

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN KELOPAK BUNGA DI
TK NEGERI PEMBINA KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh :

DONA PERMATA SARI
NIM 95770/2009

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

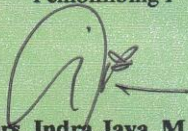
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Berhitung Dengan Kelopak Bunga di TK Negeri Pembina Kota Pariaman**
Nama : Dona Permata Sari
NIM : 2009/95770
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

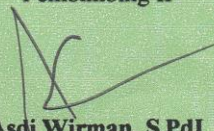
Disetujui Oleh,

Pembimbing I



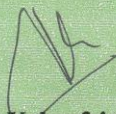
Dr. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II



Asdi Wirman, S.PdI
NIP. 19791118 200501 1 002

Ketua Jurusan



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

PEGESAHAN 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 Berhitung Dengan Kelopak Bunga di TK Negeri Pembina Kota Pariaman

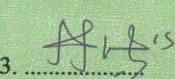
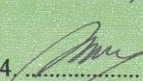
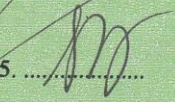
Nama : Dona Permata Sari
NIM : 2009/95770
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd
2. Sekretaris	: Asdi Wirman, S.PdI
3. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd

Tanda Tangan

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

دُرِّ الْإِسْلَامِ

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh pekerjaan lain dan kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap.

(Q.S. Alam Nasyarah : 6-8)

*Setiap jalan sudah ku telusuri untuk ayunkan langkah kaki
Menuju sebuah harapan yang ingin kuraih
Akhirnya, perjalanan belum lah usai, masih ada perjalanan yang
amat peting, kehidupan ini bagikan lukisan yang penuh dengan
warna cerah dan gelap. Begitu juga kehidupan kita yang selalu
dalam kerangka kebahagiaan dan duka lara
Hari ini sepenggal bahagia dan cinta kasih sudah kuraih
Esok sejuta asa dan harapan masih menanti
Meskipun tantangan dan cobaan hidup terus menghadang
Semua akan ku lalui dengan senyum kebahagiaan
Dalam lindungan Allah SWT,
Semoga selalu meridhot hidup dan jalanku sepanjang masa.
Amin.....*

*Sujud dan syukur kepada Allah atas petunjuk dan ridhoNya
Ku persembahkan karyaku ini kepadayang mulia
Orang tua, serta keluargaku yang tercinta,
Suamiku (Syafrudin), dan anak-anaku tersayang yang selalu
mengiringi setiap langkah kakiku menuju kejalan kebaikan.
Serta sobat-sobat dan seluruh teman-teman seangkatan Bp. 2009*

*Terima kasih segala kasih sayang, pengertian dan pengorbanan
yang telah dicurahkan sehingga aku bisa menyelesaikan karyaku
ini. Hamba memohon jadikanlah keringat orangtuaku sebagai
mutiara yang berkilau saat aku berada di dalam kegelapan.*

By.DONA PERMATA SARI

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **DONA PERMATA SARI**
NIM/ Thn Masuk : **95770/2009**
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Apel V No. 234 Perumnas Belimbing Kec. Kuranji
No. HP/Telepon : 081363768225
Judul Skripsi : **Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelopak Bunga di TK Negeri Pembina Kota Pariaman**

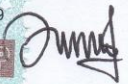
Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis/skripsi saya ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (Sarjana), baik di UNP maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasian kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/skripsi ini Sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Program Studi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima Sanksi Akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karena tulis dan skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.



