

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN TIKAR ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK  
PENDIDIKAN ISLAM LIMA PULUH KOTA**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**ZULFINA  
NIM : 2012/1209608**

**Pembimbing I : Dra. Zulminiati, M.Pd(1803)  
Pembimbing II : Drs. Indra Jaya, M.Pd (1426)**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

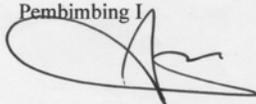
Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan  
Tikar Angka di Taman Kanak-Kanak Pendidikan Islam Lima  
Puluh Kota**

Nama : Zulfina  
NIM : 2012/1209608  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2015

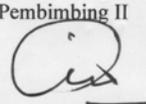
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



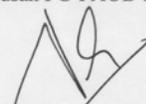
**Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd**  
NIP.19601225 198603 2 001

Pembimbing II



**Drs. Indra Jaya, M. Pd**  
NIP.19580505 198203 1005

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP



**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
NIP. 19620730 198802 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

### PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN TIKAR ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK PENDIDIKAN ISLAM LIMA PULUH KOTA

Nama : ZULFINA  
NIM : 2012/1209608  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2015

	Tim Penguji,	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	1. ....
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	2. ....
3. Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	3. ....
4. Anggota	: DR. Rakimahwati, M.Pd	4. ....
5. Anggota	: Serli Marlina, M. Pd	5. ....

## ABSTRAK

**ZULFINA 2014. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tikar Angka di Taman Kanak-Kanak Pendidikan Islam Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian dilakukan dikelas B1 di TK Pendidikan Islam Lima Puluh Kota masih jauh dari kemampuan yang hendak dicapai. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan membilang 1-20 dengan tikar angka, kemampuan menunjukkan bilangan 1-20 dengan tikar angka, dan kemampuan mengurutkan bilangan 1-20 dengan tikar angka.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B1 TK Pendidikan Islam tahun pelajaran 2013/ 2014 sebanyak 10 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dan tiga kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, selanjutnya data diolah menggunakan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I sampai siklus II. Data diolah menggunakan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam II siklus, setiap siklus 3 kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari; perencanaan, pelaksanaan dan refleksi.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan tikar angka. Dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah pada siklus II mengalami peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui tikar angka yang persentase tingkat keberhasilan anak lebih meningkat serta lebih menunjukkan sikap yang positif sehingga rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Hal ini berarti bahwa kemampuan berhitung anak melalui permainan tikar angka sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tikar Angka di TK Pendidikan Islam Lima Puluh Kota**"

Proses penyelesaian Skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan Skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Zulminiati. M. Pd selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan perhatian serta kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatian serta kesabaran bagi penelitian untuk menyelesaikan Skripsi ini
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Anak Usia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam kegiatan perkuliahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak/Ibu Dosen PG.PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Padang beserta Karyawan dan Karyawati yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah dan majelis guru TK Pendidikan Islam Lima Puluh Kota yang telah memberikan bantuan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Iin Pranata, S. Pd selaku kolaborator yang telah memberikan bantuan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibunda yang telah memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan Peneliti ini.
9. Suami ku yang tercinta dan Adinda semua yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil dalam menyelesaikan Peneliti ini.
10. Ananda tercinta, Hanifa Zakya, Nayla Zakya, dan Hagira. Zakya yang selalu mengerti dengan kesibukan Mama. Semoga pengertian yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya. dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juli, 2014

peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR BAGAN .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GRAFIK .....	viii
<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 .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	6
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD) .....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	6
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	10
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
3. Perkembangan Kognitif .....	13
a. Pengertian Kognitif .....	13
b. Tujuan Pengembangan Kognitif .....	13
c. Karakteristik Pengembangan Kognitif .....	14
d. Manfaat Pengembangan Kognitif .....	15
4. Hakikat Pengembangan Berhitung Anak Usia Dini .....	16
a. Pengertian Berhitung.....	16
b. Tujuan Berhitung .....	17
c. Manfaat Berhitung .....	18
d. Tahap-Tahap Perkembangan Berhitung .....	19
5. Bermain .....	20
a. Tujuan Bermain .....	20
b. Karakteristik Bermain .....	22
c. Manfaat Bermain .....	23
6. Alat Permainan .....	25
7. Permainan Tikar Angka .....	25
B. Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka Berfikir.....	29

D. Hipotesis tindakan .....	30
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian .....	32
D. Prosedur Penelitian .....	32
1. Kondisi Awal.....	33
2. Siklus I.....	34
3. Siklus II.....	40
E. Defenisi Operasional .....	46
F. Instrumentasi .....	47
G. Teknik Pengumpulan Data .....	48
H. Teknik Analisis Data .....	48
I. Indikator keberhasilan.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	51
B. Analisis Data .....	75
C. Pembahasan .....	78
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	81
B. Implikasi .....	82
C. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>halaman</b>
Tabel 1 Format observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak .....	47
Tabel 2 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak (Sebelum tindakan).....	52
Tabel 3 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak (siklus I pertemuan1).....	54
Tabel 4 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak (siklus I pertemuan 2).....	57
Tabel 5 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak (siklus I pertemuan3).....	59
Tabel 6 Rekapilasi Nilai Kemampuan berhitung anak (siklus I pertemuan 1,2,3).....	62
Tabel 7 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak (siklus II pertemuan 1).....	65
Tabel 8 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak (siklus II pertemuan2).....	68
Tabel 9 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak (siklus II pertemuan3).....	70
Tabel 10 Rekapilasi Nilai Kemampuan berhitung anak (siklus I pertemuan 1,2,3).....	73
Tabel 11 Rekapilasi Nilai Kemampuan berhitung anak (Kategori Sangat Tinggi).....	75
Tabel 12 Rekapilasi Nilai Kemampuan berhitung anak (Kategori Tinggi).....	76
Tabel 13 Rekapilasi Nilai Kemampuan berhitung anak (Kategori Rendah).....	77

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak ( sebelum tindakan).....	53
Grafik 2 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak ( siklus I pertemuan 1 ).....	56
Grafik 3 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak ( siklus I pertemuan 2 ).....	58
Grafik 4 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak ( siklus I pertemuan 3 ).....	61
Grafik 5 Rekapitulasi Nilai Kemampuan berhitung anak (siklus I pertemuan 1,2,3) .....	63
Grafik 6 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak ( siklus II pertemuan 1 ).....	67
Grafik 7 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak ( siklus II pertemuan 2 ).....	69
Grafik 8 Hasil Observasi Kemampuan berhitung Anak ( siklus II pertemuan 3 ).....	72
Grafik 9 Rekapitulasi Nilai Kemampuan berhitung anak (siklus II pertemuan 1,2,3).....	74

## DAFTAR BAGAN

Daftar	halaman
Bagan 1. Kerangka Berfikir .....	30
Bagan 2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Kelas.....	33

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang Masalah**

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang dikembangkan secara terpadu, serasi baik antar berbagai jalur, jenis dan jenjang Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan nasional Pasal 1 ayat 14 menyebutkan " Pendidikan Anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan membantu anak didik untuk mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik motorik untuk siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan prasekolah yang menyiapkan pendidikan secara dini bagi Anak Usia Dini (AUD) empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar dengan lama pendidikan satu sampai dua tahun disini guru dan orang tua sangat berorientasi penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan AUD. Pada tahap ini anak berada pada tahap berfikir konkret. Anak dapat mengembangkan imajinasinya, kreatifitas, dan pertumbuhan sosialisasi.

Berhitung merupakan bagian dari kemampuan kognitif namun berhitung tidak berhubungan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, dengan sosial, dan emosional karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan

secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Oleh karena itu maka untuk kegiatan berhitung ini dilakukan dengan cara bermain.

Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Depdiknas (2007:4) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah masa yang sangat strategi untuk mengenalkan berhitung, karena anak usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan perkembangannya.

Masa kanak-kanak adalah masa yang paling menyenangkan pada masa ini anak sangat senang bermain, dengan bermain mereka dapat menerima berbagai macam rangsangan baik dari diri sendiri maupun lingkungan .

Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

TK merupakan lembaga pendidikan formal. Kegiatan yang dilakukan di di TK dengan metode bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif.

Pembelajaran membaca, menulis dan berhitung di TK khususnya kelompok B dilakukan dengan cara mengenalkan angka-angka dan huruf-huruf.

Mengingat pengalaman peneliti di TK Pendidikan Islam Tanjung jati Kecamatan Guguak kemampuan berhitung anak masih kurang berkembang, anak mengalami kesulitan dalam menghitung menggunakan benda-benda, anak mengalami kesulitan dalam menunjukkan lambang bilangan anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan bilangan 1-20, dan anak mengalami kesulitan dalam memasangkan atau menghubungkan angka dengan benda, metoda yang digunakan guru kurang bervariasi guru belum mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar.

Permainan tikar angka memiliki beberapa kelebihan yaitu permainnya menyenangkan, menarik bagi anak, menggunakan media yang berbentuk dan warna yang menarik yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, melatih konsentrasi anak melalui permainan tikar angka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas kemampuan berhitung anak pada TK Pendidikan Islam Tanjung Jati khususnya pada anak kelompok B rendah

Hat ini disebabkan oleh :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung.
2. Rendahnya kemampuan anak dalam menunjukkan lambang bilangan.
3. Rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan angka

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang akan dikemukakan penulis membatasi masalah yang diteliti adalah : “Rendahnya kemampuan berhitung anak”

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

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimanakah permainan tikar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pendidikan Islam Lima Puluh Kota.

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

Berkaitan dengan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tikar angka di TK Pendidikan Islam Lima Puluh Kota.

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

1. Bagi anak TK
  - a. Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tikar angka
2. Bagi Guru TK
  - a. Menambah inventaris alat permainan di TK
  - b. Sebagai alat untuk mempermudah meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
  - c. Mempermudah anak dalam pembelajaran yang disampaikan

#### 3. Bagi Kepala Sekolah

Dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pembelajaran berhitung, dan berkolaborasi dengan orang tua untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK.

#### 4. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan pemahaman kepada orang tua dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

5. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan informasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang dengan dimensi dan aspek yang berbeda.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

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

Anak Usia Dini dalam Sujiono (2012:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Wiyani dkk (2012:5) adalah usia saat anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan prasekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah usia sebelum anak menjalani proses pendidikan formal sekolah dasar.

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

Eliyawati (2005:2) menjelaskan bahwa karakteristik anak usia dini adalah: 1) Anak bersifat unik. 2) Anak bersifat egosentris. 3) Anak bersifat aktif dan energik. 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan. 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi/ daya khayal. 8) Anak masih mudah frustrasi. 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. 10) Anak

memiliki daya perhatian yang pendek. 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman. 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Selain itu Sujiono (2009:7) juga menyebutkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah:1) Egosentris. 2) Ia cenderung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.3) Memiliki *curriosity*.4) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal menarik dan menakjubkan. 5) Makhluk sosial. 6) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. 7) *The unique person*. 8) setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. 9) kaya dengan fantasi. 10) daya konsentrasi yang pendek. 11) sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun clapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. 12) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial. 13) Masa usia dini tersebut masa *Golden age*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, karena itu setiap keunikan dan potensi yang dimiliki anak juga tidak sama.

### **c. Manfaat Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan

spiritual), sosial emosional (sikap perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini.

Depdiknas (2003:8) mengungkapkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Menurut Sujiono (2012: 42) tujuan PAUD yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai, adalah: 1) dapat mengidentifikasi perkembangan psikologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan. 2) dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan perkembangannya 3) dapat memahami perkembangan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini, 4) dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini, 5) dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak-anak usia kanak-kanak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah program yang dirancang untuk

mengembangkan seluruh potensi anak agar terciptanya manusia yang sesuai dengan falsafah bangsa.

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

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

Pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2010;3) suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh, dkk (2004;1:9) pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya untuk menstimulas, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak,. Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini serta upaya pembinaan yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

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

Pendapat Sujiono (2009;46) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

1. Setiap anak memiliki potensi (pembawaan) yang diberikan oleh apotensial anal yang dikembangkan hanya mengandalkan stimulasi alam hasilnya tidak akan maksimal,

2. Potensi anak akan dikembangkan dengan stimulasi cultural hasilnya dapat maksimal.

Karakteristik belajar menurut Masitoh (2004.15) adalah:

1. Anak belajar melalui bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat voluter spontan, terfokus pada proses memberikan ganjaran secara instrinstik, menyenangkan, aktif dan fleksibel.
2. Anak belajardengan cara membangun pengetahuannya dimana anak mengeksplorasikan semua indra anak terlihat untuk memanipulasi objek-objek yang menarik perhatian mereka.
3. Anak belajar secara alamiah bukan atas paksaan orang dewasa.
4. Anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya mempertimbangkan seluruh aspek perkembangan bermakna menarik dan fungsional.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini dikembangkan melalui factor alam dan lingkungan anak itu sendiri.

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

Menurut Suyanto (2005;19) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa.

Menurut Sujiono (2009;43) tujuan pendidikan anak usia dini terbagi:

1. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengoptimalkan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan.

2. Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dalam usaha-usaha yang terkait dalam perkembangan.
3. Dapat memahami kecerdasan.
4. Memahami arti perkembangan anak usia.
5. Dapat memahami arti pendekatan pembelajaran.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini berwujud untuk membangun pondasi awal dalam peningkatan kemampuan anak menyelesaikan pendidikan yang lebih tinggi.

#### **d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.**

Menurut Sujiono (2009;45) bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Dapat menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak agar mampu menolong diri sendiri seperti menjaga, mengawal kondisi fisiknya, mampu mengendalikan lain.
2. Meletakkan dasar-dasar bagaimana seharusnya belajar.

Menurut Direktorat PAUD (2010;3) fungsi pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Untuk menyiapkan bahan perumusan kebijakan bidang pendidikan anak usia dini.
2. Penyiapan bahan perumusan standar, criteria dan pedoman.
3. Prosedur dibidang anak usia dini.
4. Pemberian bimbingan teknis dan evaluasi dibidang anak usia dini.

5. Pelaksanaan pemberdayaan serta peran masyarakat di bidang anak usia dini.
6. Pelaksanaan urusan ketata usahaan.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini berfungsi untuk mengembangkan sikap prilaku, sosial, emosional, agama, kognitif, motorik dan bahasa.

### **3. Perkembangan Kognitif**

#### **a. Pengertian Kognitif**

Sujiono (2008:3.3) Kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan terstruktur dalam berbagai aspeknya. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan pengembangan berfikir merupakan kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu, dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah.

Menurut Suyadi (2010: 82) pada tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi, anak-anak mulai menaruh perhatian pada simbol-simbol disekitarnya. Mulai dari sini anak-anak mulai tertarik untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu interaksi antara kematangan organisms dan pengaruh lingkungannya sebagai pondasi pengetahuan yang lugis, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat dan yang membimbing tingkah laku anak.

#### b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Depsdiknas ( 2011:18 ) menyatakan bahwa perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah erolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, sertamemersiakan kemauan berpikir secara teliti.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat menentukan berbagai macam pemecahan masalah dan mempersiapkan anak untuk dapat berpikir secara teliti.

#### c. Karakteristik Pengembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak.

Sujiono (2008:2.6) menyatakan bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki persepektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Orang tua sering mengagap periode ini sebagai masa sulit, karena anak menjadi susah diatur, bisa dikenal istilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Menurut sumber lain ciri-ciri pada usia ini, yaitu anak mengembangkan keterampilan

berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak bisa mengerti penalaran abstrak.

Piaget dalam Sujiono (2006:26) menyatakan bahwa pada rentang usia ini anak memasuki perkembangan berpikir Pra Operasional Konkrit. Pada masa ini tingkat ego sentris anak semakin nyata. Anak mulai memiliki persektif yang berbeda dengan orang lain. Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit, karena anak mulai susah diajur, suka membantah dan banyak bertanya. Anak mulai mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar.

Uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengembangan kognitif adalah anak dalam tahap berpikir praoperasional konkret, dimana sifat egosentris anak semakin kelihatan, sehingga anak suka membantah dan banyak bertanya. Anak mulai mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar.

#### d. Manfaat Pengembangan Kognitif

Manfaat kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal menjadi dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Menurut Freud, Sujiono (2008:2.8) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak prasekolah adalah : 1) Memahami konsep makna berlawanan : kosong/ penuh, berat atau ringan, 2) menunjukkan pemahaman mengenai posisi : dimuka/ belakang, diatas/ dibawah, 3) mampu memadankan bentuk misalnya lingkaran, segitiga, dan persegi dengan objek nyata atau gambar, 4) sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran,

5) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran, 6) mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, 7) memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya : “apa pasangan cangkir”, 8) mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dll

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa manfaat dari perkembangan kognitif pada anak pra sekolah dapat memahami makna yang berlawanan, memasangkan dan menyebutkan benda yang sama dari yang sederhana kepada yang kongkrit.

Indikator yang akan dicapai menurut Permen No. 17 tahun 2010 melalui permainan ini adalah :

2. Membilang urutan bilangan 1-20
3. Menunjukkan lambang bilangan 1-20
4. Menghubungkan bilangan 1-20 dengan benda-benda, gambar dan lain-lainnya

Melalui pengamatan awal penelitian, indikator tersebut dapat dilihat dari hasil kondisi awal yang belum tercapai secara optimal. Setelah dilaksanakannya permainan tikar angka, maka indikator tersebut sudah mulai tercapai.

#### **4. Hakikat Pengembangan Berhitung Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Berhitung**

Muhsetyo (2010:1.26) berpendapat bahwa pembelajaran matematika/berhitung adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam berhitung dan meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Depdiknas (2007:1) berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi perkembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Oleh karena itulah perkembangan berhitung anak harus ditingkatkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan landasan dalam proses pengalaman belajar peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana maupun pengalaman sehingga memperoleh kompetensi sebagai persiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

#### **b. Tujuan Berhitung**

Depdiknas (2007:1) secara umum tujuan pembelajaran berhitung di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang berikutnya. Dan untuk memantapkan anak dalam pembelajaran berikutnya anak harus mengetahui pembelajaran berhitung.

Sujiono (2008:11.5) permainan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut, yaitu:1) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak , 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, 3) dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan

kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya, 4) dapat melakukan suatu aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi, 5) dapat berkreaitivitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan pembelajaran berhitung adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung agar anak dapat berpikir logis dan sistematis.

### **c. Manfaat Berhitung**

Manfaat belajar berhitung menurut Sujiono (2008:11.7) adalah sebagai berikut: 1) Membelajarkan anak mengenal konsep dasar yang benar, menarik, dan menyenangkan, 2) Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal, 3) Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Menurut Depdiknas (2000:1) manfaat permainan berhitung adalah untuk: Mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan berhitung diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran berhitung adalah: mengenal konsep dasar berhitung pembelajaran berhitung anak sejak awal. Dan pengembangan pengetahuan

berhitung dasar pengenalan berhitung dasar untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada anak.

#### **d. Tahap-Tahap Perkembangan Berhitung**

Depdiknas (2000:7) tiga tahapan perkembangan berhitung di jalur matematika yaitu: 1) Tahap penguasaan konsep: pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan, 2) Masa transisi: proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya: guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (1 buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama. 3) Lambang : merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang bilangan tujuh (7) untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh merah melambangkan konsep warna.

Sudono (2010:24) penguasaan masing-masing kelompok tersebut selalu dimulai tiga tingkat penekanan tahap yaitu: 1) tingkat pemahaman konsep, 2) Tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan, 3) Tingkat lambang bilangan.

Berdasarkan tahapan yang telah diuraikan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan berhitung anak memahami konsep berhitung menggunakan benda konkrit, akan menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan dan anak akan menirukan lambang bilangan.

## **5. Bermain**

### **a. Tujuan Bermain**

Permainan merupakan gejala yang umum di kalangan masyarakat. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab, permainan yang tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan itu terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai oleh anak waktu bermain.

Sugianto (1995:11) menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Oleh karena itu permainan untuk anak usia dini harus yang disenangi oleh anak.

Sudono (2010:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pemahaman tentang bermain akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat guru tentang bermain, sehingga ia akan lebih luwes dan berwawasan luas tentang kegiatan bermain yang mendukung segala aspek perkembangan anak. Guru mau pula memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, sehingga konsep-konsep maupun pengertian dasar pengetahuan dapat ditemukan sendiri oleh anak dan dengan demikian lebih mudah dikuasai oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain bertujuan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam rangka memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain tanpa dipaksa dengan

menggunakan alat permainan yang telah disediakan. Melalui alat permainan tersebut akan memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

#### **b. Karakteristik Bermain**

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain, karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Montolalu (2005:1.2) mengemukakan tentang karakteristik bermain yaitu: 1) Bermain relative bebas dari aturan-aturan, 2) Bermain seperti dilakukan dalam kehidupan nyata, 3) bermain lebih difokuskan pada proses, 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Musfiroh (2005:6-8) mengemukakan tentang karakteristik bermain anak yaitu: 1) Bermain selalu menyenangkan, menggembirakan, 2) Bermain adalah motivasi intrinsic, 3) Bermain bersifat spontan dan suka rela, 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta, 5) Bermain bersifat pura-pura, 6) Bermain bersifat aktif, 7) Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, mengairahkan, tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna dan memberi kesan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya secara optimal.

### c. Manfaat Bermain

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

- 1) Bermain menciptakan *Zone Of Proximal Devepmental* (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 (pemisah) pikiran dari objek dan aksi. Dalam permainan anak lebih menuruti apa yang ada dalam pikirannya dari pada yang ada dalam realita. Karena bermain memerlukan pengertian suatu objek dengan yang lain, anak-anak mulai memisahkan makna atau ide suatu objek itu sendiri.
- 3) Bermain mengembangkan penguasaan diri. Dalam bermain, anak tidak dapat bertindak sembarangan, anak musti bertindak sesuai dengan scenario.

Menurut Musfiroh (2005;38) bermain memiliki manfaat yang sangat penting untuk meningkatkan bermacam keterampilan dan kecerdasan logika matematika yang dimiliki oleh setiap anak karena dalam bermain anak belajar tentang beberapa hal untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak yaitu:

- 1) Melalui bermain anak belajar tentang geometri seperti eksplorasi berbagai ukuran (besar, kecil, panjang, pendek, dan lain-lainnya) dan

bentuk tiga dimensi. Proses ini terjadi ketika anak bermain dengan balok dalam berbagai ukuran.

- 2) Melalui bermain anak belajar menggunakan konsep matematika untuk memecahkan masalah seperti beberapa piring yang dibutuhkan dalam satu meja dan anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi hubungan matematika dalam lingkungan. Pengalaman langsung melalui bermain lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berfikir logika matematika daripada meniru model orang dewasa.
- 3) Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif. Bermain mendorong tumbuhnya fikiran kreatif, karena dalam bermain anak memiliki sendiri kegiatan yang disukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal. belajar menikmati proses sebuah kegiatan dan belajar mengobrol diri mereka.

Bermain juga merupakan cara anak untuk berfikir dan serta menyelesaikan masalah dan anak membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika (berhitung) dan dapat mendorong tumbuhnya pikiran kreatif dan rasa mendapat kemerdekaan bagi diri anak itu sendiri.

### **3. Alat Permainan**

Eliyawati (2005:62) alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Dengan bermain anak juga

bisa menumbuhkan kreatifitas dan perkembangan berfikir anak dengan lingkungannya.

Sudono (2010:7) alat permainan adalah: Semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan memadukan, mencari padanannya, merangkai membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak dan dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pendidikan.

#### **4. Permainan Tikar Angka**

Sugono (2004 : 44-775) tikar angka adalah tempat duduk yang diberi fariasi dengan angka. Maka tikar ini bisa dipergunakan untuk alat permainan di TK. Dan dapat merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Permainan tikar angka adalah permainan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berhitung. Permainan tikar angka merupakan strategi yang digunakan guru sebagai media yang menarik dan bervariasi bagi anak. Untuk menghilangkan kejenuhan anak belajar dan upaya memotivasi anak dalam kegiatan berhitung. Permainan ini juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Hal ini didukung oleh Depdikbud dalam Simanjuntak, dkk (1982 : 69) yang mengatakan bahwa beberapa contoh penggunaan benda – benda disekeliling kita yang dapat dipergunakan untuk menambah pengalaman-pengalaman sebagai dasar

perkembangan mental (kognitif anak dan sekaligus penambahan perbendaharaan bahasa anak).

Contoh dari tikar yang di pergunakan untuk permainan tikar angka ini adalah



Gambar 1. Contoh tikar angka

Permainan tikar angka dilakukan dengan memulai memperlihatkan media yaitu tikar angka yang disesuaikan dengan tema yang diberikan kepada anak, anak diminta mencari kebilangan yang ada kemudian menyebutkan lambing bilangan.

Permainan tikar angka suatu permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang dapat digunakan untuk menunjukkan lambang bilangan dengan memilih angka pada tikar angka. Dalam permainan ini anak akan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Permainan tikar angka ini memiliki kelebihan yaitu bentuk tikar yang berwarna warni menarik bagi anak. Tikar angka ini tahan lama, tidak

mudah rusak karena media ini terbuat dari karpet sehingga guru bisa menggunakan tikar angka untuk anak selanjutnya. Permainan tikar angka dapat memberikan stimulasi yang efektif bagi anak TK karena anak mulai tumbuh dan berkembang. Menstimulasi kemampuan berhitung anak lebih penting dari pada mengajar anak berhitung. Menstimulasi memberi efek yang menyenangkan sedangkan mengajar seringkali justru membunuh kemampuan berhitung anak apalagi hal tersebut dilakukan secara terpaksa.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan tikar angka adalah :

- a. Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- b. Guru bercakap-cakap tentang permainan tikar angka yang akan dilakukan.
- c. Anak mengamati media yang diperagakan guru.
- d. Anak mendengarkan penjelasan guru
- e. Anak dapat berhitung 1 sampai 20 melalui permainan tikar angka
- f. Anak menunjukkan angka 1 sampai 20 melalui permainan tikar angka
- g. Arutkan anak dapat mengurutkan angka dengan tikar angka
- h. Guru memberi penguatan dan penghargaan pada anak (aplus)

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian penulis adalah:

Marlina (2010) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Pinjam Angka di TK Bundo Kandung Belimbing Kuranji Padang". Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan pinjam angka. Dalam penelitian diatas mempunyai kesamaan dengan tulisan yang penulis tulis adalah: sama-sama menulis tentang pengenalan angka.

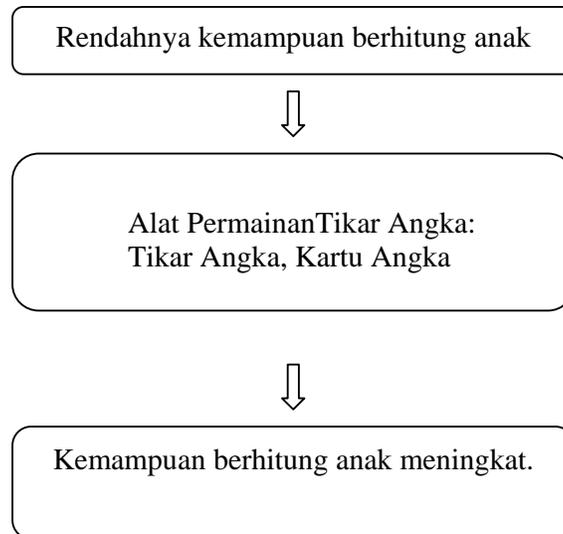
Kusrina (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul "Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini Melalui Permainan Truk Angka Di Tk Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota". Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan truk angka. Tulisan penulis mempunyai kesamaan dengan tulisan diatas adalah: sama-sama menulis tentang permainan tentang angka.

Penelitian relevan di atas sama-sama meneliti tentang kemampuan berhitung anak, namun perbedaannya adalah penggunaan media dan alat permainan yaitu dengan keranjang tempurung dan biji salak, truk angka, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan tikar angka di TK Pendidikan Islam Tanjung Jati Kecamatan Guguak.

### **C. Kerangka Berfikir**

Kurangnya kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan sebuah permainan yaitu permainan tikar angka. Permainan ini dirancang menggunakan sebuah tikar yang memiliki lambang bilangan, dan kartu bilangan. Permainan tikar angka ini dirancang dibuat semenarik mungkin untuk merangsang ketertarikan anak untuk mencobanya. Sehingga anak berlomba-lomba untuk melakukan permainan tikar angka ini. Selain itu permainan tikar angka ini akan memberikan kesenangan dan menimbulkan rasa percaya diri anak dalam melakukan aktivitas berhitung anak menggunakan permainan tikar angka. Sehingga tujuan akhir penggunaan permainan tikar angka dalam meningkatkan keterampilan berhitung anak akan tercapai.

Berikut akan dijelaskan keterkaitan antara permainan tikar angka dalam kemampuan berhitung melalui bagan di bawah ini :



Bagan 1 . **Kerangka Berfikir**

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

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “kegiatan permainan tikar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Pendidikan Islam Tanjung Jati Kecamatan Guguk.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang meningkatnya kemampuan berhitung anak melalui permainan tikar angka sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui tikar angka di TK Pendidikan Islam Tanjung Jati Kecamatan Guguak
2. Tindakan melalui rancangan permainan meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan tikar angka menunjukkan bahwa hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan tikar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
3. Kemampuan berhitung anak TK Pendidikan Islam Tanjung Jati Kecamatan Guguak di kelompok B1 setelah melakukan permainan berhitung dengan tikar angka telah menunjukkan hasil yang sangat baik
4. Kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak masih kurang ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti permainan berhitung dengan media tikar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori maka implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Bagi lembaga pendidikan yang selama ini belum mengembangkan kemampuan berhitung anak secara optimal, dalam proses pembelajaran, maka permainan berhitung dengan tikar angka dapat menjadi salah satu alternative yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak.
2. Permainan berhitung dengan tikar angka ini akan peneliti sosialisasikan pada guru TK dalam Kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKKG)
3. Permainan berhitung dengan tikar angka ini juga disebarkan kepada guru-guru TK sebagai acuan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah diuraikan maka disarankan untuk:

1. Guru
  - a. Hendaknya guru dapat menerapkan dan menggunakan permainan berhitung dengan tikar angka secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
  - b. Sehubungan dengan permainan berhitung dengan tikar angka media dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Pendidikan Islam Tanjung Jati Kecamatan Guguk

perlu memahami cara pembelajaran secara optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah dalam belajar sambil bermain.

2. Bagi Instansi

Kepada pihak TK Pendidikan Islam Tanjung Jati Kecamatan Guguk hendaknya dapat memperbanyak media permainan berhitung dengan tikar angka dalam bentuk yang lebih bervariasi, dan menerapkannya dalam setiap proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berhitung anak. Permainan berhitung dengan tikar angka bisa dimanfaatkan oleh guru lain.

3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guru menambah wawasan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya sebatas pada kemampuan berhitung anak dan permainan berhitung dengan tikar angka untuk kemajuan anak, untuk terampil melakukan permainan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, sedangkan masih banyak lagi metode serta media lain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh sebab itu dalam melakukan penelitian berikutnya untuk melakukan penelitian yang bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bentri, Alwen, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- . 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas
- ..2007. *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hamdani, Drs, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Montolalu, B.E.F dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muhsetyo, Gatot. 2010. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- . 2012 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta PT Indeks
- Seefeldt, Carol,dkk. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*: Jakarta. PT Indeks
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. PEDAGOGIA( PT Pustaka Insan Madani)
- \_\_\_\_\_. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks