

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN DOMINO BERGAMBAR DI KELOMPOK B2
TAMAN KANAK-KANAK FATHIMAH
BUKAREH KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidika



Oleh:

**DILLA YUNESTI
NIM: 2009/96195**

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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

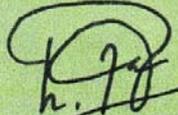
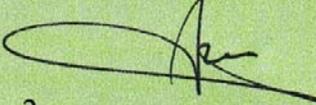
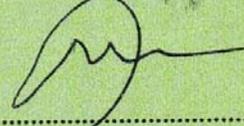
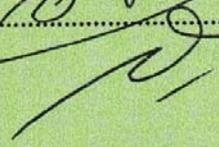
*Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
DOMINO BERGAMBAR DI KELOMPOK B2 TK FATHIMAH
BUKAREH KABUPATEN AGAM**

Nama : Dilla Yunesti
Nim/ BP : 96195/ 2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

- | | | |
|---------------|-------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd | 2.  |
| 3. Anggota | : Drs. Indra Jaya, M.Pd | 3.  |
| 4. Anggota | : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd | 4.  |
| 5. Anggota | : Dr. Dadan Suryana | 5.  |

ABSTRAK

Dilla Yunesti, 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Bergambar di Kelompok B2 TK Fathimah Bukareh Kabupaten Agam. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum berkembangnya kemampuan berhitung anak yang ada pada bidang pengembangan kognitif pada program pembelajaran di Taman Kanak-kanak, dan juga kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan berhitung anak melalui media permainan domino bergambar, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimanakah dengan permainan domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK, yaitu untuk indikator Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan melalui benda.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang subjek penelitiannya anak TK Fathimah Kabupaten Agam tahun pelajaran 2013/2014 dikelompok B2 yang terdiri dari 10 orang anak. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan bahwa media domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terbukti dari hasil persentase siklus I kemampuan berkembang sangat baik menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan bilangan, menunjukkan konsep bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan benda, sangat baik, terbukti dengan meningkatnya persentase pada siklus I dua puluh lima persen dan pada siklus II meningkat menjadi delapan puluh lima persen, maka peneliti menyimpulkan penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KATA PENGANTAR



Pertama dan utama sekali peneliti mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Bergambar di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Fathimah Bukareh Kabupaten Agam”. Shalawat beserta salam tak lupa peneliti sampaikan kepada Nabi junjungan umat yakni Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibuk Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan sumbangan waktu, pikiran, serta saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan sumbangan waktu, pikiran, serta saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibuk Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku dekan serta bapak ibuk pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.

5. Bapak/Ibuk Staf Pengajar dan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibuk Gusniarti, M.Pd, selaku Kepala TK Fathimah Bukareh Tilatang Kamang Kabupaten Agam yang telah memberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Rekan-rekan majelis guru TK Fathimah Bukareh.
8. Anak-anak peserta didik Kelompok B2 TK Fathimah Bukareh.
9. Rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD UNP yang telah memberikan semangat kepada peneliti.
10. Kedua orang tua dan kakak dan adik yang telah banyak memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang tak terhingga demi masa depan peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena peneliti merasa banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran demi lebih sempurnanya skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin...

Padang, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak usia Dini	8
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	10
3. Media Pembelajaran	13
4. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini	20
5. Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini.....	30
6. Permainan Domino Bergambar	37

B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Konseptual.....	42
D. Hipotesis Tindakan.....	42
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian	44
C. Subjek Penelitian	44
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Instrumentasi	56
F. Teknik Pengumpulan Data.....	57
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	59
B. Analisis Data	106
C. Pembahasan.....	114
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	119
B. Implikasi.....	119
C. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Permainan Domino Bergambar dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	54
Tabel 2	Format Observasi.....	56
Tabel 3	Lembaran Penilaian Kemampuan Anak Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Domino Bergambar di TK Fathimah Bukareh Kabupaten Agam	57
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	60
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Siklus I – Pertemuan I).....	66
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Siklus I – Pertemuan I).....	72
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Siklus I – Pertemuan III)	77
Tabel 8	Rekapitulasi Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Bergambar Pada Siklus I Pertemuan I, II dan III	81
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Siklus II – Pertemuan I)	89
Tabel 10	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Siklus II – Pertemuan II)	94
Tabel 11	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Siklus II – Pertemuan III).....	100
Tabel 12	Rekapitulasi Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Bergambar Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III	103
Tabel 13	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Kategori Berkembang Sangat Baik)	107

Tabel 14 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Kategori Berkembang Sesuai Harapan)	109
Tabel 15 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Kategori Mulai Berkembang).....	111
Tabel 16 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (Kategori Belum Berkembang)	113

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak (sebelum tindakan).....	62
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Domino Bergambar pada Siklus I Pertemuan I.....	68
Grafik 3	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Domino Bergambar pada Siklus II Pertemuan I.....	73
Grafik 4	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Domino Bergambar pada Siklus III Pertemuan I.....	79
Grafik 5	Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Bergambar pada siklus I Pertemuan I, II, dan III.....	83
Grafik 6	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Domino Bergambar pada Siklus II Pertemuan I.....	90
Grafik 7	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Domino Bergambar pada Siklus II Pertemuan II.....	96
Grafik 8	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Domino Bergambar pada Siklus II Pertemuan III.....	101
Grafik 9	Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Bergambar pada siklus I Pertemuan I, II, dan III.....	105

Grafik 10	Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media.....	108
Grafik 11	Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (kategori Berkembang Sesuai Harapan).....	110
Grafik 12	Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (kategori Mulai Berkembang).....	112
Grafik 13	Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Domino Bergambar (kategori Mulai Berkembang).....	114

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berfikir	42
Bagan 2	Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Media Permainan Domino Bergambar	40
----------	--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian Pertemuan I Siklus I	123
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian Pertemuan II Siklus I.....	125
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Pertemuan III Siklus I.....	127
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian Pertemuan I Siklus II.....	129
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Pertemuan II Siklus II.....	131
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian Pertemuan III Siklus II	132
Lampiran 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	135
Lampiran 8	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan I Siklus I.....	136
Lampiran 9	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan II Siklus I.....	137
Lampiran 10	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan III Siklus I.....	138
Lampiran 11	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan I Siklus II	139
Lampiran 12	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan II Siklus II	140
Lampiran 13	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pertemuan III Siklus II	141
Lampiran 14	Foto Kegiatan Anak.....	142

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Tujuan dari PAUD adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio-emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar. Pengembangan berbagai potensi tersebut dapat dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, sehingga potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara maksimal.

TK sebagai jembatan antara lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Pengembangan potensi tersebut dapat dikembangkan melalui bidang pengembangan yang mengacu pada kurikulum TK (2010:3) yang mencakup bidang pembentukan prilaku dan bidang kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembentukan prilaku meliputi nilai-nilai agama, moral, dan sosial emosional. Bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi,

berbahasa, kognitif, dan fisik. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan bermain, anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Pembelajaran pada kemampuan kognitif merupakan hal yang sangat penting, dimana pengembangan kemampuan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir teliti untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti, kemampuan kognitif terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan dan lambang bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Oleh sebab itu kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini.

Umumnya pada usia dini, minat anak terhadap angka sangat besar karena berbagai bentuk angka sering ditemui anak di sekitar lingkungannya, misalnya saja pada jam dinding, mata uang, kalender, angka pada kue ulang tahun, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, itulah sebabnya kemampuan dalam mengenal angka dan berhitung sangat perlu dipelajari oleh anak sejak dini.

Kesukaan terhadap kegiatan berhitung harus dimunculkan sejak anak usia dini, dan belajar sambil bermain akan memberikan kenikmatan bagi AUD dalam mengenal berbagai konsep berhitung. Pembelajaran yang sederhana menggunakan media yang konkrit dan sesuai dengan usia anak dapat menstimulasi anak dalam berhitung, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak.

Dalam mengembangkan kemampuan dasar berhitung, orang tua dan guru dapat memberikan alat permainan berupa benda konkrit. Disamping benda yang konkrit, pengenalan konsep bilangan pada anak TK juga dapat dikenalkan dengan menggunakan media yang menarik serta menyenangkan, sehingga anak tertarik dan mudah memahami tentang apa yang disampaikan.

Selama ini di Taman Kanak-kanak tempat peneliti melakukan penelitian, kemampuan berhitung anak sangat rendah sekali. Hal ini terlihat, khususnya pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10, anak mengalami kesulitan dalam membedakan angka yang hampir sama bentuknya misalnya antara angka 6 dan 9, anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan dengan tepat, anak juga mengalami kesulitan dalam membilang dengan benda-benda. Disamping itu anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Hal ini disebabkan karena media dan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran berhitung selama ini hanya berupa gambar, media ini hanya bisa dilihat dan diamati oleh anak tanpa bisa memainkannya secara nyata sehingga anak kurang tertarik. Guru menerangkan dengan metode bercakap-cakap dan Tanya jawab, kemudian anak disuruh untuk mengerjakan tugas.

Kurangnya kreativitas guru dalam membuat media permainan mengakibatkan anak cepat bosan, sehingga anak kurang tertarik untuk belajar berhitung. Anak lebih suka bermain dan berbicara dengan temannya sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal.

Seharusnya para guru harus kreatif mencari solusi, cara, metode, dan alat peraga yang baru guna untuk menarik kembali keinginan anak dalam pembelajaran berhitung, karena hal yang baru pasti akan menjadi perhatian bagi anak-anak apalagi itu suatu permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut supaya pengembangan kemampuan berhitung anak dapat tercapai secara optimal dan bermakna, maka diperlukan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga minat dan aktifitas anak dapat terangsang, maka dalam hal ini peneliti akan mempergunakan media permainan yang menyenangkan berbentuk permainan domino bergambar.

Permainan ini adalah salah satu usaha peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Fathimah Bukareh, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan. Permainan ini nantinya bisa dimainkan anak secara berkelompok atau individu dan juga klasikal dipandu oleh guru.

Untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Fathimah, maka peneliti telah melakukan sebuah penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Bergambar di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Fathimah Bukareh Kabupaten Agam”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan tepat.
2. Rendahnya kemampuan anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-10.
3. Rendahnya kemampuan anak menunjukkan konsep bilangan dengan benda-benda 1-10.
4. Rendahnya kemampuan anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 1-10.
5. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat media permainan yang menarik.
6. Kurang bervariasinya metode yang digunakan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah anak sulit dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

D. Perumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu: “Bagaimanakah cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan domino bergambar di TK Fathimah Bukareh Kabupaten Agam?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media permainan domino bergambar di TK Fathimah Bukareh Kabupaten Agam.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.
- b. Dapat membangkitkan semangat dan keaktifan anak dalam belajar.

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menganalisa dan memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya dengan media permainan yang tepat dan menarik bagi anak.
- b. Dapat memberikan masukan dalam pengembangan metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

3. Bagi Sekolah

Dapat menambah investasi media/ alat permainan di Taman Kanak-kanak dan memberikan masukan tentang media dan metode pembelajaran berhitung yang efektif untuk mempersiapkan anak masuk sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat di jadikan pedoman untuk kajian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

5. Bagi Masyarakat:

Agar masyarakat menyadari betapa pentingnya pembelajaran berhitung bagi anak usia dini untuk mengembangkan kecerdasan ataupun untuk pengembangan kepribadian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak serta masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bagi anak. Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak pada rentang usia 0 sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat Menurut Sujiono dkk (2009:6) menyatakan bahwa:

"Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan berskperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak".

Musfiroh (2005:1) mengatakan bahwa "anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan tahun". Sedangkan menurut NAEYC (*National Assocation the*

Education for Young Childrent) dalam Musfiroh (2005:1) mengatakan bahwa "Anak usia dini atau *early childhood* adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun". Sementara itu, Subdirektorat PAUD dalam Musfiroh (2005:2) mengatakan "Anak usia dini adalah anak yang berada pada tahap usia 0-6 tahun yakni hingga anak menyelesaikan masa Taman Kanak-kanak".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dikatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang memerlukan asuhan, bimbingan, dan arahan dari orang dewasa sehingga melalui asuhan dan bimbingan tersebut anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dirinya dan memiliki pengalaman serta mampu mengenali lingkungan sekitarnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada berbagai kajian tentang karakteristik anak usia dini khususnya anak usia pra sekolah, diantaranya dikemukakan oleh sholehuddin dalam Rusdinal dkk (2005:17) sebagai berikut:

- 1) Anak bersifat unik;
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan;
- 3) Anak bersifat aktif dan energik;
- 4) Anak itu egosentris;
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal;
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang;
- 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi;
- 8) Anak masih mudah frustrasi;
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak;
- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek;
- 11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial;
- 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Solehudin (2007:110) karakteristik Asia Usia Dini yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang

tinggi, eksploratif dan berjiwa berpetualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman serta semakin menunjukkan minat pada teman.

Jadi dapat disimpulkan karakteristik anak usia dini adalah suka meniru ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan ia pun mampu mengatasi masalah yang dihadapinya baik secara daya hayalnya maupun dengan cara kenyataan (realitas) yang dihadapinya

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar pertumbuhan perkembangan, kecerdasan, dan emosional.

Maimunah (2009:15) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan pada jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Menurut Daryanto (2010:2) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan sosio emosional, bahasa dan agama.

Jadi dapat disimpulkan pendidikan usia dini merupakan pendidikan yang diberikan pada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang ditujukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak yakni perkembangan fisik, kecerdasan sosio emosional, bahasa dan agama.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan atau seluruh potensi yang ada dalam diri anak, agar kelak anak berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah satu bangsa, anak dapat dipandang sebagai suatu individu yang baru mulai mengenal dunia.

Suyanto (2005:6-8) mengemukakan bahwa usia dini merupakan saat yang amat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kebangsaan, agama, etika, moral, dan sosial yang berguna untuk kehidupannya dan strategis bagi pengembangan suatu bangsa.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:42) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini 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.

Jadi dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini dan pendidikan anak, selain itu juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua serta pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak usia dini.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Karakteristik pendidikan anak usia dini dalam Santoso (2005:2.7) bahwa program pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda-beda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan dan dukungan kepada anak.

Pendidikan untuk anak usia dini harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Disamping itu, program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan prilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik.

Menurut Sujiono (2009:7) penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak, yang mana sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak serta memperhatikan tahap-tahap perkembangan anak agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Aisyah (2007:2.15) adalah:

1. Meningkatkan perkembangan konsep yang dimiliki anak;
2. Memungkinkan anak mengeksplorasi keterampilan melalui berbagai kegiatan;
3. Meningkatkan kemampuan anak berinteraksi dengan teman dan lingkungan;
4. Meningkatkan taraf kecakapan berfikir anak.

Selanjutnya menurut Masitoh (2009:1.6) mengemukakan manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Pendidikan dapat mengembangkan kepribadian agar anak siap memasuki pendidikan selanjutnya;
2. Pendidikan membantu anak untuk tumbuh dan berkembang baik jasmaniah maupun rohaniah;
3. Pendidikan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak;
4. Mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki.

Keberhasilan pendidikan pada setiap anak diawali dengan hasil pendidikan yang diperolehnya pada saat usia dini. Anak usia dini belum dapat diberikan pelajaran membaca, berhitung dan menulis, akan tetapi adalah mengenalkan huruf-huruf dan angka. Pendidikan di TK merupakan persiapan untuk memasuki pendidikan dasar. Hasil pendidikan di TK sangat mempengaruhi pendidikan dasar.

Jadi dapat dikatakan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk melatih mental, sosial dan intelektual anak guna mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Suhartono (2005:111) media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, maksudnya segala sesuatu yang membawa pesan

dari suatu sumber untuk disampaikan kepada si penerima pesan. Media dalam pengertian umum merupakan sarana untuk perpanjangan kemampuan komunikasi.

Sedangkan Briggs dalam Suhartono (2005:112) menyatakan bahwa media hakikatnya adalah peralatan listrik untuk membawa atau menyempurnakan isi pengajaran termasuk didalamnya ialah buku, video, tipe, slide, suara guru, dan perilaku yang terucap.

Gelach dkk dalam Arsyad (2010:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media, secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat menciptakan pengetahuan kepada anak dan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media adalah faktor yang digunakan untuk penentu keberhasilan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar media pembelajaran adalah salah satu unsur yang sangat penting. Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi dan situasi serta kebutuhan anak.

Arsyad (2010:15) berpendapat salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pendapat selanjutnya yang dikemukakan oleh Sujiono (2005:8.4) yang membagi fungsi media ke dalam sebelas bagian yaitu:

- 1) Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat;
- 2) Bereksperimen;
- 3) Menyelidiki atau meneliti;
- 4) Alat bantu;
- 5) Mencapai tujuan pendidikan yang maksimal;
- 6) Alat peraga untuk memperjelas sesuatu;
- 7) Mengembangkan imajinasi;
- 8) Melaksanakan tugas yang diberikan;
- 9) Melatih kepekaan berfikir;
- 10) Digunakan sebagai alat permainan;
- 11) Keperluan anak dalam melakukan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan dari pembelajaran yang dilakukan.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2010:15) bahwa media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. Bagi anak usia dini penggunaan media bertujuan untuk menarik perhatian anak dan juga menyamakan persepsi masing-masing anak.

Sudjana dkk dalam Arsyad (2010:24) mengemukakan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih bermakna, dan juga anak didik akan lebih

banyak melakukan kegiatan pembelajaran dengan adanya media dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan motivasi belajar anak, membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna karena anak dapat melakukan banyak kegiatan melalui media yang digunakan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar anak di TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya, menyenangkan, dan bisa membantu guru menghubungkan satu hal dengan hal lainnya. Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran guru harus memahami konsep, kelebihan, serta keterbatasan dari media tersebut.

Karakteristik media ini dikemukakan oleh beberapa orang ahli yakni sebagai berikut:

- 1) Menurut Sujiono (2005:8.9-8.10) media pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-Kanak hendaknya mempunyai syarat-syarat sebagai berikut: 1) Menarik atau menyenangkan baik warna maupun bentuk; 2) Tumpul atau tidak tajam bentuknya; 3) Ukuran disesuaikan dengan usia anak; 4) Tidak membahayakan anak; 5) Dapat dimanipulasi.
- 2) Menurut Arsyad (2010:67) mengatakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah didasarkan atas pertimbangan antara

lain: 1) Media itu haruslah dekat dengan dunia anak; 2) Media penggambarannya lebih baik daripada dirinya sendiri; 3) Media menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajiannya yang terstruktur dan terorganisasi.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan karakteristik media pembelajaran adalah media dekat dengan dunia anak, terbuat dari bahan yang tidak berbahaya, serta sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

e. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan anak, serta anak dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah beraneka ragam. Adapun jenis-jenis media pembelajarn tersebut antara lain:

1) Media berbasis manusia.

Dalam Arsyad (2010:82) Media berbasis manusia ini merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah untuk mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Media berbasis manusia ini seperti guru, instruktur, kelompok atau tim dan sebagainya.

2) Media berbasis cetakkan.

Media berbasis cetakan merupakan media yang terbuat dari cetakan-cetakan. Menurut arsyad (2010:87-91) media pembelajaran berbasisi cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Adapun cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan ini adalah warna, huruf, dan kotak.

3) Media berbasis visual

Arsyad (2010:91) mengatakan bahwa media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Contoh media berbasisi visual yaitu: *charts*, grafik, peta, figur atau gambar, transparansi, film bingkai atau *slide*. Sedangkan menurut Zaman dkk (2005:4.16) media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang bisa dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru TK.

4) Media Berbasis Audio

Menurut Zaman dkk (2005:4.17) media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah program

kaset suara dan radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran di TK pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

5) Media berbasis audio visual

Menurut Arsyad (2010:94) media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Media audio-visual ini seperti: video, film, slide bersama *tape* dan televisi.

Sedangkan menurut Zaman dkk (2005:4.18) media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio media visual atau biasa disebut dengan pandang-dengar. Dengan menggunakan media ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal.

6) Media berbasis komputer

Penggunaan media berbasis komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut: 1) merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan dan menjadwalkan pengajaran; 2) mengevaluasi siswa; 3) mengumpulkan data mengenai siswa; 4) melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran; 5) membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan). Contohnya: pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa sangat banyak sekali yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran, termasuk manusia sendiri bisa menjadi media dalam pembelajrn yang mana merupakan media yang memegang peranan paling penting. Disamping adanya media berbasis cetakan, media visual, media audio, media audiovisual dan media berbasis komputer. Semuanya itu memberikan pengaruh yang besar dalam proses belajar mengajar.

4. Hakikat Pembelajaran AUD

Pada pembahasan hakikat pembelajaran Anak Usia Dini akan dijelaskan tentang pengertian pembelajaran Anak Usia Dini, tujuan pembelajaran Anak Usia Dini, karakteristik pembelajaran Anak Usia Dini, prinsip pembelajaran Anak Usia Dini dan komponen-komponen pembelajaran.

a. Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain, dimana anak usia dini belajar dari kegiatan bermain yang dilakukannya, seperti yang diungkapkan oleh Suyanto (2005:9) bahwa pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka.

Membelajarkan Anak Usia Dini tidaklah mudah, hal ini di karenakan pembelajaran anak usia dini mencakup ke segala aspek perkembangan. Materi pembelajaran untuk anak usia dini sangatlah

bervariasi sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan anak. Menurut Kustandi dkk (2011:56) pembelajaran untuk anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orangtua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini adalah pembelajran yang erat kaitnnya dengan kegiatan bermain, karena melalui kegiatan bermain anak memperoleh pengalaman belajarnya dari interaksi yang dilakukannya dengan anak lain dalam kegiatan bermain.

b. Tujuan Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Kustandi dkk (2011:57) tujuan pembelajaran anak usia dini adalah untuk mencapai tugas-tugas perkembangan anak yang diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa, sosio-emosional, motorik dan intelektual menuju sautu penguasaan ilmu atau keterampilan.

Disamping itu pembelajaran anak usia dini bertujuan agar anak memperoleh kecakapan hidup yang bermanfaat bagi kehidupannya nanti. Seperti yang diungkapkan oleh Catro dkk dalam Sujiono (2009:44) bahwa pembelajaran anak usia dini bertujuan agar anak memperoleh kecakapan hidup yang nantinya anak mampu mengurus dirinya sendiri dan kemudian mampu menolong orang lain sebagai suatu bentuk kepedulian dan tanggung jawab sosialnya sebagai salah satu anggota keluarga dan masyarakat dimana anak berada.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pada anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan anak sehingga anak memperoleh suatu keterampilan dan kecakapan hidup yang berguna bagi kehidupannya dewasa nanti.

c. Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Dini

Masitoh dalam Aisyah (2007:1.3) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Menurut Aisyah (2007:1.4) karakteristik pembelajaran di TK yaitu menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak. Dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada perkembangan anak berarti pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru berpusat pada anak itu sendiri.

Karakteristik kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono dalam Wiyani dkk (2012:89) pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak.

Jadi dapat disimpulkan guru haruslah memahami kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap anak secara kelompok ataupun secara individual. Pembelajaran pada anak-anak lebih mementingkan proses daripada hasil yang diperoleh. Sehingga potensi dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

d. Manfaat Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini memiliki kaitan yang sangat erat dengan bermain. Hal ini tentu disebabkan karena melalui kegiatan bermain dapat memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran anak usia dini. Kustandi dkk (2011:57), beberapa para ahli mengatakan bahwa kegiatan bermain memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan jiwa anak yang menyebabkan anak tidak menjadi tertekan, penakut minder, dan jahat. Melainkan anak akan menjadi kreatif, pemberani, percaya diri, dan rendah hati.

Disamping itu menurut Soemitri (2005:75) manfaat pembelajaran anak usia dini adalah mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik motorik, moral, sosial, emosional kreativitas dan bahasa anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan bermain memberikan manfaat yang besar terhadap seluruh aspek perkembangan anak.

e. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Masitoh dalam Aisyah (2007:1.5) beberapa prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah:

- 1) Proses pembelajaran pada anak usia dini adalah proses interaksi antara anak, sumber belajar, dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan;
- 2) Sesuai dengan karakteristik anak usia dini;

- 3) Belajar sambil bermain;
- 4) Dalam penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini perlu memberikan rasa aman bagi anak;
- 5) Sesuai dengan sifat perkembangan anak usia dini;
- 6) Program belajar bagi anak usia dini dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem yang dapat memberikan rasa aman untuk belajar bagi anak.

Menurut Wiyani dkk (2005: 3.12) prinsip pembelajaran pada anak usia dini haruslah mengacu pada tiga hal penting yaitu (1) beorientasi pada usia; (2) beorientasi pada anak secara individual; (3) beorientasi pada konteks sosial budaya anak. Disamping itu, prinsip pembelajaran lainnya adalah (1) menciptakan iklim yang positif dan kondusif untuk belajar; (2) membantu keeratan kelompok dan memenuhi kebutuhan individu; (3) lingkungan dan jadwal hendaknya memberi kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif, mengambil inisiatif serta melakukan eksplorasi terhadap objek dan lingkungannya.

Jadi dapat disimpulkan prinsip pembelajaran anak usia dini haruslah memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh setiap anak, program pembelajaran yang dirancang haruslah menyenangkan bagi anak dan diberikan dalam kegiatan bermain, pembelajaran yang diberikan pada anak haruslah memberikan rasa aman pada anak, selain itu juga harus memperhatikan lingkungan sosial budaya anak.

f. Komponen-komponen pembelajaran

Menurut Masitoh dkk (2005:4.3), ada beberapa komponen-komponen dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran

Menurut Mager dalam Masitoh dkk (2005:4.4) jika kita tidak memiliki gagasan yang jelas tentang tujuan apa yang harus dicapai oleh anak, maka kita tidak bisa membuat perencanaan yang baik untuknya, sedangkan menurut Sudjana (2006:52) belajar itu penting bagi guru dan siswa, tujuan pembelajaran berfaedah bagi guru untuk membelajarkan siswa.

Jadi dapat disimpulkan tujuan pembelajaran adalah tujuan yang ingin dicapai dalam suatu proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran sangat penting bagi guru dalam membelajarkan peserta didik.

2) Isi (materi pembelajaran)

Masitoh dkk (2005:4.5) Materi atau bahan yang akan diajarkan haruslah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran di TK tidak menyajikan bidang studi akan tetapi materi yang disajikan kedalam tema-tema belajar, melalui tema akan memudahkan anak membangun konsep tentang benda atau peristiwa yang ada di lingkungan anak.

3) Kegiatan Pembelajaran

Masitoh dkk (2005:4.5) dalam merancang kegiatan pembelajaran guru harus mengidentifikasi apa yang akan dipelajari

oleh setiap anak dan bagaimana anak mempelajarinya. Komponen dalam kegiatan pembelajaran menggambarkan proyeksi kegiatan yang harus dilakukan anak dan kegiatan apa yang dilakukan guru dalam memfasilitasi belajar anak. Kegiatan belajar yang dirancang oleh guru harus relevan dengan tujuan atau kemampuan yang dicapai anak setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

4) Media dan sumber belajar

Sudjana (2006:116) sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar.

Sedangkan menurut Masitoh (2005:4.5) Media dan sumber belajar, merupakan faktor yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Media dan sumber belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan memberikan pengalaman yang cocok bagi anak. Guru juga harus memutuskan bagaimana media dan sumber belajar tersebut disediakan dan bagaimana kegiatan diorganisasikan.

Russel dalam Zaman (2005:34) media merupakan saluran komunikasi, media merupakan perantara sumber pesan dalam proses pembelajaran.

5) Metode

a) Pengertian Metode Mengajar

Metode mengajar merupakan cara yang digunakan dalam pengembangan kegiatan belajar dalam rangka membantu dan

memberikan kemudahan dalam penyerapan pembelajaran bagi peserta didik.

Moeslichatoen (2004:7) metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Menurut Sujiono (2006:7.3) metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan diterapkan. Sedangkan metode adalah cara menyampaikan, menstransper ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia dini.

Jadi dapat disimpulkan metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran.

b) Tujuan Metode Mengajar

Metode mengajar bertujuan secara umum untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Kustandi dkk (2011:81) metode mengajar yang diterapkan seorang pendidik akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pengajaran. Selain itu Kustandi dkk (2011:84) mengungkapkan bahwa metode mengajar juga bertujuan untuk membangkitkan anak untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa tujuan utama dari penggunaan metode mengajar yaitu untuk mencapai tujuan dan memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan.

c) Karakteristik Metode Mengajar

Menurut Moeslichatoen (2004:9) ada beberapa karakteristik dalam pemilihan metode mengajar yaitu karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar. Yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangan kreatifitas, bahasa, emosi, motorik dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai. Sedangkan karakteristik anak yang diajar adalah keadaan dari anak itu sendiri, dimana guru harus memahami karakteristik masing-masing anak, sehingga metode yang digunakan bisa direspon anak dengan baik.

Menurut Kustandi dkk (2011:86) yang menjadi karakteristik metode mengajar yaitu kondisi dan karakter anak adalah sumber pertimbangan utama.

d) Manfaat Metode Mengajar

Penggunaan metode dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Kustandi dkk (2011:81) penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan memberikan manfaat yaitu dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.

Menurut Moeslichatoen (2004:15) penggunaan metode pengajaran yang tepat akan memberikan manfaat terhadap dimensi-

dimensi perkembangan anak, yaitu perkembangan motorik, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pengajaran yang tepat bagi anak akan memberikan manfaat yang besar terhadap perkembangan kemampuan anak secara optimal dan memberikan pengaruh yang positif bagi diri anak.

e) Evaluasi

Arikunto (2006:52) evaluasi meliputi dua bagian yaitu mengukur dan menilai. Sedangkan menurut Aunurrahman (2010:207) evaluasi adalah kegiatan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang direncanakan telah tercapai atau belum, dan dapat pula untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya.

Masitoh (2005:4.7) evaluasi adalah suatu proses memilih, mengumpulkan dan menafsirkan informasi untuk membuat keputusan. Dalam perencanaan pembelajaran evaluasi dimaksudkan untuk mengukur apakah tujuan atau kemampuan yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Jadi dapat disimpulkan komponen-komponen pembelajaran adalah satu hal yang teramat penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran di TK. Komponen-komponen pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

5. Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian berhitung

Berhitung tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosioanal, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Menurut Sujiono (2008: 11.11) Berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkannya. Sedangkan menurut Depdiknas (2007:1) bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, keterampilan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah kemampuan anak untuk mengenali, memahami, mengidentifikasi angka, dan jumlah serta kemampuan anak dalam menjawab dan memecahkan persoalan yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011:62) Karakteristik kemampuan berhitung pada anak usia dini diarahkan kepada perkembangan dalam: (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagain dengan menggunakan konsep dari konkret ke

abstrak; (g) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan; (h) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini; (i) menyatakan waktu dengan jam; (j) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar; (k) mengenai penambahan dan pengurangan.

Depdiknas (2007:12) mengemukakan beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan dalam berhitung antara lain:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung;
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman;
- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan;
- 4) Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya;
- 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Jadi dapat disimpulkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun sudah ada dalam diri anak, mereka sudah mampu menjumlah dan mengurangi menggunakan bantuan jemari, ia juga memiliki insting bahwa hasil dari sebuah penjumlahan adalah benar atau salah.

c. Tahapan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Menurut Jean Peaget dalam Susanto (2011:100-

101) tentang intelektual yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, penguasaan kegiatan berhitung atau matematika pada anak usia dini akan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1) Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti menghitung bilangan dengan benda-benda. Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru dan orang tua dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Masa Transisi

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami. Tahap ini diberikan kepada anak apabila tahap konsep sudah dikuasai oleh anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkannya.

3) Lambang.

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh,

merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan lain-lain. Dimana saat anak diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika kepada anak.

Jadi tahapan perkembangan berhitung anak usia dini adalah terdiri dari tiga tahapan yaitu pra operasional, operasional, dan kongkret operasional.

d. Tujuan Pengenalan Berhitung

Depdiknas (2007:2), kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung.

Suyanto (2005:29) tujuan berhitung anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung bertujuan agar anak usia dini mampu berfikir logis dan sistematis dalam kehidupan kesehariannya dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

e. Prinsip Pengenalan Berhitung

Menurut Flavell dalam Rini (2005:18) ada 5 prinsip dalam pengenalan berhitung pada anak yaitu:

1) *The One-one Principle*

Menurut prinsip ini, pada dasarnya berhitung harus diajarkan secara berurutan dan satu persatu. "satu, dua, tiga dan seterusnya". Setiap angka harus disebutkan tidak boleh ada yang dilewatkan dan tidak boleh berulang. Cara ini terbukti efektif untuk mengajarkan anak bahkan yang berusia 2,5-3 tahun.

2) *The Stable-Order principle*

Prinsip ini menekankan akan keteraturan. Misalnya kita akan menghitung 3 buah benda maka mulailah selalu dengan "satu, dua dan tiga" bukan "tiga, dua dan satu".

3) *The Cardinal Principle*

Prinsip ini menekankan kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan. Misalnya menghitung 4 buah benda kita ucapkan "satu, dua, tiga....empat benda".

4) *The Abstraction Principle*

Prinsip ini menekankan pada apa yang dapat di hitung oleh anak. Umumnya anak usia 5-6 tahun sangat aktif menghitung benda-benda yang ada disekitarnya tanpa memperhatikan penggolongan seperti bentuk warna, ataupun ukuran.

5) *The Order-Irrvance Principle*

Anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu. Maksudnya anak menghitung secara acak, sesuai dengan keinginan anak yang penting urutanya mulai dengan angka satu.

Jadi yang penting adalah mulai dengan satu benda yang kita sebut "satu" dan lanjut ke benda lainnya. Benda mana yang berada pada urutan pertama atau terakhir tidak jadi masalah

Prinsip-prinsip berhitung menurut Depdiknas (2007:2) antara lain:

- a) Berhitung diberikan secara bertahap.
- b) Pengetahuan dan keterampilan berhitung pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya.
- c) Berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.
- e) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh di lingkungan sekitar anak.
- f) Dalam berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaannya yaitu tahap pengelompokan benda, mengenal dan menyebutkan bilangan.
- g) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus mulai dari awal sampai akhir.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip berhitung pada anak usia dini hendaklah secara berurutan atau bertahap mulai dari tingkat kesukarannya tinggi, sehingga ia mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dengan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman serta kebebasan dari awal hingga masalah berhitung itu selesai.

Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung menurut Susanto (2011:102) yaitu:

- a. Dimulai dari mengitung benda.
- b. Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit.
- c. Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
- d. Suasana yang menyenangkan.
- e. Bahasa yang sederhana dengan menggunakan contoh-contoh.
- f. Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya.
- g. Evaluasi dari mulai awal kegiatan sampai akhir kegiatan.

Depdiknas dalam Susanto (2011:102-103) prinsip-prinsip berhitung ini penting diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik. Anak akan menyenangi kegiatan berhitung menjadi lebih bermakna.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung pada dasarnya bukan pelajaran yang menakutkan bagi anak, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi apabila guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mengasyikkan.

f. Manfaat Berhitung

Kegiatan berhitung pada anak usia dini di TK memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan kognitif anak dalam kehidupannya sehari-hari. Melalui kegiatan berhitung akan memberikan anak suatu manfaat bagi kemampuannya dalam mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan logika. Menurut sujiono (2005:117) kegiatan berhitung yang dilakukan oleh anak melalui bimbingan guru dan orangtua memberikan manfaat bagi anak yaitu anak akan belajar untuk berfikir kritis dan logis.

Selain itu menurut Piaget dalam Depdiknas (2007:4) pembelajaran berhitung di TK akan memberikan manfaat untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran berhitung.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung pada anak usia dini memberikan manfaat yang besar bagi kemampuan anak nantinya yaitu dalam hal berfikir logis sehingga anak akan lebih teliti dalam memecahkan suatu permasalahan, dan juga mempermudah anak nantinya dalam kegiatan berhitung selanjutnya.

6. Permainan Domino Bergambar

a. Pengertian Domino Bergambar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia Domino adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara sambung menyambung.

Sedangkan gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya dan pada kertas dan sebagainya; lukisan.

Jadi permainan domino bergambar yang dibuat oleh peneliti disini adalah sebuah alat permainan yang terbuat dari balok dengan ukuran panjang 10cm, lebar 6cm, dan tinggi 2.5cm, dan dihiasi dengan lukisan/gambar pada sisi atasnya, yang dimainkan dengan cara sambung menyambung/ secara berkelanjutan.

b. Fungsi Permainan Domino Bergambar

Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, serta konsep bilangan.

Ada beberapa indikator yang dapat dikembangkan melalui permainan ini, yaitu:

- 1) Menyebutkan urutan bilangan 1-10.
- 2) Menunjukkan lambang bilangan 1-10.
- 3) Menunjukkan konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10.
- 4) Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

c. Tujuan Permainan Domino Bergambar

Tujuan dari media permainan domino bergambar ini antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi guru untuk menerapkan metode mengajar dan media pembelajaran dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar matematika, terutama dalam menunjukkan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak.
- 2) Meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung, terutama dalam mencocokkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan.
- 3) Sebagai masukan bagi guru atau calon guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar matematika khususnya dalam hal berhitung.

d. Langkah-langkah Permainan Domino Bergambar

- 1) Mengenalkan urutan Bilangan dan Lambang Bilangan melalui Domino Bergambar

- 2) Menunjukkan Lambang Bilangan dengan menggunakan Domino Bergambar
- 3) Menunjukkan Konsep Bilangan dengan menggunakan Domino Bergambar
- 4) Permainan Domino Bergambar
 - a) Permainan I (Mengurutkan bilangan melalui domino bergambar)
 - (1) Guru memperkenalkan urutan bilangan secara urut melalui domino
 - (2) Guru mengeluarkan satu domino bergambar
 - (3) Anak mengurutkan bilangan (bilangan sebelum atau sesudah bilangan yang dikeluarkan guru. Misalnya guru mengeluarkan domino yang terdiri dari 2 gambar , maka anak pertama boleh mengeluarkan domino yang terdiri dari 1 gambar dan anak berikutnya mengeluarkan domino yang terdiri dari 3 gambar, dan seterusnya).
 - b) Permainan II (Mengurutkan lambang bilangan melalui domino bergambar)
 - (1) Guru memperkenalkan urutan lambang bilangan secara urut melalui domino
 - (2) Guru mengeluarkan satu domino bergambar
 - (3) Anak mengurutkan lambang bilangan (bilangan sebelum atau sesudah bilangan yang dikeluarkan guru. Misalnya guru mengeluarkan angka 2, maka anak pertama boleh mengeluarkan angka 1 dan anak berikutnya mengeluarkan angka 3, dan seterusnya).

- c) Permainan III (Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan melalui domino bergambar)
- (1) Guru memperkenalkan urutan lambang bilangan dan konsep bilangan secara urut melalui domino
 - (2) Guru mengeluarkan satu domino bergambar
 - (3) Anak mengurutkan bilangan dan lambang bilangan yang sesuai. Misalnya jika guru mengeluarkan domino dengan angka 2, maka anak selanjutnya harus meletakkan domino bergambar 2 apel. Kemudian anak selanjutnya harus mengeluarkan domino dengan lambang bilangan 3, dan seterusnya.

Gambar 1.
Media Permainan Domino Bergambar



B. Penelitian yang Relevan

Kusrina (2010) “Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal AUD melalui Permainan Truk Angka di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten 50 Kota”, kemampuan berhitung anak meningkat setelah melakukan permainan truk angka.

Yuslimar (2010) “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di TK Mahadul Islami Ampang Gadang Kabupaten Agam”, dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

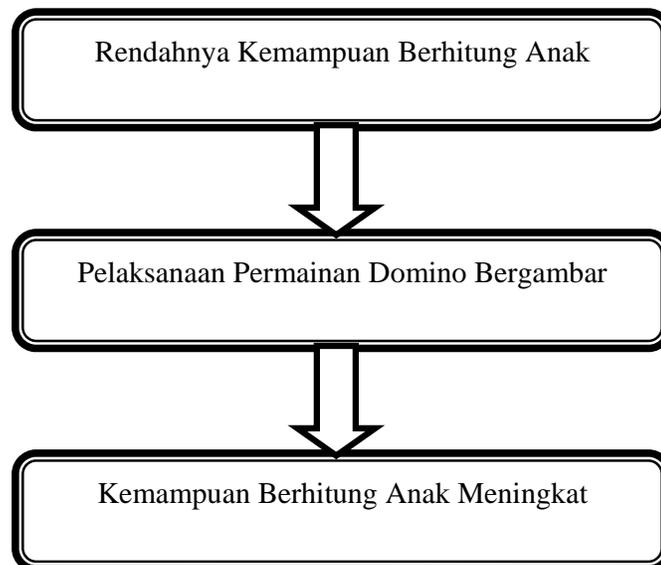
Fitri (2009) “Meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congkak di kelompok B4 Taman Kanak-Kanak Kartika”, Dengan hasil permainan ini, anak dapat menghitung jumlah kancing baju ke dalam lubang, anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

Penelitian terdahulu mengkaji tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan truk angka, permainan ular tangga, dan permainan congkak. Namun dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan kemampuan berhitung (mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan) anak melalui permainan domino bergambar di Kelompok B2 TK Fathimah Bukareh Kabupaten Agam. Adapun kelebihan dari permainan ini adalah anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui kegiatan domino bergambar yang terbuat dari balok yang, sehingga memudahkan anak dalam belajar matematika (berhitung).

C. Kerangka Berfikir

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini adalah dengan menggunakan media permainan Domino Bergambar.

Kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 1.
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Permainan Domino Bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B2 TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Kemampuan Berhitung anak kelompok B2 TK Fathimah Bukareh mengalami peningkatan yang sangat baik dengan menggunakan media permainan domino bergambar.
2. Anak bersemangat dalam kegiatan bermain domino bergambar serta mengerti dan paham dengan permainan tersebut.
3. Menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam melaksanakan kegiatan bermain.
4. Motivasi anak meningkat dan berpartisipasi dalam pembelajaran.
5. Dapat menyalurkan ekspresi anak-anak dalam kegiatan yang menyenangkan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Permainan domino bergambar ini telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak, yaitu pada indikator mengurutkan bilangan 1-10 dengan tepat, menunjukkan lambang bilangan sampai 10, menunjukkan konsep bilangan sampai 10, serta dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda.

2. Aplikasi permainan domino bergambar ini memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan Berhitung. Karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan Berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan dari uraian kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin penulis uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
2. Untuk penyelenggaraan TK hendaknya mampu menyediakan alat peraga yang mampu menunjang perkembangan anak.
3. Dalam pembelajaran guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran agar anak tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan Matematika anak melalui metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- _____. Suharsimi. 1995. *Manajemen penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengajaran Permainan Berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. 2006. *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak*: Jakarta. Depdiknas Dirjen Dikti.
- Fitri, Diana. 2011, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congkak Di Kelompok B4 Taman Kanak-Kanak Kartika Padang*. Padang: FIP UNP.
- Hildayani, Rini, dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1997. *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kusrina, Endang. 2010. *Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal AUD Melalui Permainan Truk Angka di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten 50 Kota*: Padang Skripsi.
- Kustandi, Cecep, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Maimunah, Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Masitoh dkk. 2009. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.