Padang, Januari 2012
Yang Menyatakan


DONA PERMATA SARI
95770/2009

ABSTRAK

Dona Permata Sari. 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelopak Bunga di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman masih rendah karena peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan berhitung, minimnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain dan alat peraga yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, serta guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam pengenalan konsep berhitung, untuk menambah jenis keterampilan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak/potensi anak, dan menambah jenis permainan yang sudah ada dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Pembina Kota Pariaman pada kelompok B3 yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan format observasi, dokumentasi dan portofolio, serta format wawancara.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan terlihat anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman kelompok B3 belum memahami konsep angka dan bilangan, serta anak belum dapat membedakan konsep bilangan dan urutan angka. Setelah dilakukan siklus I, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan kemampuan berhitung anak masih kurang aktif dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan berhitung anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan berhitung dengan kelopak bunga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kelopak Bunga di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”**. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Asdi Wirman, S.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi penelitian ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan beserta staf dan tata usaha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Kepala Sekolah dan Majelis Guru TK Pembina Kota Pariaman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Murid-murid TK Pembina Kota Pariaman yang telah memberikan izin kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman angkatan 2009 khususnya teman-teman jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan semangat serta bantuan kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

Teristimewa buat ibunda dan ayahanda serta suamiku Rizaldi dan anak-anakku beserta keluarga sanak famili yang telah mendukung baik secara moril maupun materil, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

Semoga petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan sekali saran dan kritikan yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengembangan pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini	9
2. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini	13
3. Konsep Berhitung Anaka Usia Dini	15
4. Kosep Bermain Anak Usia Dini	21
5. Alat Permainan Anak Usia Dini	24
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Objek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian.....	34
D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data.....	42
G. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	47
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	47
2. Deskripsi Siklus I.....	50
3. Analisis Siklus I	54

4. Deskripsi Hasil Wawancara Siklus I.....	63
5. Analisis Hasil Wawancara Siklus I.....	64
6. Deskripsi Siklus II.....	65
7. Analisis Siklus II.....	70
8. Deskripsi Hasil Wawancara Siklus II	78
9. Analisis Hasil Wawancara Siklus II	78
B. Pembahasan.....	80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	83
B. Implikasi	84
C. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Format Observasi 45
Tabel 2	Format Wawancara Anak..... 46
Tabel 3	Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Tindakan..... 47
Tabel 4	Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus I Pertemuan 1 55
Tabel 5	Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus 1 Pertemuan 2 58
Tabel 6	Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Berhitung Kelopak Bunga Siklus I pertemuan 3..... 61
Tabel 7	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I..... 64
Tabel 8	Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus II Pertemuan 1..... 70
Tabel 9	Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus II Pertemuan 2..... 73
Tabel 10	Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus II Pertemuan 3..... 76
Tabel 11	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I..... 79

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Data Kondisi Anak Dalam Kemampuan Berhitung	49
Grafik 2 Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus I Pertemuan 1	57
Grafik 3 Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus I Peremuan 2	60
Grafik 4 Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus I Pertemuan 3	63
Grafik 5 Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus II Pertemuan 1	72
Grafik 6 Kemampuan Berhitung Anak Dalam Melaksanakan Kegiatan Menghitung Kelopak Bunga Siklus II Pertemuan 2	75
Grafik 7 Kondisi Awal Anak Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Berhitung melalui Permainan Kelopak Bunga Siklus II Pertemuan 3	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 7	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga
Lampiran 8	Pertanyaan Wawancara
Lampiran 9	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I
Lampiran 10	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II
Lampiran 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus I
Lampiran 12	Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus II
Lampiran 13	Lembaran Pengamatan Sebelum Tindakan
Lampiran 14	Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 15	Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 16	Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 17	Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 18	Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 19	Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Ketiga
Lampiran 20	Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan Anak Usia Dini yang menyediakan program bagi anak usia 4 – 6 tahun dan sampai memasuki pendidikan dasar. Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan kognitif, fisik motorik, moral, dan nilai-nilai agama, bahasa, dan seni, guru TK hendaknya memahami karakter dasar kemampuan yang harus dikembangkan oleh Anak Usia Dini. Kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai oleh anak merupakan tugas perkembangan masa Kanak-kanak yang harus diselesaikan.

Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 mengisyaratkan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini dimulai sejak lahir sampai 6 tahun, memberikan rangsangan untuk dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak, agar anak dapat menghadapi pendidikan yang lebih lanjut”.

