berhitung anak berkembang setelah diadakan permainan tali pas matematika yang menunjukkan hasil yang baik. Terbukti bahwa pada siklus I perkembangan berhitung anak mencapai 40%, dan

ternyata pada siklus II meningkat menjadi 82%, berarti permainan tali pas matematika telah berhasil mengembangkan kemampuan berhitung.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka dapat disimpulkan bahwa implikasinya adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tali pas matematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terlihat dari kemampuan anak yang sudah dapat mengurutkan bilangan dengan benda, sudah mampu mencocokkan benda-benda dengan lambang bilangan.
2. Melalui permainan tali pas matematika dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media yang digunakan belum pernah sebelumnya digunakan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Permainan tali pas matematika ini perlu di sosialisasikan, dikembangkan di Taman Kanak-kanak (TK).
2. Kepada guru TK untuk dapat mencoba dan mengembangkan permainan tali pas matematika ini untuk pembelajaran yang lainnya.

3. Kepada guru TK untuk mencoba permainan tali pas matematika ini sebagai strategi yang dapat merangsang perkembangan berhitung anak secara langsung pada proses pembelajaran.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan perkembangan berhitung anak melalui berbagai macam permainan yang menarik bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Alwen, Benti. 2005. *Usulan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran*. Padang: LPTK UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Aziz, Aroza. 2011. “*Upaya Peningkatan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Hitungan Geometri di Kelompok Bintang Pada TK Sandy Putra Padang*” . Padang : Skripsi tidak diterbitkan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Berhitung Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas. Jakarta.
- 2004. *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar Taman Kanak-Kanak dan Raudatul Atfal*. Jakarta: Depdiknas.
- 2005. *Standar kompetensi TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas
- 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Emzir. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Estiningsih, E. 1994. *Landasan Teknik Pengajaran Hitung*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Eliasa, Eva. Imania, M.Pd. 2013. “*Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*”. Makalah tidak diterbitkan.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Imrayanti. 2012. “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di TK Aisyiah Padang*”. Skripsi tidak diterbitkan.