

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
PUTARAN JARUM JAM DI TAMAN KANAK-KANAK ANGGREK
BIARO KECAMATAN AMPEK ANGKEK
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

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



Oleh:

**ELFA ADMIRA
NIM. 2011/1107879**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

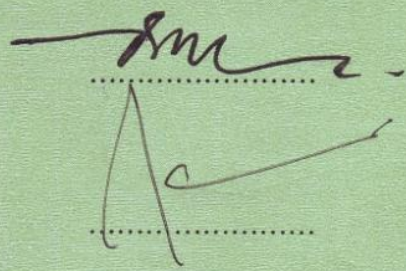
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Putaran Jarum
Jam di Taman Kanak-Kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek**

Nama : **Elfa Admira**
NIM : **2011 / 1107879**
Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**
Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

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

ABSTRAK

Elfa Admira. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Putaran Jarum Jam di Taman Kanak-Kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelangi oleh rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20, membilang/mengenal konsep bilangan 1-20 dan mengurutkan bilangan 1-20. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan putaran jarum jam di Taman Kanak-Kanak (TK) Anggrek Biaro kecamatan Ampek Angkek.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yaitu sebuah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan guru demi tercapainya tujuan pendidikan. Subjek penelitiannya adalah anak-anak kelompok B1 di TK Anggrek biaro yang berjumlah 16 orang dan terdiri dari 6 orang anak perempuan dan 10 orang anak laki-laki. Adapun data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisa yang digunakan adalah persentase dengan tabel frekuensi.

Hasil penelitian pada setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung. Pada siklus I kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal. Kemudian, dilanjutkan kepada siklus kedua dan hasilnya kemampuan berhitung anak meningkat dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Ini terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak di atas 75%. Jadi kesimpulannya, dengan permainan putaran jarum jam dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Putaran Jarum jam di Taman Kanak-Kanak Anggrek Biaro.**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang di kemudian hari dapat menjadi data bagi kita semua terhadap peningkatan kemampuan berhitung Anak Usia Dini dan untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam rangka menyelesaikan penelitian ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing I dan ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
2. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Prof. Dr. H. Firman, Ms Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan

4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
5. Suami tercinta yang telah membantu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini serta anak-anakku yang sangat kusayangi.
6. Ibu Cici selaku teman berkolaborasi saat peneliti melakukan penelitian beserta anak-anak TK Anggrek Biaro yang kucintai
7. Teman-teman angkatan 2011 dan semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi

Akhirnya peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 5
A. Landasan Teori	5
1. Konsep Anak Usia Dini	5
a. Pengertian Anak usia Dini	5
b. Karakteristik anak usia dini	7
c. Aspek perkembangan anak usia dini	9
1) Pengertian perkembangan anak usia dini	9
2) Prinsip perkembangan Anak Usia Dini	10
2. Kognitif Pada Anak Usia Dini	13
a. Pengertian kognitif	13
b. Tujuan Perkembangan Kognitif	15
c. Manfaat Perkembangan kognitif	16
3. Kemampuan Berhitung Pada Anak usia Dini	17
a. Pengertian Berhitung	17
b. Kemampuan Membilang	18
c. Tahapan Perkembangan Kemampuan Berhitung	
d. pada Anak Usia dini	19
4. Bermain Pada Anak Usia Dini	20
a. Pengertian bermain	20
b. Tujuan bermain	22
c. Manfaat bermain	24
d. Tahap Perkembangan Bermain	25
5. Permainan Putaran Jarum Jam	28
B. Penelitian Relevan	28

C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Prosedur Penelitian	32
1. Kondisi awal.....	33
2. Siklus	33
3. Siklus II.....	40
E. Definisi Operasional.....	40
F. Instrumentasi Penelitian.....	41
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	48
I. Indikator Keberhasilan.....	49
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Data.....	50
1. Deskripsi kondisi awal.....	50
2. Deskripsi Siklus I.....	52
3. Deskripsi Siklus II.....	60
B. Analisis Data.....	71
C. Pembahasan.....	76
BAB V. PENUTUP.....	79
A. Simpulan	79
B. Implikasi	80
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir	30
Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format Observasi.....	47
Tabel 2	Hasil Observasi pada kondisi awal.....	50
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus I pertemuan pertama.....	52
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus I pertemuan kedua.....	54
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus I pertemuan ketiga.....	56
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan Putaran jarum jam siklus I.....	59
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus II pertemuan pertama.....	62
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus II pertemuan kedua.....	64
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan Putaran jarum jam siklus II pertemuan ketiga.....	67
tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan Putaran jarum jam siklus II	69
Tabel 11	Hasil Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui permainan Putaran jarum jam kategori sangat tinggi.....	72
Tabel 12	Hasil Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui permainan Putaran jarum jam kategori tinggi.....	73
Tabel 13	Hasil Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui permainan putaran jarum jam kategori rendah.....	74

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal.....	51
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus I pertemuan pertama....	53
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus I pertemuan kedua.....	55
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus I pertemuan ketiga.....	57
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan Putaran jarum jam siklus I.....	60
Grafik 6	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus II pertemuan pertama.....	63
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus II pertemuan kedua.....	65
Grafik 8	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan Putaran jarum jam siklus II pertemuan ketiga.....	67
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan Putaran jarum jam pertemuan 1,2,3.....	70
Grafik 10	Persentase Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui putaran jarum jam (Kategori Sangat Tinggi).....	72
Grafik 11	Persentase Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui putaran jarum jam (Kategori Tinggi).....	74
Grafik 12	Persentase Peningkatan Kemampuan berhitung Anak melalui putaran jarum jam (Kategori Rendah.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian (RKH) pada kondisi awal
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian (RKH) pada siklus I pertemuan pertama
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian (RKH) pada siklus I pertemuan kedua
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian (RKH) pada siklus I pertemuan ketiga
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian (RKH) pada siklus II pertemuan pertama
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian (RKH) pada siklus II pertemuan kedua
Lampiran 7	Rencana Kegiatan Harian (RKH) pada siklus II pertemuan ketiga
Lampiran 8	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal
Lampiran 9	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus 1 pertemuan pertama
Lampiran 10	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus 1 pertemuan kedua
Lampiran 11	Hasil observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus 1 pertemuan ketiga
Lampiran 12	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan pertama
Lampiran 13	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan kedua
Lampiran 14	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan ketiga
Gambar 1-2	Kegiatan pada kondisi awal
Gambar 3-6	Kegiatan pada siklus I
Gambar 7-14	Kegiatan pada siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun, mereka bersifat unik serta memiliki potensi-potensi dalam dirinya, setiap potensi tersebut tidak akan dapat berkembang optimal tanpa adanya stimulus atau rangsangan baik dari dalam keluarga, maupun lingkungan sekitar anak.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 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 fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan *golden age* (usia emas) yang didalamnya terdapat "masa peka" yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Penelitian menunjukkan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia ini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004 menyebutkan "Pada usia 4 tahun kecerdasan

anak mencapai 50%. Sedangkan pada usia 8 tahun, kapasitas kecerdasan anak yang sudah terbangun mencapai 80%. Kecerdasan anak baru mencapai 100% setelah anak berusia 18 tahun”. “Oleh karena itu pendidikan terhadap anak sudah harus kita mulai sejak dini”.

Pendidikan anak usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak, fisik maupun psikis anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa TK tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia TK tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di TK harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Dalam berhitung hal yang harus dipahami/diketahui oleh anak adalah kemampuan membilang.

Berdasarkan kenyataan penulis di TK Anggrek Biaro kemampuan berhitung masih rendah seperti: 1) Anak belum bisa mengurutkan bilangan 1-20 2) Anak belum mengenal lambang bilangan 1-20 3) menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan sendiri.

Kondisi rendahnya kemampuan berhitung pada anak salah satunya diakibatkan oleh faktor guru yakni guru kurang mampu metode pembelajaran dan membuat media kreatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran .

Oleh karena itu penulis mencoba merancang sebuah penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Putaran Jarum Jam di TK Anggrek Kecamatan Ampek Angkek.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan diatas yaitu belum optimalnya kemampuan berhitung dalam hal:

1. Anak belum bisa mengurutkan bilangan 1-20 dengan benda-benda
2. Anak belum mengenal lambang bilangan 1-20
3. Anak belum bisa menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan sendiri.
4. Guru kurang bervariasi dalam memberikan metode pembelajaran berhitung.
5. Kurang bervariasinya media dan alat peraga yang digunakan guru dalam pembelajaran berhitung.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :
Rendahnya kemampuan berhitung di TK Anggrek Biaro.

D. Rumusan Masalah

Penelitian ini merumuskan masalah yaitu "Bagaimanakah permainan putaran jarum jam dapat meningkatkan kemampuan berhitung di TK Anggrek?"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan putaran jarum jam di TK Anggrek.

F. Manfaat Penelitian

Sacara praktis penulis berharap dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti :

1. Membantu meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak di TK Anggrek Biaro.
2. Sebagai masukan bagi guru dan orang tua dalam mengajarkan pembelajaran matematika khususnya tentang konsep angka dan lambangnya.
3. Bagi peneliti sendiri agar lebih inovatif dalam membelajarkan anak di taman kanak-kanak
4. Bagi pengelola dan kepala sekolah hendaknya dapat mendorong para guru untuk dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan pembelajaran matematika anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak adalah unik, begitulah pendapat para ahli; baik ahli psikologi, ahli pendidikan, maupun ahli lainnya yang mendalami tumbuh kembang anak khususnya anak usia dini. Buktinya, sampai saat ini masih bermunculan temuan-temuan terbaru tentang profil dan karakteristik anak usia dini. Sebab, pada masa ini semua potensi yang ada pada anak usia dini sedang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak, dimana antara anak yang satu dengan yang lain berbeda aspek perkembangannya.

Menurut Nugraha (2005: 48) pengertian anak usia dini berdasarkan dimensi usia kronologis yaitu :

Anak usia dini adalah anak dengan usia di bawah 8 tahun anak-anak yang ada di Indonesia, maka yang termasuk ke. Apabila dilihat berdasarkan pada fase-fase pendidikan yang ditempuh anak-anak di Indonesia, maka yang termasuk ke dalam kelompok anak usia dini adalah anak usia SD kelas-kelas rendah (kelas 1-3), Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain (*Play Group*) dan anak masa sebelumnya (masa bayi).

Sedangkan Solehuddin dalam Nugraha (2005: 48) membatasi secara kronologis anak usia dini yaitu anak usia dini berkisar antara usia 0 sampai dengan 8 tahun.

Adapun pengertian anak usia dini berdasarkan sudut pandang filosofis Nugraha (2005: 49) mengemukakan bahwa "anak adalah makhluk atau individu yang memiliki potensi-potensi yang baik, dimana dengan potensi yang dimilikinya itu anak berkembang melalui kegiatan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya". Pendapat lain disampaikan oleh Hartati (2007: 2) bahwa "anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dalam rangka mengembangkan potensi-potensi yang ada pada anak melalui kegiatan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk melanjutkan kehidupan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dengan karakteristik orang dewasa, dimana anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa saja yang dilihat dan didengar oleh anak dan seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Menurut pandangan psikolog, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut dikemukakan oleh Richard dalam Hartati (2007: 12) adalah

- 1) Egosentrisme
- 2) Memiliki *Curriosity* yang tinggi
- 3) Mahluk sosial
- 4) *The Unique person*
- 5) Kaya dengan fantasi
- 6) Daya konsentrasi yang pendek
- 7) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial

Secara umum, Mustafa dalam Nugraha (2005: 50) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

- a) Menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda, belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi sosial
- b) Rentang perhatiannya masih pendek; mudah bosan dan mungkin palingkan muka jika ada respon baru

- c) Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan berbahasa, bermain-main dengan bunyi; mempelajari kosa kata dasar dengan konsep-konsepnya; mulai mempelajari aturan yang bersifat implisit yang mengatur ekspresinya.
- d) Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat
- e) Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek
- f) Menempatkan diri sebagai pusat dunianya sendiri; minat, perilaku dan fikiran yang terfokus pada diri (*egosentric*)
- g) Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak
- h) Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar di sekitarnya.

Menurut Carol & Barbara (2008: 63) bahwa:

Bentuk dan ukuran anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun berbeda-beda. mereka tumbuh dan berkembang dalam banyak cara. Secara fisik mereka berubah, tumbuh lebih tinggi, dan sering "tampang-tampang bayi" mereka sirna. Menjelang usia tiga tahun, anak-anak beralih dari tingkat anak yang baru dapat berjalan. Bahasa dan perbendaharaan kata mereka bertambah dengan cepat. Anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun sangat ingin tahu tentang dunia dan lingkungan mereka, tetapi cara menyatakan keingintahuan mereka sangat berbeda-beda.

Disamping itu, Bredecam dkk dalam Masitoh dkk (2005: 1.12-

1.13) sebagai berikut:

- 1. Anak bersifat unik.
- 2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.

3. Anak bersifat aktif dan enerjik.
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.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak itu bermacam-macam dengan berbagai potensi yang ada pada dirinya seperti ingin tahu akan segala hal, fokus pada dirinya, suka berimajinasi, senang berteman dengan sebayanya, mereka sangat unik dan keterampilan berbahasanya berkembang dengan cepat dan aktif memperhatikan sesuatu walaupun dalam rentang atensi yang pendek, juga memiliki sifat egosentrisme dan mudah frustrasi.

c. **Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

1) **Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini**

Masa anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years* karena pada masa inilah segala potensi yang ada

pada anak usia dini berkembang dengan cepat.

Menurut Adriana (2011: 3)” mengemukakan bahwa perkembangan anak adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan”.

Menurut Bredekamp dalam Wasik dkk (2008: 63) “bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak usia tiga , empat, lima tahun beragam dan berubah sangat cepat”.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa; pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ditandai dengan peningkatan dan terstruktur dan dengan adanya perubahan yang teratur dan terarah. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini tidak lepas dari kesiapan anak dalam mempelajari sesuatu yang baru sesuai dengan bertambahnya usia.

2) Prinsip-prinsip perkembangan Anak Usia Dini

Dalam perkembangan anak usia dini perlu memperhatikan prinsip-prinsip perkembangan agar tercapainya proses belajar yang efektif. Jadi, jangan sekali-kali memberikan kesan yang tidak baik pada masa ini, karena anak cenderung meniru, berikanlah sesuatu yang bisa dibawa anak sampai dia besar nanti seperti memberikan contoh teladan yang baik pada anak.

Menurut Bredekamp dalam Hartati (2007: 17 - 23) ada

beberapa prinsip perkembangan anak.

- 1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain terkait secara erat. Jadi antara perkembangan kecerdasan yang satu dengan kecerdasan yang lain saling berpengaruh.
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama usia dini. Pada usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu, fisik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
- 4) Pengalaman pertama anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya, jika pengalaman itu sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal, dan bahkan semakin bertambah.
- 5) Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik.
- 6) Perkembangan belajar dipengaruhi oleh konteks sosial dan majemuk.
- 7) Anak adalah pembelajar aktif. Mereka mengambil pengalaman

fisik dan sosialserta pengetahuan yang diterima secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka.

- 8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal.
- 9) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak dan juga merefleksikan perkembangan anak.
- 10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh.
- 11) Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda serta cara yang berbeda pula dalam mempresentasikan apa yang mereka tahu.
- 12) Anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan dirasa aman secara psikologis.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hurlock (1978: 22 - 48) mengenai prinsip-prinsip perkembangan anak.

- a) Perkembangan melibatkan perubahan
- b) Perkembangan awal lebih kritis ketimbang perkembangan selanjutnya

- c) Perkembangan merupakan hasil proses kematangan belajar
- d) Pola perkembangan dapat diramalkan
- e) Pola Perkembangan mempunyai karakteristik yang dapat diramalkan
- f) Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan
- g) Periode pola perkembangan
- h) Pada setiap periode perkembangan terdapat harapan sosial
- i) Setiap bidang perkembangan mengandung bahaya yang potensial
- j) Kebahagiaan bervariasi pada berbagai periode perkembangan

Pendapat para ahli tentang prinsip-prinsip perkembangan anak di atas dapat disimpulkan bahwa anak mengalami perkembangan yang melibatkan perubahan dan terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang waktu yang bervariasi dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik dan perkembangan yang diperoleh anak merupakan hasil proses kematangan.

2. Kognitif Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian kognitif

Menurut Bloom dalam Wasik (2008:32) Kognitif adalah : segala upaya yang menyangkut aktivitas otak, termasuk didalamnya kemampuan menghafal,

memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi.

Terdapat 6 jenjang proses berfikir menurut Bloom yaitu :

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan/knowledge
2. Pengamatan/comprehension
3. Penerapan/application
4. Analisis/analysis
5. Sintesis
6. penilaian.

Menurut Sujiono (2008:23) Kognitif adalah” suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian”. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagaiminat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif lebih bersifat statis pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelagensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Sedangkan menurut pendapat Gagne dalam Jamaris (2003:17) kognitif adalah proses yang terjadi secara intelektual dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.

Menurut Neiseer dalam sujiono (2008:63) mendefenisikan kognitif sebagai proses berfikir dimana informasi dari panca indra ditranformasikan, direduksi, dielaborasi, diperbaiki dan digunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kognitif adalah kemampuan intelektual seseorang dalam berfikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan agar informasi yang disediakan indera dapat di cerna dengan baik. Kecerdasan kognitif yang sudah dibawa dari sejak anak dilahirkan sangat menentukan perkembangan tingkat intelegensinya pada masa mendatang

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya tujuan pengembangan kognitif menurut Sujiono (2005: 1.22) dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Allah yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain..

Menurut Hartati (2007: 99) terdapat tujuan perkembangan kognitif antara lain; untuk mengenal dunia, untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda serta untuk menemui dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya.

Piaget dalam Suyanto (2005: 98) mengemukakan tujuan perkembangan kognitif yaitu untuk berfikir tentang lingkungan

sekitarnya.

Tujuan pengembangan kognitif di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif ini sangat penting sekali dikembangkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh.

c. Manfaat Perkembangan kognitif

Secara spesifik Vygotsky dalam Sujiono (2005:4.4) mengemukakan beberapa manfaat/kegunaan dari , yaitu;

- 1) Membantu memecahkan masalah
- 2) Memudahkan dalam melakukan tindakan
- 3) Memperluas kemampuan
- 4) Melakukan sesuatu dengan kapasitas alaminya

Vygotsky percaya bahwa proses kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah adalah saat terjadinya interaksi antara anak dan guru. Berbagai pengetahuan disajikan secara bermakna bagi anak, akan memberikan dampak yang sangat berharga dan bermanfaat.

Manfaat perkembangan kognitif yang dipaparkan oleh Papalia (2008: 324) yaitu adanya kemajuan dalam pemikiran simbolis yang diikuti oleh pertumbuhan dan perkembangan pemahaman akan ruang, kausalitas, identitas, kategoris dan angka.

Kesimpulannya adalah bahwa manfaat kognitif sangat berguna

bagi anak dalam memecahkan masalah, memperluas kemampuan , memudahkan dalam melakukan tindakan dan anak akan mudah melakukan sesuatu dengan kapasitas alaminya karena mengalami kemajuan dalam pemikirannya.

3. Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menjumlah benda maupun melakukan segala hal yang berkaitan dengan perhitungan atau ilmu matematika. Menurut Susanto dalam Sudaryanti (2006:13) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik perkembangannya yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketaahap perkembangan menjadi lambang bilangan, jumlah yaitu Yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia I (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa), bilangan adalah banyaknya benda, jumlah. Sedangkan bilangan menurut Sudaryanti, (2006:1) adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Macam-macam bilangan menurut Sudaryanti (2006:1) adalah sebagai berikut: a) bilangan kardinal, b) bilangan ordinal, c)

bilangan asli, d) bilangan komposit (positif), e) bilangan sempurna, f) bilangan cacah, g) bilangan bulat, h) bilangan pecahan.

Bilangan kardinal adalah bilangan yang digunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan, misalnya Ibu membeli 2 keranjang buah jeruk. Sedangkan bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking (tingkat), contohnya pada lomba mewarnai Ani juara ke-2.

b. Kemampuan Membilang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002: 126), kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan; kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan (Wikipedia) kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan membilang yaitu menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002: 150). Membilang merupakan tindakan matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada. Dari berbagai uraian, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan membilang adalah kapasitas seorang individu dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan jumlah benda yang ada secara urut. Membilang di TK digunakan untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka, bilangan dan nomor. Kemampuan membilang dalam

penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menghitung jumlah benda yang ada secara urut.

c. Tahapan Perkembangan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami lambang bilangan sehingga nantinya anak dapat berhitung. Menurut Sujiono (2008) Berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung antara lain:

1. Mengenal atau membilang angka
2. Menyebut urutan bilangan
3. Menghitung benda
4. Mengenal himpunan dengan nilai bilangan.
5. Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda
6. Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak
7. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
8. Menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan
9. Menggunakan konsep waktu misalnya hari
10. Mencatatkan waktu dengan jam
11. Mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar
12. Mengenal penambahan dan pengurangan

Kemampuan berhitung pada anak mengacu kepada

Permendiknas No 58 (2009) dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan berhitung. Kegiatan harus disesuaikan dengan taraf perkembangan dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan pernyataan yang tertera dalam modul Permendiknas No 58, maka program pengembangan peningkatan kemampuan berhitung 1-20 pada anak dapat dipergunakan sebagai rujukan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Materi pengembangan didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak Kelompok B (Usia 4-6 tahun) sebagai berikut:

1. Membilang lambang bilangan 1-20
 - a. Membilang, menyebutkan urutan angka 1-20
 - b. Menyebutkan lambing bilangan dari 1-20
2. Mengenal berbagai macam lambing bilangan
 - a. Menghitung urutan bilangan 1-20
 - b. Menyebutkan hasil penambahan dari 1-20

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah banyak benda sedangkan kemampuan membilang adalah kapasitas seorang individu dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan jumlah benda yang ada secara urut sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

4. Bermain Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang

lain, yang harus diperhatikan orang tua, bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Tidak boleh ada anak untuk perkembangan aspek tertentu walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.

Menurut Karl Buhler dan Schenk Danziger (Nurani, 2007 : 178) bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan dan kenikmatan itulah yang menjadi kenikmatan berkreasi. Anak usia dini belajar melalui bermain yang merupakan suatu kebutuhan bagi mereka.

Pendapat lain dari Noorlaila (2010:36), bermain adalah dunia anak, karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak, dengan bermain anak dapat belajar mencapai perkembangannya baik fisik, emosi, intelektualitas maupun jiwa sosialnya. Menurut dari beberapa ahli bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau di paksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Sheridan dalam Musfiroh (1999) Permainan biasanya akan berkembang apabila dilaksanakan sehari-hari serta ditandai dengan meningkatnya pemahaman akan kebutuhan anak-anak merencanakannya, berbagi, mengambil giliran dan bermain menurut aturan.

Menurut Rubin Fein dkk dalam Brewer (1995) yang dikemukakan dalam Musfiroh (2005 :12) dikatakan bahwa :“Hingga 15% dari kegiatan bermain anak usia 6 tahun yang termasuk kegiatan bermain praktis,umumnya anak usia pra sekolah berada pada kisaran perkembangan bermain konstruktif, kegiatan bermain ini ditandai dengan aktifitas membangun atau melihat sendiri”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dan pengalaman penulis terlihatlah bahwa melalui bermain anak dapat mempraktekkan keterampilan baru dan berfungsi untuk mengembangkan koordinasi mata,tangan,kemampuan konsentrasi,komunikasi dan melakukan ide kreatif yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut,sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal, termasuk perkembangan kognitif mereka.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

b. Tujuan Bermain

Menurut Piaget dkk dalam Tedjasaputra (2001:20) tujuan bermain adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan untuk mengembangkannya. Oleh karena itu, pendidikan TK dilaksanakan dengan teknik bermain. Dengan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan

kepada anak tanpa memberatkan mereka. Dalam suasana bermain, anak akan menunjukkan spontanitasnya, memperlihatkan bakatnya dan kemampuannya dalam bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

Sedangkan menurut Adriana (2011: 80), tujuan bermain anak usia 3-5 tahun yaitu:

- 1) Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan
- 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa
- 3) Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, dan mengurangi
- 4) Merangsang daya imajinasi anak
- 5) Membedakan dengan perabaan
- 6) Menumbuhkan sportivitas
- 7) Mengembangkan kepercayaan diri
- 8) Mengembangkan koordinasi motorik
- 9) Mengembangkan kreativitas
- 10) Mengembangkan kemampuan mengontrol emosi
- 11) Mengembangkan sosialisasi anak dengan orang lain
- 12) Memperkenalkan suasana kompetisi
- 13) Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan (sains)

Tujuan bermain menurut Montalalu (2005: 1.8) adalah a) untuk membantu anak mengenal dunianya, b) untuk mengembangkan c) mengembangkan konsep-konsep baru, d) untuk meningkatkan keterampilan sosial, dan e) untuk membentuk perilaku

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah anak dapat melakukannya yang tujuannya sangat penting sekali bagi perkembangan anak dalam membentuk perilaku anak dan dalam mencapai aspek-aspek perkembangannya

c. Manfaat Bermain

Bermain merupakan sarana belajar, dengan bermain anak dapat mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya dan menambah wawasan dan pengalaman anak usia dini.

Adapun manfaat dari bermain menurut Tedjasaputra (2001:38-50) bahwa bermain itu mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak diantaranya untuk perkembangan aspek fisik, motorik, aspek sosial, emosi, kepribadian, kognitif dan mengasah ketajaman penginderaan, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Disamping itu, bermain merupakan alat untuk melakukan pengamatan dan dan penilaian atau evaluasi terhadap anak. Dan bagi anak bermain merupakan media terapi dan intervensi.

Menurut Adriana (2011: 48) manfaat bermain yaitu:

- 1) Anak belajar mengontrol diri
- 2) Meningkatkan daya kreativitas
- 3) Kesempatan untuk belajar mengikuti aturan
- 4) Mengembangkan kemampuan intelektual
- 5) Cara untuk mengatasi kemarahan, iri hati dan kedukaan

- 6) Mendapatkan kesempatan untuk menemukan arti dari yang ada disekitar anak
- 7) Berkembangnya berbagai keterampilan yang berguna bagi hidupnya.
- 8) Mengopmalkan peertumbuhan seluruh bagian tubu
- 9) Aktivitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak
- 10) Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah dan menang

Montolalu (2007: 1.18) juga menyatakan bahwa manfaat bermain itu diantaranya; dapat memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah pancaindra, dan sebagai media terapi serta untuk melakukan penemuan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bermain itu sangat banyak gunanya bagi anak diantaranya dapat mencerdaskan otak anak, melatih empati, mengasah pancaindra, sebgai media terapi dan sebagainya.

d. Tahap Perkembangan Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkatergorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

1) Jean Piaget

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan Sersori Molorik ($\pm \frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya, ini disebut *reproductive assimilation*.

2) Permainan Simbolik ($\pm$ 2 – 7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2 – 7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperhatikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain.

Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya..

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilahirkan untuk keenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk basil tertentu seperti ingin menang memperoleh hasil kerja yang baik.

b. Hurlock

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock diantaranya adalah;

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Benda kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihinya.

2) Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsi

melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

4. Permainan Putaran Jarum Jam

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, jarum jam diartikan sebagai peranti yang berfungsi sebagai penunjuk waktu pada jam, terbuat dari plat logam pipih. Jarum jam yang digunakan dalam penelitian ini adalah terinspirasi dari jam yang biasa kita gunakan untuk menunjukkan waktu sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan jarum jam dengan diameter 12 cm. Cara mainannya; anak disuruh memutar jarum jam sesuai dengan jumlah benda yang ditunjuk.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang penulis lakukan ini tidak lepas dari penelitian-penelitian yang terdahulu. Hasil penelitian yang mempertegas penelitian ini adalah

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Linda (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Alat Permainan

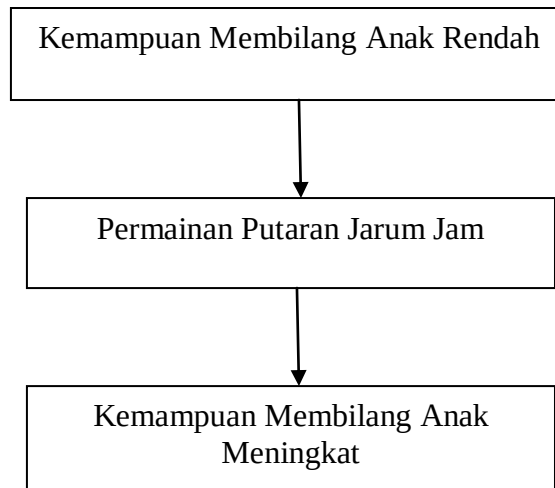
Edukatif (APE) Papan Pasak Angka Bergambar di TK Budi Mulia Pasia Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam”. Eva Linda mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa lebih dari sebagian anak memiliki kemampuan dalam menyusun pasak berdasarkan ukuran benda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati. S (2012) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika Anak Melalui Permainan CD Putar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lurah Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam”. Dalam penelitiannya, Hidayati. S mengungkapkan bahwa sesuai dengan tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan terjadinya peningkatan logika matematika anak melalui permainan CD Putar.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dari kedua penelitian yang relevan di atas adalah sama-sama bertujuan meningkatkan kognitif anak dengan cara yang berbeda. Perbedaannya terletak pada aspek yang dicapai dan media yang digunakan dalam mencapai tujuan. Eva Linda menggunakan media papan pasak untuk meningkatkan kemampuan berhitung, Hidayati menggunakan media CD putar untuk mengembangkan kemampuan logika-matematika anak, sedangkan peneliti menggunakan permainan putaran jarum jam dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada TK Anggrek Biaro.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berfikir dari peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan putaran jarum jam adalah:



Bagan I
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Permainan putaran jarum jam dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Anggrek Kecamatan Ampek Angkek. Tahun Pelajaran 2012/2013.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

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

1. 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 fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.
2. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung, maka dilaksanakanlah penelitian melalui sebuah permainan yaitu permainan putaran jarum jam yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Taman kanak-Kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek
3. Permainan putaran jarum jam merupakan salah satu permainan alternatif yang menyenangkan dan dapat menarik anak untuk bermain dan memberikan pengaruh cukup nyata dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada aspek kemampuan mengenal bilangan 1-20, kemampuan membuat urutan bilangan 1-20 dan membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 20.
4. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

5. Teknik/cara yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi dan dokumentasi sedangkan alat yang digunakan adalah format observasi dan portofolio.
6. Hasil belajar akan terlihat dengan mengadakan observasi dari siklus I pertemuan pertama sampai ketiga, kemudian observasi siklus II pertemuan pertama sampai ketiga, yaitu adanya peningkatan persentase dari siklus I sampai siklus II.
7. Hasil penelitian dari aspek mengenal bilangan 1-20 dengan putaran jarum jam membuat urutan bilangan 1-20 dengan putaran jarum jam dan membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 20 melalui putaran jarum jam sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75%.

B. Implikasi

Permainan putaran jarum jam telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan di setiap aspek penilaian seperti membilang/mengenal konsep bilangan, membuat urutan bilangan dengan benda sampai 20 dan mengenal bilangan 1-20. Disini peneliti menggunakan strategi yang tepat pada sasaran, media yang variatif serta memberikan motivasi pada anak sehingga pembelajaran jadi menyenangkan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran yang membangun yaitu:

1. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk membuat alat peraga untuk merangsang kreativitas guru

2. Hendaknya guru dapat menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran
3. Bagi peneliti yang lain dapat melakukan penelitian dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan alat peraga yang lebih kreatif dan menarik.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada anak*. Jakarta : Salemba Merdeka
- Alwen, Benti`dkk.2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang:UNP
- Anwar, dkk. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. bumi Aksara
- Depdiknas. 2000. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Hartati, Sovia. 2007. *How to be a good teacher & to be a good mother*. JakSel: Enno media
- Hamalik, Oemar. 2009.*Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hasmiati.2012. *Peningkatan Kecerdasan logika-matematika melalui permainan Geometri di TK Tunas Harapan Sim pang |Rumbio Kota Solok*. Padang: Skripsi UNP
- Hidayati. 2012. *Upaya meningkatkan kecerdasan logika-matematika melalui permainanCD putar di TK ABA Lurah*. Padang: Skripsi UNP.
- Hurlock,B Elizabeth. 1978. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlanga.
- Kelly, Nancy. 2005. *Menjadikan Rumah Surga Bermain*. Jakarta: Erlangga.
- Maclin, dkk. 2007.*Psikolgi kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Masitoh dkk. (2005) *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:2005
- Montolalu. 2005. *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Papalia, E.dianni, Sally, dkk. 2008. *Human development (psikologiperkembangan)*. Jakarta:KencanaPrenada media grup.