Prinsip belajar di TK adalah “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Aplikasi yang ditempuh oleh guru adalah anak diajak untuk mengenal, memahami, mencermati sesuatu melalui permainan. Di samping itu, media-media pengajaran di TK merupakan faktor yang sangat menunjang dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang. Tanpa adanya media, apa yang diajarkan oleh guru kurang berhasil dengan

baik, karena anak tidak melihat bagaimana bentuk ataupun ciri-ciri dari apa yang dijelaskan oleh guru, selain itu media yang disajikan harus menarik sehingga anak berminat atau tertarik untuk memperhatikannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Froebel dalam Mayke, (1995:4) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini di TK dilaksanakan dengan sistem Area atau Sentra yang terdiri dari area balok, matematika, IPA, seni, membaca, musik, drama, agama, air dan pasir. Usia 4 – 6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Usia Anak Usia Dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dilakukan dengan cara mengaplikasikan permainan berhitung atau anak mengenal angka yang merupakan bagian dari area matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Permainan berhitung di TK sangat berguna bagi anak terutama dalam mengenal dan memahami lambang bilangan yang menjadi dasar perkembangan matematika anak lebih lanjut,

sehingga anak secara mental dapat mempelajari matematika di tingkat Sekolah Dasar.

Depdiknas (2000:1) menyatakan bahwa: "Minat anak terhadap angka umumnya sangat besar". Di sekitar lingkungan kehidupan anak seringkali ditemui berbagai bentuk angka, misalnya: pada jam dinding, uang, dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa: "Angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari". Maka, pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep berhitung atau matematika dasar kepada anak.

Anak usia TK sering kali ditemukan masalah tentang pembelajaran berhitung, seperti anak yang menyukai kegiatan berhitung tapi kurang berminat dalam mengenal angka. Bagi anak kegiatan itu adalah kegiatan yang kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga minat anak pun sangat kurang dalam pembelajaran ini. Bertitik tolak dari uraian ini guru TK dituntut untuk kreatif dalam merancang atau membuat sendiri alat permainan yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Alat permainan atau media pembelajaran merupakan alat utama dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya, dimana guru hendak memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak. Seorang guru yang profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasikan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang

optimal. Aplikasi metode dan memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung secara tepat dan sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain merupakan sarana yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di TK Negeri Pembina Kota Pariaman, peneliti menemukan berbagai fenomena bahwa anak hanya sekedar menghafal bilangan tanpa melihat konsep angka, media yang diaplikasikan guru untuk pengenalan konsep berhitung kepada anak masih belum optimal, Guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.

Peneliti mencermati bahwa fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara mengenalkan konsep berhitung melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga mawar, Adapun alasan penulis tertarik melakukan penelitian tersebut karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan berfikir anak dan mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dengan adanya penggunaan angka dan tulisan akan bisa membantu pengenalan anak tentang konsep angka. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. karya yang peneliti buat berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dengan kelopak bunga di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”. Alasan peneliti terbaik meneliti hal tersebut karena dengan permainan

berhitung dengan kelopak bunga ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan mengenal angka dan pembelajaran berhitung akan menjadi lebih menyenangkan bagi anak dan anak tidak merasa bosan melakukannya karena media nya berbentuk sebuah permainan tanpa disadari anak sudah bisa mengenal angka tersebut. Dan benar-benar mempersiapkan peserta didik untuk siap melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi tentang pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota pariaman antara:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam berhitung.
2. Media yang diaplikasikan guru untuk mengenalkan konsep berhitung kepada anak masih belum optimal.
3. Guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah pada kurangnya kemampuan anak dalam berhitung dan guru kurang menerapkan strategi dan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan kelopak bunga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga dapat meningkatkan pengenalan konsep berhitung pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota Pariaman?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan melakukan permainan berhitung menggunakan kelopak bunga sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam mengenalkan konsep berhitung.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal konsep berhitung melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga.
2. Untuk menambah keterampilan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak/potensi anak.
3. Menambah jenis permainan yang sudah ada dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi anak

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan pengenalan angka melalui permainan berhitung dengan menggunakan kelopak bunga.

2. Bagi guru

Sebagai bahan atau media yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak dan anak dapat mengenal angka 1-10 dan menemukan konsep angka yang melatih anak untuk mandiri dan permainan berhitung dengan kelopak bunga merupakan salah satu alternatif untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas dan memberikan bekal pembelajaran yang baik untuk anak didik

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bacaan dan inspirasi bagi peneliti lain yang berminat untuk meneliti hal yang sama pada objek yang berbeda dimasa yang akan datang.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci yang ada pada judul proposal ini, maka penulis akan mendefinisikan beberapa konsep sebagai berikut:

1. Pengenalan konsep berhitung yaitu merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak Anak Usia Dini.

pemahaman konsep berhitung berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor dengan lambangnya, maka anak lebih paham kalau diberikan simbol dan lambangnya dan artinya sesungguhnya karena dibantu dengan simbol dan tulisannya anak memerlukan belajar konsep angka, serta dapat mengenali, memahami, serta menulis angka merupakan hal yang sangat berarti buat anak.

2. Permainan berhitung dengan kelopak bunga yaitu suatu alat permainan yang dapat meningkatkan daya pikir atau kognitif anak, permainan ini menyenangkan bagi anak karena anak bisa menghitung jumlah kelopak bunga, dan warnanya pun juga menarik bagi anak, karena anak TK sangat menyukai yang warna warni sebab memberikan dampak sangat besar sekali bagi perkembangan jiwa anak. Permainan berhitung dengan kelopak bunga adalah bunga-bunga yang dipetik dari kebun dan anak disuruh membuka kelopaknya satu persatu dan menghitung banyak kelopak bunga tersebut. apabila anak sudah selesai anak berhitung kemudian anak disuruh mengambil kartu kata sesuai dengan jumlah kelopaknya. Kartu angka ini terbuat dari kertas karton yang ditulis angka 1-10.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2009: 7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).

Prasasti (2008:55) menyatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai anak usia sekolah dimana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, meloncat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan”.

Menurut Ramli (2005:12) anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai 8 tahun. Meskipun demikian, dalam kerangka pendidikan anak usia dini di Indonesia, pelaksanaannya ditekankan pada pelayanan pendidikan terhadap anak-anak yang berada pada usia lahir sampai usia 6 tahun.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah anak yang berumur dari 0-6 tahun yang sudah dapat berkembang secara fisik, bahasa, maupun berkembang secara emosi.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

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

Suyanto (2005:5) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya. Anak usia dini tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak akan tetapi untuk mengoptimalkan perkembangan otak melalui pemberian rangsangan yang tepat.

Santi (2009:12) terdapat dua tujuan pendidikan anak usia dini yaitu:

a. Tujuan utama

Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

b. Tujuan penyerta

Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Secara umum tujuan pendidikan dari anak usia dini yaitu: mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Sesuai dengan falsafah bangsa yaitu membentuk manusia pancasila sejati yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan terampil serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan Negara.

Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrma, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak perlu dibimbing agar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Hasan (2009:16) tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah menjadi anak yang dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa sesuai dengan falsafah bangsa.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Ellyawati (2005 : 2) adapun karakteristik anak usia dini yaitu: 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 relative 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

Karakteristik anak usia dini dalam Mutiah (2010:56) anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosioemosional, bahasa, dan komunikasi. Menurut Mutiah (2010:58) Karena keunikan

dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya maka anak usia dini dibagi dalam 3 tahap perkembangan yaitu:

1. Masa Bayi, Usia Lahir 0-12 bulan
2. Masa *Toddler* (batita) Usia 1-3 tahun
3. Masa *early childhood*/prasekolah, Usia 3-6 tahun
4. Masa Kelas Awal SD, Usia 6-8 Tahun

Hartati (dalam Aisyah, 2009:1.4-1.12) anak memiliki karakteristik yang khas, yaitu: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Anak merupakan pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Masa paling potensial untuk belajar, 4) Menunjukkan sikap egosentris, 5) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 5) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentis, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, eksploratif, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, banyak belajar dari pengalaman, menunjukkan minat terhadap teman sesuai dengan tahap perkembangannya karena anak merupakan bagian dari makhluk sosial.

2. Pengertian Kognitif

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar kemampuan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan

bermacam-macam alternatif atau cara memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Membentuk anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan tentang kemampuan anak memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan teliti.

Depdiknas (2000:12) menyatakan bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti, dan mencoba.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternative pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir matematika, dan pengetahuan tentang matematika dan pengetahuannya.

Berbicara tentang kognitif, Sujiono (2008:1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*).

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif.

Tarman (dalam Yuliana 2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak. Selanjutnya *Colvin*

(dalam Yuliani 2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, karena lingkungannya mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak. Menurut definisi penulis antara pendapat Tarman dan Colvin adalah karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak.

Yuliani (2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan, selanjutnya *Hant* (2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Menurut definisi penulis antara pendapat *Henman* dan *Hant* adalah karena setiap kemampuan kognitif harus digunakan oleh indra, seperti: indra penglihatan dan indra pendengaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, manila, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berfikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar.

3. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Depdiknas (2000:1) menyatakan kemampuan 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.

Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Kemampuan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

b. Tujuan Berhitung

Depdiknas (2000:2) menyatakan tujuan berhitung secara umum di TK agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Depdiknas (2000:2) menyatakan tujuan khusus antara lain :

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, dalam kehidupan sehari-hari memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu .

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

Depdiknas (2000:7) menyatakan permainan berhitung di TK melalui penguasaan tiga konsep:

- 1) Penguasaan konsep

Pemahaman dan 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 dan pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan untuk lambangnya

- 3) Lambang

Merupakan visualisadi dari berbagai konsep pada awalnya anak belajar bilangan maka ia berfikir secara logis dan sistematis meskipun pada tingkatan sederhana dengan menggunakan kelopak bunga dapat membantu anak mengenal angka.

Piaget dalam Karnadi (2010:302) menyatakan kegiatan belajar memerlukan kesiapan diri anak. Anak usia TK berada pada tahap para operasional konkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar bentuk dan benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

c. Fase-fase Perkembangan Berhitung Anak Usia Dini

Piaget Perkembang berhitung kedalam empat fase (Piaget, 1972:49-61), antara lain :

1) Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada. Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 0-2 tahun anak sudah bisa membilang dengan benda-benda yang ada disekitarnya misalnya melalui pengenalan anggota tubuh.

2) Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan dan berpura-pura menjadi bapak dan ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan fase permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi kedalam tiga subfase yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2-4 tahun. Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan,

menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambarkan manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4-7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 2-7 tahun anak sudah bisa mengenal lambang bilangan dapat mengurutkan angka/lambang bilangan melalui benda-benda.

3) Fase Operasi Konkret (usia 7-12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuna berpikir logis itu terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan

obyek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan urutannya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 7-12 tahun anak sudah dapat mengurutkan angka/lambang bilangan melalui benda dan dapat menjumlahkan bilangan.

4) Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Pada fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia 12 sampai usia dini anak sudah dapat membedakan konsep bilangan.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Montessori (dalam Kamtini, 2005:17) mengemukakan bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan yang

dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya”.

Montessori (dalam Sudono, 1995:2), menyebutkan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan.

Dari pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa: “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat atau tanpa alat yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah”.

Vigotsky (dalam Mayke, 1995:8), mengemukakan bahwa: “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan membantu perkembangan berfikir anak”. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Vigotsky (dalam Montolalu, dkk 2005:1.13), membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif.

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berfikir anak.

Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan disamping itu juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berfikir sendiri dan berbuat sendiri dalam menyelesaikan/memecahkan masalah yang dihadapi.

b. Fungsi Bermain

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari yang konkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melalui bergaul dan bermain bersama teman sebaya, kecakapan berbahasa anak berkembang.

Santrock (dalam Kamtini, 2005:53), fungsi bermain yaitu: Pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Penulis menyimpulkan fungsi bermain dapat meningkatkan kognitif anak, eksplorasi akan perilaku tertentu yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya: model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Sudono (1995:7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Brata (dalam Sudono 1995:23) bahwa:

“Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi Anak Usia Dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau

alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Tanaka (dalam Sudono 1995:8), menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Fungsi Alat Permainan

Santoso (dalam Kamtini, 2005:62), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut: 1) Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak, 2) Melatih keberanian dan kepercayaan anak, 3) Melatih keterampilan minat, mencoba, dan menebak, 4) Mengenal angka dalam pembelajaran menghitung, 4) Membuat anak senang

Tanaka (dalam Sudono, 2000:8), fungsi alat permainan yaitu: 1) Melalui bermain kognitif anak berkembang, 2) Mengembangkan keterampilan berhitung anak, 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak, 4) Mengenalkan warna pada anak, 5) Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak.

c. Permainan Berhitung Dengan Kelopak Bunga

Anak sangat menyukai kegiatan bermain. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Melalui permainan anak dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Permainan berhitung dengan kelopak bunga merupakan suatu alternatif permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan berhitung anak. Permainan berhitung dengan kelopak bunga adalah alat peraga atau media yang dalam pelaksanaan belajar digunakan sebagai alat atau bahan untuk permainan.

Permainan berhitung dengan kelopak bunga adalah alat peraga untuk mengenal angka dan belajar berhitung. Alat peraga ini terdiri dari setangkai bunga yang mempunyai banyak kelopak dan kartu angka. Dengan warna bunga yang menarik sehingga menarik bagi anak, juga sangat efektif dan efisien dalam belajar. Melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga, kemampuan kognitif anak dapat meningkat. Adapun praktek dalam permainan berhitung dengan kelopak bunga ini adalah sebagai berikut :

1. Guru memperkenalkan nama bunga dan warna bunga kepada anak.

2. Guru menyebutkan bagian-bagian dari setangkai bunga.
3. Guru menghitung banyaknya kelopak bunga.
4. Guru mengenalkan kartu angka kepada anak.
5. Guru memperkenalkan cara memainkan alat permainan berhitung dengan kelopak bunga kepada anak.
6. Guru menyuruh anak kedepan satu persatu untuk menghitung kelopak bunga dan mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah kelopak bunga.
7. Kemudian anak menghitung kelopak bunga dan mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah kelopaknya

Aspek-aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan berhitung kelopak bunga adalah:

a. Aspek Perkembangan daya fikir

Hettherington dan Porke (1970) dan Moeslichoten (1995:28) menyatakan bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat membantu perkembangan daya fikir anak, dimana dalam bermain dengan kelopak bunga anak akan mengetahui nama dari bunga tersebut, bentuknya, warnanya, dan jumlah kelopaknya. Dengan demikian diharapkan pengetahuan anak dalam mengenal lingkungan semakin berkembang dan anak mampu

untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahuinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.

b. Aspek Perkembangan Motorik

Masa lima tahun pertama adalah masa emas bagi perkembangan motorik anak. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh.

Hurlock (1990:111), masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik. Hal ini disebabkan pada usia ini anak-anak sedang mengulang-ulang dan karenanya dengan senang hati mau mengulang semua aktifitas sampai mereka terampil dan juga pada usia ini badan anak masih lentur dan mudah diarahkan.

Kemampuan motorik yang dikembangkan melalui permainan ini adalah motorik halus. Dengan menggunakan kelopak bunga dapat melatih gerakan-gerakan tangan dan koordinasi mata anak di dalam berhitung kelopak bunga.

c. Aspek Perkembangan emosi

Berk (1994:394) menyatakan, bahwa emosi memiliki peran penting dalam kehidupan anak. Emosi sangat penting dalam memunculkan atau mendorong kesadaran diri, mendorong perkembangan motorik, kognitif dan tingkah laku social anak.

Hurlock (1993:219) menyatakan, bahwa emosi adalah perasaan yang kita alami yang muncul dalam diri kita dan disebut dengan berbagai macam nama seperti sedih, gembira, kecewa, senang, marah, benci. Ini adalah sebutan yang kita berikan kepada perasaan tertentu terhadap suatu objek dan semua ini mempengaruhi bagaimana kita berfikir mengenal perasaan itu dan bagaimana kita bertindak.

Untuk membantu perkembangan emosi anak banyak cara yang dapat dilakukan. Salah satunya adalah melalui permainan berhitung kelopak bunga. Dalam bermain anak akan menunjukkan rasa senang dan bahagia. Disamping itu konsentrasi untuk berhitung kelopak bunga serta kesabaran anak untuk menunggu giliran dapat membantu perkembangan emosi anak.

d. Aspek Perkembangan Sosial

Hurlock (1993:250) menyatakan, bahwa perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Selanjutnya Valentine (dalam Prayitno, 1999:20) mengemukakan :

Anak dalam periode Taman Kanak-Kanak tetap ingin bermain dengan temannya yang menyakitinya. Anak merasa kesenangan dan kegembiraan bermain dengan teman sebayanya. Begitu pentingnya teman sebaya dalam bermain, sehingga anak mau merubah kebiasaannya dan menyesuaikan dengan penerimaan kelompok bermain.

Berdasarkan pendapat diatas jelaslah bahwa membantu meningkatkan perkembangan sosial anak, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui permainan berhitung kelopak bunga.

Dimana dalam bermain, anak akan bersosialisasi dan bergaul dengan guru dan teman sebayanya. Dengan demikian diharapkan perkembangan sosial anak dapat berkembang dengan baik, sehingga anak mengalami kesuksesan bergaul dengan lingkungannya.

B. Penelitian yang Relevan

Penulis akan mengaplikasikan permainan berhitung dengan kelopak bunga untuk mengenalkan konsep angka pada Anak Usia Dini. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefinisikan sebagai berikut:

1. Skripsi Yulia (2010) tentang upaya meningkatkan pengenalan anak TK tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa anak mampu mengenal konsep angka yaitu dengan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I memperoleh nilai 54,56 % pada siklus II mencapai 74,74%.
2. Skripsi Mailida (2010) Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dhamasraya. Adapun hasilnya dalam penelitian ini anak dapat mengenal konsep berhitung dalam permainan dadu dapat berkembang.

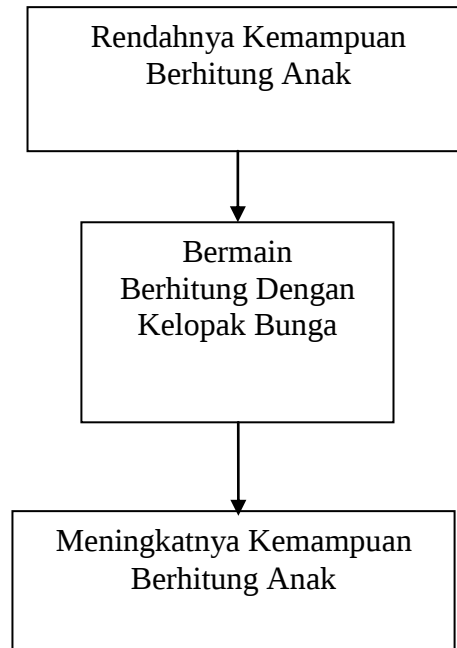
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya terhadap anak untuk meningkatkan pengenalan konsep berhitung melalui lambang bilangan dan gambar dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas anak.

C. Kerangka Konseptual

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman konsep angka adalah melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga. Melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga anak dapat memahami langsung terhadap pemahaman konsep angka, dari hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan berhitung dengan kelopak bunga merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman konsep angka. Adapun tujuan permainan berhitung dengan kelopak bunga ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kota Pariaman adalah supaya kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman konsep angka dapat meningkat.

Kerangka konseptual untuk menggambarkan peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1
Kerangka konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah: “Pengenalan konsep berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan berhitung dengan kelopak bunga pada anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan berhitung kelopak bunga. Hal ini terbukti dari hasil tindakan siklus pertama yang termasuk kategori rendah artinya sebagian anak yang mampu melakukan kegiatan berhitung kelopak bunga. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi, yang berarti jika dilihat dari jumlah anak keseluruhan, maka anak yang sudah memiliki kemampuan berhitung anak melalui kegiatan berhitung dengan kelopak bunga dan pada proses pembelajaran sudah terlihat.
2. Terdapat peningkatan yang sangat berarti dalam kemampuan berhitung anak dan sikap anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus pertama dengan kategori rendah, dalam artian anak yang terlihat dibawah rata-rata. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam keategori sangat tinggi.
3. Terdapat peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak dan sikap anak yang maksimal melalui kegiatan berhitung dengan kelopak bunga, dapat terbukti dari hasil tindakan pada siklus pertama dengan kategori rendah,

dengan arti kata tidak begitu terlihat perkembangan berhitung anak dan sikap anak yang mana rata-rata persentase di bawah kategori sangat tinggi. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang dicapai sangat terlihat dalam kategori sangat tinggi, artinya sudah hampir semua anak yang mampu mengembangkan kemampuan berhitung dan sikapnya.

4. Agar tujuan pengembangan berhitung anak dapat tercapai secara optimal di perlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karekteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak,serta melibatkan anak dalam melaksanakan kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
5. Pengembangan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan berhitung dengan kelopak bunga pada anak kelompok B3 TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

B. Implikasi

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

1. Berhitung dengan kelopak bunga dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Aplikasi permainan dengan kelopak bunga ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran berhitung pada anak karena permainan ini

menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi anak TK Negeri Pembina Kota Pariaman diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Bagi guru TK dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dan sikap anak melalui kegiatan berhitung dengan kelopak bunga dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan, agar anak mampu berkembang secara maksimal dan kecerdasan berhitungnya anak dapat dikembangkan secara optimal, agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan di sajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan, serta merasa senang dalam permainan yang disajikan guru tersebut.
3. Kepada pihak TK Negeri Pembina Kota Pariaman hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak seperti kegiatan berhitung dengan kelopak bunga agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan

4. Bagi orangtua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak mengembangkan kemampuan berhitung dan sikap anak, seperti melakukan kegiatan berhitung dengan kelopak bunga. Agar anak menjadi aktif, kreatif, mampu melakukan sesuatu pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.
5. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak dan sikap anak kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.
6. Bagi pembaca di harapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- _____. Arikunto, Suharsimi. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara
- Aisyah, Siti. 2009. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Penmbina TK/SD; Jakarta.
- _____. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta; Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak.
- Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Direktorat PADU. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Depdiknas
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta; Prestasi Pustaka Raya
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta; Erlangga
- Karnadi. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di TK*. BP. Cipta Jaya; Jakarta
- Mailida, Eza. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu di TK Bundo Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya*. FIP. UNP
- Pratisti, Wiwien Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Bogor: 2 macanan Jaya Cemerlang
- Prayitno, Elida. 1999. *Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini*. Padang: FIP UNP
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas