

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI PERMAINAN TABUNG ANGKA DAN PINANG  
DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 1  
BUKITTINGGI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**NUR ASIAH  
NIM . 1107857**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui  
Permainan Tabung Angka dan Pinang di Taman Kanak-kanak  
Aisyiyah I Bukittinggi

Nama : Nur Asiah

NIM : 1107857

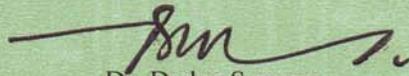
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Dadan Suryana  
NIP.197505032009121001

Pembimbing II



Drs. Indra Jaya, M.Pd  
NIP.195805051982031005s

Ketua Jurusan



Dra. H. Yulsyofriend, M.Pd  
NIP.196207301988032002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

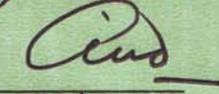
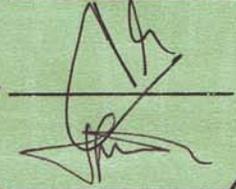
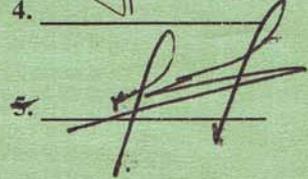
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui Permainan Tabung  
Angka dan Pinang di Taman Kanak-kanak Aisyiyah I Bukittinggi

Nama : Nur Asiah  
NIM : 2011/1107857  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia  
Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3. 
4. Anggota : Serli Marlina, M. Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	5. 

Setitis Pengorbanan dan Harapan

Setapak demi setapak telah ku lalui  
Untuk meraih suatu keinginan  
Walau semua kuhadapi dengan pengorbanan  
Dan tetesan air mata  
Hanya pengorbanan dan Doa restu  
Dapat mengokohkan langkah kecilku  
    Tiada kata yang terindah kecuali ucapan syukur  
    Atas rahmat –Mu Ya Allah  
    Segelintir harapan dan keberhasilan telah kudapatkan  
    Namun tantangan demi tantangan  
    Masih akan tetap ku jalani selagi nyawa tetap ku miliki  
Ya.... Allah  
Lapangkanlah hatiku  
Murahkan rezkiku  
Mudahkan bagiku dalam segala urusan  
Dan lepaskanlah kekehlauan dari lidahku  
Supaya orang mengerti akan perkataanku  
Dan tambahlah padaku ilmu pengetahuan  
    Ya... Allah  
    Dengan segala keterbatasan, ku bakar semangat  
    Dengan suka dan duka, ku bulatkan tekak  
    Demi mewujudkan suatu impian  
    Setetes keberhasilan ini, tiada arti  
    Tanpa kasih sayang dan doa yang selalu tercurah  
Terima kasih ku ucapkan kepada Ibunda dan teman disekolah  
Yang telah banyak membantu dan mendorong diriku  
Berkat kasih sayang dan do'a restumu  
Terwujudlah impian ini menjadi suatu kenyataan  
Mudah-mudahan keberhasilan ini mengawali keberhasilan  
Di masa yang akan datang  
    Do'a dan restumu selalu kuharapkan  
    Ya....Allah limpahkanlah rahmat dan nikmatmu untukku  
    Agar hambamu ini dapat membahagiakan keluarga tercinta  
    Sehatkanlah mereka dan lindungilah mereka  
    Dimanapun mereka berada  
Bapak do'akanlah anakmu  
Agar keberhasilan selalu ananda capai  
Demi mewujudkan cita-cita  
Membahagiakan keluarga

*Anakmu mohon maaf yang sebesar-besarnya yang belum bisa  
Membalas guna untuk keluarga kita.*

*Ya....Allah ku panjatkan do'aku kepadamu satukanlah hati kami,  
Mudahkanlah rezki kami jadikanlah kami keluarga yang bahagia dunia  
Dan akhirat amin.*

*Terima kasih juga ku ucapkan kepada rekan-rekan ku orang tuaku ( Uncuku dan pak uncuku )  
Dan istimewa untuk suamiku Afrizal*

*Yang telah bersabar dan berjuang bersama-sama demi terwujudkan cita-cita  
Hamba, pahit dan manis engkau terima.*

*Adinda mohon maaf ya sayang,,,,,*

*Dan putriku Soraya Permata Sujana, Mutiara Sujana, Ketrin Salsabila  
Dan putra ku tersayang Faizzidan Maulana dan Revaldo Alifa Maulana  
Ananda yang telah menghiasi hidup ini sehingga menjadi sempurna semoga  
Kelak anak mama menjadi anak yang sholeh dan sholehah.  
Amin... Ya... Robbal' alamin*



*By*

*Nur Asiah*

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya, menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengalaman saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah dan panduan skripsi.

Padang, Juli 2013

Yang menyatakan



Nur Asiah  
NIM.1107857

## ABSTRAK

**Nur Asiah. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum meningkatnya kemampuan Berhitung anak di TK Aisyiyah I Bukittinggi , hal ini dapat terlihat anak tidak paham akan konsep angka, mengelompokkan benda, penambahan dan pengurangan serta mencari angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka dan pinang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ). Subjek penelitian ini adalah kelompok B1 TK Aisyiyah I Bukittinggi dengan jumlah anak 12 orang, yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, teknik yang digunakan dalam analisis dengan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berhitung anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tabung angka dan pinang telah berhasil meningkatkan berhitung anak, hal ini terlihat pada sebelum tindakan masih mencapai nilai dibawah rata-rata setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II telah terjadi peningkatan pada setiap pertemuan.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat berkah dan dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul: **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana Selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd Selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD beserta seluruh staf yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam kegiatan perkuliahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS Kons. selaku dekan fakultas ilmu pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

5. Bapak/Ibu Dosen dan karyawan/karyawati jurusan PG-PAUD yang memberikan dorongan dan arahan kepada peneliti.
6. Suami tercinta yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan majelis guru TK Aisyiyah I Bukittinggi yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman seangkatan 2011 yang telah banyak membantu dan memberikan kebersamaannya baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan

Semoga bimbingan dan dorongan serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti senantiasa mendapatkan limpahan dan rahmat dari Allah SWT amin. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan bagi orang-orang yang berkecimpung di dunia Pendidikan Anak Usia Dini dan selalu diberkahi Allah SWT Amin.

Padang, Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	9
3. Matematika Anak usia Dini.....	10
4. Perkembangan berhitung anak .....	11
5. Konsep Bermain dan Manfaat Media.....	16
6. Permainan tabung angka pinang .....	21
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis Tindakan .....	24
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Waktu dan tempat penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Prosedur Penelitian.....	26
E. Definisi Operasional.....	34
F. Instrumentasi .....	34
G. Teknik Pengumpulan Data .....	35
H. Teknik Analisis Data.....	36

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	37
1. Kondisi Awal .....	37
2. Siklus I .....	39
3. Siklus II .....	49
B. Analisis Data .....	61
C. Pembahasan .....	65

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	68
B. Implikasi .....	68
C. Saran .....	69

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 1. Indikator Yang Akan di Capai .....</b>	<b>15</b>
<b>Tabel 3. Format Instrumen.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.1. Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4.2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4.5. Rekap Observasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Pertemuan I, II, III, Siklus I...</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4.8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4.9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4.10 Rekap Observasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Pertemuan I, II, III, Siklus II..</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4.12 Analisis Data Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang (anak dikategorikan sangat tinggi).....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4.13 Analisis Data Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang (anak dikategorikan tinggi).....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4.14 Analisis Data Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang (anak dikategorikan rendah .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1. Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	38
Grafik 4.2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	41
Grafik 4.3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	43
Grafik 4.4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	46
Grafik 4.5. Rekap Observasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Berhitung anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Pertemuan I, II, III, Siklus I.....	49
Grafik 4.8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	55
Grafik 4.9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	57
Grafik 4.10 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	59
Grafik 4.12 Analisis Data Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang (anak dikategorikan sangat tinggi) .....	62
Grafik 4.13 Analisis Data Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang (anak dikategorikan tinggi) .....	64
Grafik 4.14 Analisis Data Peningkatan Berhitung Anak Melalui Permainan Tabung Angka dan Pinang (anak dikategorikan rendah).....	65

## DAFTAR BAGAN

1. Daftar Bagan 1: Kerangka Berfikir.....	24
2. Daftar Bagan 2: Prosedur Penelitian.....	26

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengupayakan perkembangan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal yang di tunjukkan bagi anak usia 4-6 tahun. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk perkembangan potensi anak yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan kemandirian. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju,, dengan kata lain masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak. Oleh karena itu PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat berharga.

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak Prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Perkembangan otak tidak berjalan secara linear, namun semua bagian otak dapat distimulasi pada saat bersamaan. Gardner (dalam Yuliani 2007 :14) menemukan bahwa otak manusia memiliki beberapa kecerdasan, yaitu bahasa, logika matematika, ruang, kinestika tubuh, musik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Jadi setiap anak memiliki tingkat kecerdasan masing-masing yang unik. Perlu digaris bawahi, otak anak 2,5 kali lipat lebih aktif dari pada otak orang dewasa. Data menyebutkan kemampuan kecerdasan seseorang telah mencapai 50 persen pada usia 4 tahun dan akan

mencapai 80 persen pada usia 8 tahun. Setelah itu, kemampuan kecerdasan anak hanya dapat bertambah 20 persen. Artinya 4 tahun pertama perkembangan kecerdasan anak sama dengan 14 tahun kecerdasan selanjutnya. Inilah karakteristik akal anak yang terkadang diremehkan orang tua. Seringkali orang tua menganggap bayi atau anak usia dini sebagai anak kecil yang tak tahu apa-apa.

Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan menganalisa masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika. Berfikir menurut aturan logika, memahami dan merumuskan konsep angka dan lambang bilangan, memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berfikir logis dan ilmiah, suka mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran dan jenis.

Anak usia Taman Kanak-kanak adalah masa yang strategis untuk mengenal berhitung di jalur matematika. Karena usia ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang ada di lingkungan tempat tinggal mereka, kemudian dengan rasa ingin tahu yang cukup tinggi akan dapat tersalurkan sesuai dengan tugas perkembangannya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak yang baik adalah memperhatikan faktor bawaan dan faktor lingkungan fisik, sehingga potensi anak dapat distimulasi secara maksimal. Adapun aspek yang dikembangkan dalam

kegiatan ini meliputi aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial, aspek emosi yang, serta aspek motorik.

Selain orang tua di rumah keberhasilan pembelajaran anak juga tergantung pada guru disekolah. Guru merupakan seorang yang mengelola kelas serta memberikan contoh bagi anak didik. Kemampuan guru dalam memilih alat peraga dan metode yang digunakan sangat berpengaruh bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Demikian juga dengan kemampuan berhitung yang bertujuan untuk dapat menciptakan berpikir logis, dan sistematis, dapat bersosialisasi dalam masyarakat, memiliki keonsentrasi yang tinggi dan daya imajinasi tinggi untuk menciptakan sesuatu yang spontan.

Namun pada kenyataannya masih banyak diantara anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah I kemampuan berhitung masih rendah. Hal ini terlihat pada saat anak disuruh mencari angka mereka tidak kenal dengan angka dan dalam menyebutkan warna mereka sering kali keliru akan warna, dalam membilang anak sering kali tidak berurutan menyebutkan bilangan, dalam mengerjakan tugas yang berhubungan dengan konsep angka mereka sering kali tidak mau mengerjakannya, dan selalu meminta bantuan pada guru.

Berdasarkan fenomena yang ada, Hal ini disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran guru kurang tepat dan monoton dalam pembelajaran berhitung, serta media yang tidak menarik bagi anak.

Mengatasi masalah diatas peneliti melakukan suatu tindakan dengan merancang sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain yang

berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka dan pinang di Taman Kanak-kanak Aisiyyah I Bukittinggi”. Melalui permainan tabung angka dan pinang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisiyyah, seperti mengelompokkan warna, membilang atau mengurutkan urutan bilangan dan dapat mengenal penjumlahan dengan benda-benda.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka.
2. Rendahnya kemampuan anak dalam penjumlahan dan pengurangan benda.
3. Rendahnya kemampuan anak dalam membilang benda.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan permainan berhitung untuk anak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu : “Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep angka”.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana permainan tabung angka dan pinang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Aisiyyah I Bukittinggi.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka dan pinang di Taman Kanak-kanak Aisiyyah I Bukittinggi.

### **F. Manfaat Penelitian.**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

#### **1. Bagi anak**

- a. Dapat memahami konsep angka serta dapat mencocokkan angka sesuai dengan jumlah benda.
- b. Meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran berhitung sehingga anak tidak cepat bosan.

#### **2. Bagi guru**

- a. Untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak
- b. Guru termotivasi dan lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran berhitung

#### **3. Bagi sekolah**

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Taman Kanak-kanak Aisiyyah I Bukittinggi tentang konsep angka serta menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak Taman Kanak-kanak (TK).

#### **4. Bagi peneliti**

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1 Konsep Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini menurut Santoso (2008: 2.9) adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki karakteristik tertentu. Anak Usia Dini adalah makhluk social yang unik dan kaya dengan potensinya.

Menurut NAEYC (*Natioanal Assosiation Education for Young Children*) dalam Aisyah (2010: 1.3) mengatakan bahwa anak usia dini anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Sejalan dengan itu, Aden (2011:57) menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spritual), emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa usia dini merupakan masa yang penting sebagai landasan untuk perkembangan pada masa-masa berikutnya.

Hartati ( dalam Aisyah 2008: 1.4 ) karakteristik anak usia dini yaitu:

“a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, b. Merupakan pribadi yang unik, c. Suka berfantasi dan berimajinasi, d. Masa paling berpotensi untuk belajar, e. Menunjukkan sikap egosentris, f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.”

Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa karakteristik Anak Usia Dini sangat perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Hibana ( dalam Aisyah, 2008: 1.10 ) ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun meliputi:

“1. perkembangan fisik anak ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan, 2. Perkembangan bahasa ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batasan tertentu,3.Perkembangan kognitif ( daya pikir ) ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya, 4. Bentuk permainan anak masih bersifat individual bukan permainan social walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama dengan anak lainnya.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konsep pendidikan anak usia dini diberikan pada anak usia 0-6 tahun untuk membentuk perkembangan sikap,prilaku, pengetahuan, keterampilan serta daya cipta yang di perlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan

dimana mereka tinggal, dan untuk membantu anak melanjutkan pendidikan pada jenjang berikutnya.

## **2 Konsep Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Nasution (1994:9) kognitif adalah kemampuan seseorang dalam melakukan persepsi, dalam mengingat dan dalam berfikir, besar pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Suyanto (2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau (intelejensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berfikir, kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Faktor kognitif mempunyai peranan yang penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir, dalam menyelesaikan suatu persoalan.

Perkembangan kognitif yang dilakukan para pendidik di sekolah sesuai tahapan perkembangan anak, Selain itu perkembangan kognitif dapat menjadikan anak kreatif karena merasa mendapatkan hal-hal baru.

Berdasarkan hakekat perkembangan kognitif diatas dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat mengenal kepada anak akan dunia dimana mereka tinggal.

### **3 Matematika Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Matematika**

Menurut Paimin (dalam Sujiono 2005: 11.3) konsep matematika moderen ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanupulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Sedangkan Sumantri ( dalam Sujiono 2005.11.2) matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Piaget (dalam Depdiknas 2000:5) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun fisikis.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia 4-6 tahun dapat belajar matematika apabila ada kesiapan dalam diri anak dan pembelajaran yang diberikan melalui berbagai macam permainan yang menyenangkan bagi anak.

**b. Tujuan Permainan Matematika**

- 1) Dapat berfikir logis dan sistimatis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-banda, gambar, atau angka-angka yang ada disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Mengurangi momok ketakutan pada matematika.
- 4) Memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

**4 Perkembangan Berhitung Anak****a. Pengertian kemampuan berhitung**

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

Sedangkan Lwin, dkk (2005:43) mengatakan kecerdasan matematis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.

Musfiroh (2005:60) mengungkapkan, kecerdasan matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan daya pikir anak. Anak- anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan matematika tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba- ralat, mereka suka menghasilkan sesuatu. Untuk meningkatkan kemampuan matematika anak, guru dapat memberikan permainan yang berkaitan dengan berpikir logis atas peristiwa yang ditemukan dalam kehidupan sehari- hari.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan logika matematika yang tidak hanya berhubungan dengan angka melainkan berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, membandingkan serta pemecahan suatu masalah.

#### **b. Tujuan berhitung**

Depdiknas (2000:3) secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar- dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan

secara khusus berhitung di TK, Depdiknas (2000:2) kemampuan anak-anak:

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

Penulis menyimpulkan bahwa tujuan berhitung dapat menciptakan berpikir logis, dan sistematis, dapat bersosialisasi dalam masyarakat, memiliki konsentrasi yang tinggi, dan daya imajinasi yang tinggi untuk menciptakan sesuatu yang spontan.

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

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

Dari tujuan di atas, ditarik kesimpulan bahwa tujuan berhitung di TK menanamkan pemahaman tentang konsep berhitung, memupuk kreativitas serta dapat memperkirakan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

### c. Prinsip- prinsip permainan berhitung

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK dalam Departemen Pendidikan Nasional (2000:8).

Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di TK (dalam Depdiknas, 2008:8) adalah:

- 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap,
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya,
- 3) permainan berhitung akan berhasil jika anak- anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah- masalah sendiri,
- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak,
- 5) bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak,
- 6) dalam permainan berhitung untuk dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan matematika anak adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berintegrasi dengan angka-angka, berpikir secara logis, adanya konstrasi dalam pikiran.

Indikator yang akan dicapai menurut Permen No. 58 tahun 2009 melalui permainan ini dapat terlihat pada tabel 1.

Tabel I

**Indikator yang akan dicapai**

No	Tingkat pencapaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran ( 3 warna)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran ( 3 warna)	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misalnya warna, bentuk, ukuran.
2	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan	Membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10
3	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya.

**d. Tahap-tahap perkembangan berhitung anak**

Bureau (dalam Sudono, 2000:22) mengatakan bahwa penguasaan konsep matematika terbentuk pada anak mulai dari usia tiga tahun kelompok bilangan (aritmatika dan berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan

pemecahan masalah. Penguasaan konsep tersebut melalui tiga tingkatan penekanan tahapan yaitu: 1) tingkat pemahaman konsep, anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja, bermain dengan benda konkrit, 2) tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan, 3) Tingkat lambang bilangan, berikan kesempatan kepada anak untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa pengenalan konsep berhitung diajarkan pada usia dini melihat karakteristik perkembangan, kategori usia yang dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu sesuai dengan perkembangan anak.

#### **e. Metode permainan berhitung**

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Adapun metode yang dapat digunakan dalam kegiatan berhitung antara lain: metode bercerita, metode bercakap- cakap, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode eksperimen.

### **5 Konsep Bermain dan Manfaat Media**

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

Menurut Sudono ( 2000: 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi.

Montolalu ( 2007 : 1.4 ) bermain adalah membentuk perilaku dimana pembentukan perilaku merupakan program terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan yang baik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, emosi atau perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin dengan tujuan agar anak tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Spodek (dalam Padmonodewo 2003:102) menyebutkan bahwa bermain merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak yang meliputi fisik, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. (Dalam Musfiroh 2005 : 14) yakni bahwa bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui 3 cara yaitu :

- 1) Bermain menciptakan *Zone Developmental Of Proximal* (ZDP) pada anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak Saat bermain, anak melakukan sesuatu yang melebihi usianya dan tingkah laku mereka sehari-hari.
- 2) Bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Dalam bermain anak lebih menuruti apa yang ada dalam

pikirannya dari pada apa yang ada dalam realita. Karena bermain memerlukan penggantian suatu objek dengan yang lain, anak-anak mulai memisahkan makna atau ide suatu objek dengan objek itu sendiri.

- 3) Bermain mengembangkan penguasaan diri. Didalam bermain, anak tidak dapat bertindak sembarangan, anak musti bertindak sesuai dengan skenario

Bermain juga merupakan cara untuk berfikir dan serta menyelesaikan masalah dan anak membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Untuk itulah Malone (dalam Musfiroh 2005 : 40) menandai tiga karakteristik dari permainan yaitu :

- 1) Tantangan. Dengan adanya tantangan permainan menjadi efektif aturannya jelas dan hasil permainan tidak dapat dipastikan
- 2) Motivasi anak terlibat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan kontak untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.
- 3) Keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong keinginan anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, gerakkan untuk melihat pola-pola yang dibentuk oleh tindakan mereka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak

karena dalam bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka.

#### **b. Manfaat Media**

Menurut Gardne ( dalam Sujiono 2007: 8.5 ) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Brigss ( dalam Sujiono 2007 :8.5 ) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dorongan anak untuk belajar.

Anak usia dini bermain sambil belajar, ketika bermain mereka mengekspresikan diri secara bebas tanpa merasakan adanya paksaan. Mayke ( 1995 : 33) Menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri berbagai hal, bereksplorasi, memperhatikan dan mendapatkan berbagai konsep serta pengertian tentang berbagai hal.

Alat permainan menurut Sudono (2000:7 ) adalah semua alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan,menyusun sesuai bentuk utuh.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media atau alat peraga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran bagi anak.

Tujuan dan fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar melainkan juga berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan instruksional yang diperlukan anak. Oleh karena itu fungsi guru saat ini lebih mengarah kepada prose memberikan bimbingan kepada anak sebagai individu yang belajar.

Beberapa fungsi dan tujuan penerapan media dalam pengembangan berhitung anak adalah sebagai berikut:

- 1) Cara Merangsang anak melakukan kegiatan, berpikir, perasaan, perhartian, minat.
- 2) Bereksperimen
- 3) Menyelidiki atau meneliti
- 4) Alat bantu
- 5) Mencapai tujuan yang maksimal
- 6) Alat peraga memperjelas sesuatu ( menghilangkan verbalisme)

Syarat- syarat media dalam pengembangan berhitung yaitu: menarik atau menyenangkan bagi anak baik warna maupun bentuk, tumpul ( tidak tajam ) bentuknya, ukurannya sesuai dengan anak usia dini, tidak membahayakan bagi anak, dapat dimanipulasi.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka. Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, belajar.

## **6 Permainan Tabung Angka dan Pinang**

Hurlock dalam Musfiroh (2005:1) mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Sejalan dengan itu Nurhasanah (2007 : 24) menjelaskan bahwa tabung adalah paralon yang dicat dengan cat warna, sedangkan buah pinang adalah tumbuhan yang bijinya dimanfaatkan sebagai obat- obatan. Jadi permainan tabung angka dan pinang adalah sebuah permainan yang memakai sebuah objek dari buah pinang dan memakai tabung yang merupakan tabung paralon yang sudah dicat yang dapat mengembangkan berhitung anak.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti tertarik untuk meneliti suatu alat permainan yaitu permainan tabung angka dan pinang, karena melalui permainan anak mampu meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. pembelajaran yang dilakukan melalui permainan merupakan cara yang dapat membantu perkembangan berpikir anak, karena melalui bermain anak dapat mengenal diri dan lingkungannya.

Dalam permainan permainan tabung angka dan pinang anak dapat mengelompokkan warna, membilang atau menyebutkan urutan bilangan, anak dapat mengenal penjumlahan dengan benda, anak dapat mengenal angka. Selain itu melalui permainan ini anak dapat mengembangkan

berbagai aspek perkembangan seperti: emosi, social, bahasa, motorik kasar pada diri anak.

## **B. Penelitian Relevan**

Yanti (2011) upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui puzzle geometri di Taman Kanak-kanak Perword Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam permainan puzzle geometri setelah siklus II pada aspek pertama. Kemampuan anak mengenal geomeri berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak yang berkembang berjumlah 1 orang dengan persentase 15%. Pada aspek mengenal bentuk geometri mampu berjumlah 16 orang dengan persentase 84%, anak berkembang berjumlah 2 orang dengan persentase 11% dan anak yang perlu bimbingan berjumlah 1 orang dengan persentase 5%.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzel geometri di Taman Kanak-kanak perwort Padang diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini.

Wijaya (2007) dengan judul Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Angka Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 5 Andalas Padang. Berdasarkan hasil yang didapat disetiap tindakan telah terjadi peningkatan disetiap siklusnya.

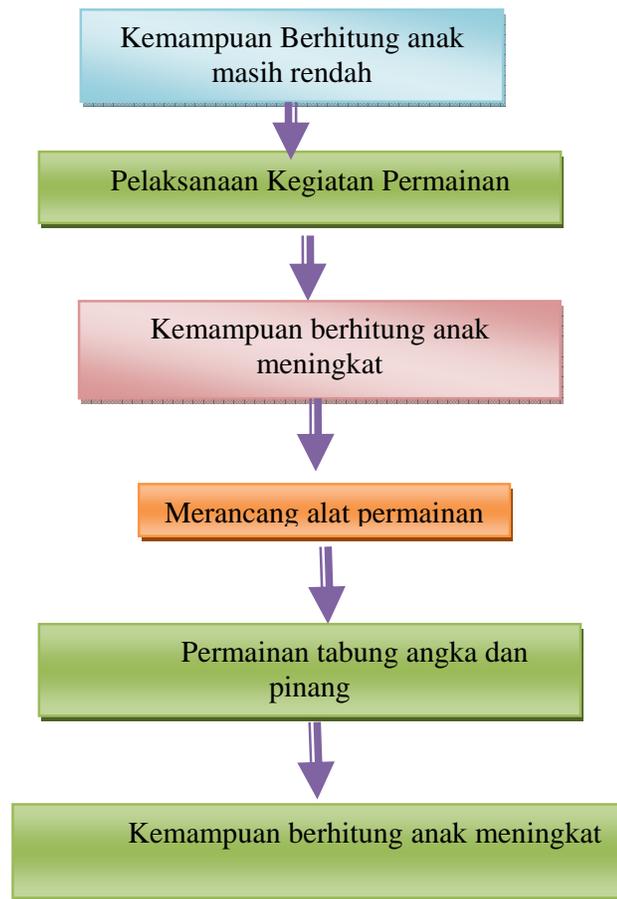
Berdasarkan penelitian dari rekan-rekan sebelumnya, sangat banyak sekali manfaat atau gunanya bagi penelitian saya sekarang ini karena dapat menjadi acuan atau pedoman bagi peneliti dan sebagai sumber ilmu

pengetahuan guna menambah wawasan dalam rangka meningkatkan pendidikan anak usia dini dimasa selanjutnya.

Perbedaan penelitian ini dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka dan pinang di Taman Kanak-kanak. Dengan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan berhitung di Taman Kanak-kanak penulis.

### **C. Kerangka Berpikir**

Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah I Bukittinggi kemampuan dalam mengenal berhitung anak sangat rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik bagi anak. Maka peneliti merancang suatu permainan yang dapat memotivasi anak dalam belajar berhitung. Adapun permainan yang peneliti rancang adalah buah pinang yang diberi warna-warni kemudian dikelompokkan menurut warna tabung kemudian anak membilang banyaknya buah pinang seterusnya anak disuruh menggabungkan jumlah buah pinang pada`dua tabung dan mencari angka sesuai dengan buah pinang yang dihitung. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan mengelompokkan, membilang, mengenal penjumlahan benda`dan menunjuk lambang bilangan dapat meningkat.



Bagan I

**Kerangka Berpikir****D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “ Permainan tabung angka dan pinang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah I Bukittinggi”

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

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

1. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk perkembangan potensi anak yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan kemandirian dalam usia 4 sampai 6 tahun.
2. Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan, ruang, waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir.
3. Berhitung merupakan bagian dari kognitif yang dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan anak seperti kemampuan sosial, emosional, kreativitas, fisik, serta kemampuan intelektual.
4. Melalui permainan tabung angka dan pinang pemahaman anak tentang berhitung meningkat.

### **B. Implikasi**

Permainan tabung angka dan pinang telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak terutama dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna, mengenal konsep angka, penjumlahan benda terdapat peningkatan pada setiap siklus.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan untuk membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang

### 1. Pendidik

- 1) Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang pembelajarn yang disajikan dalam berbagai permainan
- 2) Dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aman, aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak.
- 3) Guru dalam menyajikan pembelajaran hendaknya memakai metode yang bervariasi, sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh, sehingga pembelajaran dapat tercapai secara optimal
- 4) Hendaknya permainan tabungangka dan pinang pada penelitian ini dapat menjadi suatu cara yang digunakan pendidik dalam mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Kepada pihak sekolah hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak .

3. Bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan dan menguasai permainan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan, dalam rangka meningkatkan pendidikan pada anak usia dini.

5. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan berhitung anak melalui metode dan media yang lain yang lebih kreatif dan bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aden. 2011. *Serba-Serbi Pendidikan Anak*. Hanggar Kreator. Yogyakarta.
- Aisyah, Siti. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. UT
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : B4/PGB/04.
- 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas.
- 2010. *Kurikulum Taman kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas
- Eliyawati Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas
- Hariyadi, Moh (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT Prestasi Pustaka Raya.
- Kunandar, 2008. *langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru .PT Raja Grafindo persada jakarta*.
- Mashitoh. Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.
- Montolalu. B.E.F.2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan Anak* , Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nasution, Noeh. Dkk. 1994. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nurhasanah dan Didik Tumianto. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia Untuk SD dan SMP*. Depdiknas. Jakarta.
- Padmonodewo, Soemiarti. 2003. *Buku Pendidikan Anak Prasekolah*. PT Astimasatya. Jakarta.
- PG- PAUD. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Padang : UNP.Santoso,soengeng. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. UT. Jakarta.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. PT Grasindo. Jakarta.