

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN *PUZZLE STICK ICEDI* TAMAN KANAK-
KANAK ISLAM NURUL HALIM PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**SINDI OCNERIN
NIM: 2009/96231**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Puzzle Stick Ice* di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang**
Nama : Sindi Ocnerin
Nim : 96231/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Elise Muryanti, M. Pd
NIP. 19741220 200012 2 002

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan,



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

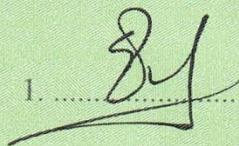
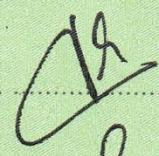
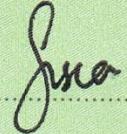
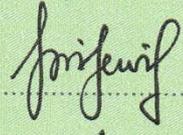
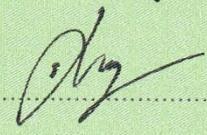
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Puzzle Stick Ice* di Taman Kanak- Kanak Islam Nurul Halim Padang.

Nama : Sindi Ocnerin
NIM : 96231/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Elise Muryanti, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Yulsyofriend, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Rismareni Pransiska, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Sari Dewi, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, September 2014
Yang menyatakan,



Sindi Ocnerin
NIM. 96231

ABSTRAK

SINDI OCNERIN, 2014. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan *Puzzle Stick Ice* di Kelompok B1 TK Islam Nurul Halim. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum berkembangnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal urutan bilangan, konsep bilangan dengan benda-benda, perbedaan banyak sedikitnya jumlah benda, hasil penjumlahan dan pengurangan dan juga kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK melalui dengan media permainan *puzzle stick ice*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang subjek penelitiannya anak TK Islam Nurul Halim tahun pelajaran 2013/2014 dikelompok B1 yang terdiri dari 20 orang anak, yang terdiri dari 11 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu: siklus I dan siklus II.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan bahwa media *puzzle stick ice* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terbukti dari hasil persentase siklus I kemampuan berkembang sangat baik menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan bilangan, menunjukkan konsep bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan benda, mengetahui hasil penambahan dengan benda- benda dan hasil pengurangan dengan benda- benda, sangat baik, terbukti dengan 20 orang anak meningkatnya persentase pada siklus I dan pada siklus II meningkat, maka peneliti menyimpulkan penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Puji Syukur kehadiran Allah SWT dan atas izinnya skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat beriringan salam disampaikan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa dapat menjadikan aspirasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Puzzle Stick Ice* di TK. Islam Nurul Halim Padang” untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada jurusan 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 terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Elise Muryanti, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan sumbangan waktu, pikiran, serta saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan sekaligus sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Kedua orang tua, abang, kakak, adik serta teman-teman, dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan, moril, dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
5. Ibu Hj. Esmarni Halim selaku kepala sekolah TK. Islam Nurul Halim yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Guru-guru dan Wali murid TK. Islam Nurul Halim yang telah banyak membantu, serta memberikan semangat serta do'a dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Murid-murid khususnya kelompok B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman angkatan 2009, buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Akhir kata, peneliti memohon ampunan kepada Allah SWT dan maaf yang sedalam-dalamnya atas segala kekhilafan yang telah peneliti perbuat. Semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan dan memberkahi semua amal baik yang telah kita perbuat. Amin ya Rabbal alamin.

Padang, Juli 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak usia Dini	8
2. Perkembangan Kognitif Anak usia Dini	12
3. Konsep Berhitung Anak Usia Dini	16
4. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	20
5. Alat Permainan Edukatif (APE)	22
6. Permainan <i>Puzzle Stick Ice</i>	23
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Subjek Penelitian.....	30
C. Prosedur Penelitian	30
D. Definisi Operasional	44
E. Instrumentasi	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	46
H. Indikator Keberhasilan	48

BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Data	49
	B. Analisis Data	70
	C. Pembahasan	73
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan.....	76
	B. Implikasi.....	76
	C. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format Observasi	45
2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dengan Menggunakan Gambar di Papan Tulis pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	49
3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	52
4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	54
5. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	56
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> di TK ISLAM NURUL HALIM Padang Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3	58
7. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	61
8. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)	63
9. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> pada Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)	65
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> di TK ISLAM NURUL HALIM Padang Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3	68
11. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> di TK ISLAM NURUL HALIM Padang (Anak kategori Sangat Tinggi)	70
12. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> di TK ISLAM NURUL HALIM Padang (Anak kategori Tinggi)	71
13. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> di TK ISLAM NURUL HALIM Padang (Anak kategori Rendah)	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan <i>Puzzle Stick Ice</i>	26
2. Kerangka Berpikir.....	28
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	31
4. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Anak di TK ISLAM NURUL HALIM Padang (Sebelum Tindakan).....	50
5. Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	52
6. Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	54
7. Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....	56
8. Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	62
9. Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).....	64
10. Kemampuan Berhitung Anak melalui <i>Puzzle stick ice</i> Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rencana Kegiatan Harian
2. Lembar Penilaian
3. Dokumentasi Penelitian
4. Surat Izin UPTD

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana yang terdapat dalam isi pembukaan UUD 1945 pada alinea ke empat. Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut, setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kecerdasan melalui pendidikan dan pengajaran (pasal 31 ayat 1 UUD 1945).

Secara operasional dukungan tersebut dinyatakan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 1

Bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa usia dini merupakan masa emas (golden age), dimana pendidikan usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian, memori dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 20 tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 14

Bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang akan dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam peraturan pemerintah No. 6 tahun 2003 ayat 1 mengatur bahwa Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia dini yang menyediakan program pendidikan bagi usia 4 tahun sampai memasuki Sekolah Dasar dan mempersiapkan kemampuan dasar anak untuk melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar.

Pendidikan TK pada konsepnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak adalah unik. Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama. Kegiatan belajar pun dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda pula.

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK 2004) dinyatakan bahwa tujuan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni. Guru TK hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dikuasai oleh anak usia dini karena, ini merupakan tugas perkembangan masa kanak-kanak yang harus diselesaikan. Pada kenyataannya di TK kurang menyediakan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas yang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik, sehingga proses pembelajaran di TK tidak tercapai secara optimal, dimana metode dan alat yang digunakan tidak menyenangkan dan menarik bagi anak. Hal ini

dibuktikan dengan ketidaksiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Akibatnya banyak anak usia SD yang belum siap karena pada dasarnya pendidikan TK adalah untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya, guru hendaknya memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak. Seorang guru yang profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan tercapai secara optimal. Dengan menggunakan metode dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan sesuai prinsip belajar di TK yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, maka bermain seraya yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti bulan Agustus 2013 di TK Islam Nurul Halim Kecamatan Nanggalo kota Padang menunjukkan bahwa peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran berhitung. Terlihat pada kelompok B1 tahun ajaran 2013-2014 terdapat anak yang tidak kenal angka dan tidak dapat membilang, anak bisa membilang namun tidak dapat menunjukkan angka dari jumlah benda yang dibbilang, anak tidak dapat membilang dan tidak dapat mencari angka dari jumlah benda yang dibbilang. Dengan demikian lebih dari sebagian besar anak belum menguasai konsep berhitung.

Melalui pengalaman selama pengamatan yang peneliti temui di TK Islam Nurul Halim Padang, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru

hanya mencontohkan dipapan tulis, jadi anak yang cepat daya tangkapnya cepat pula mengertinya. Sedangkan yang lambat akan diam saja, bahkan ada anak yang tidak mengikuti apa yang diterangkan guru didepan kelas. Anak dapat berhitung 1-10 tetapi apabila anak disuruh untuk menunjukkan angka tersebut anak banyak yang tidak mengetahui angkanya, seperti berhitung 1-10 ketika guru meminta anak untuk menunjukkan angka 8 anak tidak mengetahui bentuk angka dari 8 tersebut. Padahal kegiatan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang juga merupakan dasar bagi perkembangan matematika maupun kesiapan untuk pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan dasar.

Dengan demikian penulis memilih permainan *Puzzle Stik Ice* ini sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Diharapkan permainan ini akan mempermudah anak untuk belajar berhitung. Permainan ini menggunakan *stik ice* yang akan menjadi bahan permainan *Puzzle* dan kayu untuk alasnya. Anak akan menyusun *stik ice* menjadi sebuah angka sesuai angka yang diperintahkan oleh guru.

Oleh karena itu, untuk menguasai kegiatan pembelajaran, seorang guru harus memiliki beberapa kompetensi antara lain merancang kegiatan berhitung melalui permainan *Puzzle Stik Ice*, metode yang relevan, media yang bervariasi dan tujuan yang dicapai sesuai dengan perkembangan anak serta menciptakan suasana yang kondusif, menarik dan menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran di TK serta meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan *Puzzle stick ice* di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yakni sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak mengenal urutan angka
2. Mengetahui konsep bilangan dengan benda- benda
3. Mengetahui perbedaan banyak sedikitnya benda- benda
4. Mengetahui hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda- benda
5. Kurangnya metode guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung kepada anak
6. Media pembelajaran berhitung yang kurang bervariasi dan menarik bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahannya yakni pada :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal urutan bilangan

2. Mengenal perbedaan banyak sedikit benda- benda
3. Mengenal hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda- benda

Dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas, melalui bermain dengan *puzzle stick ice* Taman Kanak-kanak

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah ini yaitu: Bagaimanakah Cara Permainan *Puzzle stick ice* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui Permainan *Puzzle stick icedi* Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran berhitung dengan menggunakan permainan *Puzzle Stik Ice* ini adalah:

1. Ilmu pengetahuan

Bermain *Puzzle Stik Ice* dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam perkembangan kognitif, dapat mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah menggunakan logika.

2. Bagi anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan menjadikan pembelajaran berhitung merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

3. Bagi penulis

Penulis dapat menuangkan ide-ide dan gagasan dalam skripsi ini, sekaligus untuk mengasah pengetahuan dan wawasan penulis yang akhirnya akan mengembangkan potensi anak di TK.

4. Bagi guru

Sebagai bekal dan bahan informasi kepercayaan untuk disebarkan pada rekan-rekan guru dan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan kemampuan berhitung.

5. Bagi orang tua

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pembelajaran di TK dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putera-puterinya dalam belajar.

6. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak TK dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan anak dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sangat unik dan istimewa. Ia memiliki dunia dan karakteristik yang sangat jauh berbeda dari orang dewasa. Mereka berpikir secara berbeda, mereka melihat dunia ini secara berbeda dan mereka hidup dengan prinsip moral dan etika yang berbeda daripada orang dewasa. Menurut Piaget dalam Nugraha (2005: 53) menyatakan bahwa anak usia dini seorang penjelajah yang aktif dan selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan interpretasi (penafsirannya) tentang ciri-ciri yang esensial yang ditampilkan oleh lingkungan.

Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Pada pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004:4)

Seiring jalannya waktu, perkembangan anak ditentukan oleh berbagai fungsi lingkungan yang saling berinteraksi dengan individu, melalui pendekatan yang sifatnya memberikan perhatian, kasih sayang, dan peluang untuk mengaktualisasikan diri sesuai dengan taraf dan kebutuhan perkembangannya. Menurut *NAEYC (Nasional Assosiation Education for Young Children)* dalam (Hartati, 2007:10) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun..

Jadi dapat disimpulkan, anak usia dini merupakan kepribadian yang unik dan melewati beberapa tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana. Keunikan anak-anak disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak.

a. Perkembangan Anak Usia Dini

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Perkembangan anak usia dini dimulai sejak pranatal. Apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapatkan hambatan. Masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi

pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Pendidikan anak usia dini haruslah berorientasi pada pendekatan berpusat pada anak (*student centered*) dan perlahan-lahan menyeimbangkan dominasi pendekatan lama yang lebih berpuast pada guru (*teacher centered*).

Berdasarkan pertumbuhan perkembangan anak usia dini (Nugraha, Ratnawati, 2010:17) mengelompokkan anak usia dini yaitu:

- 1). Usia 0 sampai 6 bulan (bayi fase 1), 2). 6 bulan sampai 12 bulan (bayi fase 2), 3).1 tahun sampai 2 tahun (anak kecil fase 1), 4).2 tahun sampai 3 tahun (anak kecil fase 2), 5).4 tahun sampai 5 tahun (usia prasekolah atau usia TK)

Sementara itu UNESCO dalam Aisyah (2007: 1.4) mengungkapkan anak usia dini adalah: pada pendidikan anak usia dinitermasuk pada level 0 atau jenjang prasekolah yaitu untuk anak usia 3-5 tahun.

Jadi dapat dijelaskan dari kalsifikasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, tentunya kita sepakat untuk membentuk anak usia dini menjadi pribadi yang utuh. Cara yang dapat kita lakukan untuk membentuk kepribadian yang utuh ini adalah mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas dan bahasa mereka secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005:3) ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu:

- 1). Anak bersifat unik, 2).Anak bersifat egosentris, 3).Anak bersifat aktif, 4).Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias, 5).Anak bersifat eksplorasi dan berjiwa petualang, 6).Anak mengekspresikan perilakunya secara spontan, 7).Anak senang berfantasi, 8).Anak mudah frustrasi, 9).Anak 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 yang lain, dikemukakan oleh (Moeslichatoen, 2004:10) membagi karakteristik perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

- 1). Anak selalu bergerak, 2).Anak mempunyai ingin tahu yang kuat, 3).Anak senang bereksperimen dan menguji, 4).Anak mampu mengekspresikan diri secara kreatif, 5).Anak mempunyai imajinasi, 6).Anak senang berbicara.

Dari pendapat ahli diatas dapat peneliti simpulkan, bahwa anak memiliki sifat yang egois, rasa ingin tahu dan mereka memiliki karakteristik yang unik. Disamping itu, perlu adanya fasilitas-fasilitas yang mendukung. Permainan yang beragam dapat membuat anak aktif, senang, dan bebas memilih. Pembelajaran yang terprogram dan segala hal yang berhubungan dengan tahap tumbuh kembangnya anak.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Prinsip perkembangan anak usia dini bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif dan optimal. Menurut (Couple, dalam Hartati, 2007:17) prinsip-prinsip perkembangan anak terdiri dari:

1). Aspek perkembangan saling berkaitan, 2).Perkembangan terjadi dalam suatu urutan, 3).Perkembangan berlangsung bervariasi pada setiap anak, 4).Pengalaman pertama anak bersifat kumulatif, 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, 8).Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi lingkungan fisik maupun sosial ditempat anak tinggal, 9).Bermain sarana penting bagi perkembangan anak, 10).Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekan keterampilan yang diperoleh, 11).Anak berkembang dan belajar terbaik saat merasa aman secara psikologis

Menurut (Woolfolk, 2005:46) dalam Ramli, ada beberapa prinsip perkembangan anak yaitu:

1). Individu berkembang dengan kecepatan berbeda, 2).Perkembangan relatif teratur, 3).Perkembangan terjadi secara bertahap, 4).Perkembangan terjadi pada waktu yang berlainan, 5).Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas

Jadi dapat disimpulkan, bahwa anak memiliki kebebasan dalam bergerak, berprilaku, dan menyatakan pendapat tanpa terbebani dengan tekanan-tekanan psikologis dan keamanan fisiknya terjamin sehingga terhindar dari hal-hal yang membahayakan untuk lebih mengoptimalkan proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Konsep Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran.Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu pemahaman, penalaran dan pengertian.Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir, yang mana merupakan tingkah laku-

tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya. Jadi, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Depdiknas (2000:12) menyatakan bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti dan mencoba. Sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.

Masitoh (2008:2.12) mengatakan bahwa “Usia TK berada pada tahap praoperasional yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk memiliki sesuatu lain dengan menggunakan simbol-simbol”. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pikiran adalah bagian dari proses berpikir otak yang berguna untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Perkembangan kognitif dapat di tingkatkan apabila orang tua penuh kasih sayang dan lingkungan yang terorganisasi terhadap perkembangan kognitif anak.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut

Monotalu (2006: 6.4-6.5) meliputi:

1) Mengelompokkan memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya; 2) Menyebutkan tujuh bentuk, seperti (lingkaran, bujur sangkar, segi tiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium); 3) Membedakan beragam ukuran; 4) Membedakan rasa bau; 5) Menyebutkan bilangan 1-10; 6) Mengelompokkan lebih dari lima warna dan membedakannya; 7) Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh; 8) Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

Kemampuan yang diharapkan dicapai anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan kognitif menurut Monotalu (2006:6.8) adalah :

1) Menyebutkan urutan bilangan 1-20; 2) Menguasai konsep bilangan; 3) Mengenal lambing bilangan; 4) Menyebutkan semua jenis bentuk-bentuk; 5) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahuinya, misalnya menurut bentuk, ukuran, warna, dan sebagainya; 6) Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran-ukuran, ciri-ciri fisik benda, jarak dan sebagainya; 7) Mengenal sebab akibat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dan dikembangkan dengan memberikan rangsangan dan pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, yaitu belajar dengan benda kongkrit melalui kegiatan bermain dan menyenangkan baik secara individu maupun kelompok.

c. Metode Pengembangan Kognitif

Guru TK perlu memilih alasan yang kuat dan memperhatikan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang dibinanya. Yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangan kognitif, pengembangan kreativitas, pengembangan bahasa, perkembangan emosi, bidang pengembangan motorik dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai.

Seperti yang telah dijelaskan kemampuan kognitif berhubungan dengan matematika dan di dalam matematika yang perlu dikembangkan salah satunya keterampilan berhitung yang merupakan konsep dari matematika.

Menurut Sujiono (2007:7.5) adapun macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak usia dini antara lain:

- 1). Bermain,
- 2). Metode pemberian tugas,
- 3). Metode demonstrasi,
- 4). Metode tanya jawab,
- 5). Metode percobaan/eksperimen,
- 6). Metode bercerita,
- 7). Metode karya wisata,
- 8). Metode dramatisasi

Sebagaimana yang telah dikemukakan diatas bahwa metode ini merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya berfungsi secara memadai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di TK guru perlu memikirkan dan mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut seperti: karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang dibinanya sehingga tujuan dari kegiatan yang dilakukan dapat tercapai secara optimal.

3. Konsep Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

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

Musfiroh (2005:84) menyatakan “perkembangan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi” anak usia 4 tahun yang terbiasa dengan tugas berfikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasikan, dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah.

Berhitung merupakan konsep dari matematika yang berguna bagi kehidupan sehari-hari anak, berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar (SD), seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Lwin (2005:43) mengatakan kecerdasan matematis logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Sedangkan menurut Sujiono (2008: 11.11)

Berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda sesuai dengan kemampuan akal dalam menjumlahkannya.

Dapat peneliti simpulkan bahwa berhitung berkaitan dalam bilangan dalam pengalaman kita sehari-hari. Dapat kita lihat anak yang cerdas secara sistematis sering tertarik dengan bilangan dan dapat berhitung dengan mudah dari usia yang sangat muda.

b. Tahapan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Menurut Jean Peaget dalam Susanto (2011:100-101) tentang intelektual yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, penguasaan kegiatan berhitung atau matematika pada anak usia dini akan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1) Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti menghitung bilangan dengan benda-benda. Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak.

Pada tahap ini guru dan orang tua dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Masa Transisi

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

3) Lambang

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan lain-lain. Dimana saat anak diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika kepada anak.

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

c. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Tujuan pembelajaran berhitung anak usia dini ada dua yaitu tujuan secara umum dan tujuan secara khusus.

1) Tujuan umum

Secara umum permainan berhitung anak usia dini bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2) Tujuan khusus

- a) Dapat berfikir logis dan sistematis
- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.
- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu.
- e) Memiliki kreatifitas dan imajinasi secara spontan.

Menurut Mudjito (2010:6) tujuan berhitung pada anak yaitu agar anak dapat berpikir logis dan sistematis, agar anak dapat mengenal berbagai pola-pola seperti geometrik dan angka, agar anak memiliki kemampuan abstrak.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, permainan berhitung sangat penting untuk anak usia dini. Oleh karena itu, permainan berhitung harus menyenangkan dan menarik bagi anak dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar timbulnya kecintaan anak terhadap pembelajaran berhitung.

4. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bermain bagi anak merupakan hidup dan hidup merupakan permainan. bermain adalah dunia kerja anak dan menjadi hak setiap anak untuk bermain. Para ahli pendidikan anak telah mengadakan penelitian, cara efektif untuk mengeksplorasi lingkungannya, mengekspresikan perasaannya, dan berkreasi adalah melalui bermain, karena bermain adalah suatu aktifitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas yang lainnya seperti belajar dan bekerja.

Tedjasaputra (2001:1), berpendapat bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (inherent) dalam diri setiap anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa/ dipaksa untuk mempelajarinya.

Menurut Padmonodewo (2003:121) bermain adalah cara/jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya, dan bermain membantu anak dalam menjalin hubungan sosial antar anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan dan menggali potensi yang ada dalam dirinya.

b. Manfaat Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak, menurut Mutiah (2010: 113), mengemukakan bahwa permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun yang paling dominan pada bayi.

Melati (2012:82-84) mengemukakan manfaat bermain bagi tumbuh kembang anak antara lain:

1) Perkembangan Kognitif

Bermain bukan hanya merupakan cara unik anak untuk belajar mengenal dunianya, tetapi juga cara mereka untuk belajar tentang diri sendiri dan bagaimana mereka menempatkan diri dalam dunianya. Kegiatan belajar berbasis permainan juga memberi kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai keterampilan serta mengembangkan perasaan kompeten dan percaya diri.

2) Perkembangan Fisik

Karena bermain seringkali melibatkan aktivitas fisik, maka sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan motorik kasar, motorik halus, dan skema tubuh. Dengan kemampuan tersebut anak akan merasa lebih percaya diri, stabil, mampu

mengkoordinasikan gerakan yang merupakan modal dasar, misalnya dalam kegiatan olahraga, duduk di kelas, menulis dan sebagainya.

3) Perkembangan Sosial dan Emosional

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam berinteraksi seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan secara adaptif, berkomunikasi, dan mematuhi aturan sosial.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

Yulianty (2010:85) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang secara optimal mampu merangsang minat anak sekaligus mampu mengembangkan mberbagai jenis potensi anak dan di dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.

Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Eliyawati (2009:6.3) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- 1). Ditujukan untuk anak usia dini, 2). Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, 3). Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multi guna, 4). Aman atau tidak berbahaya bagi anak, 5).Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6). Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, 7). Mengandung nilai pendidikan.

Sejalan dengan hal itu menurut Moeslichatoen (2004:57-58) mengatakan bahwa ada beberapa aspek dalam memilih bahan dan alat permainan, yaitu:

- 1). memilih bahan untuk kegiatan yang mengundang perhatian anak, bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, 2). memilih bahan yang multiguna yang dapat memenuhi bermacam-macam tujuan pengembangan seluruh aspek pengembangan anak, 3). memilih bahan yang memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan berbagai cara.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif sangat penting dalam menunjang keberhasilan anak dalam proses pembelajaran di TK, sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.

6. Permainan *Puzzle Stik Ice*

Permainan puzzle adalah Alat permainan Edukatif yang dirancang dengan baik, menarik, dengan bentuk sederhana, tidak rumit dan berwarna terang yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga

sumber yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek TK yaitu: aspek fisik, emosi, social, bahasa, kognitif dan moral.

Pada awalnya dapat dilakukan dalam kelompok yang besar sesuai dengan kebutuhan *puzzle*, anak masing-masing kelompok menyusun kepingan *puzzle* dan memasang bilangan dengan lambing bilangan yang ada pada kepingan *puzzle* ditangannya, demikian juga dengan kelompok lainnya. Kemudian kelompok bisa diperkecil lagi dengan berpasangan dan akhirnya jika sudah terlihat perkembangannya, anak sudah mampu, barulah sendiri-sendiri. Semua kegiatan dilakukan perlombaan, sesuai dengan motivasi bagi anak agar lebih bersemangat.

Banyak hal yang diharapkan dalam permainan ini. Anak dilibatkan secara bersama, sehingga semua anak berkeinginan untuk melakukan, perasaan malu dan enggan tidak akan kelihatan karena anak dilibatkan secara bersama, dan semua anak merasa senang. Suasana pun terasa lebih menarik dengan kesibukan anak dalam menyusun *puzzle*, apakah dengan kelompoknya, dengan temannya berpasangan, ataupun dengan sendiri-sendiri. Anak dapat menyusun dengan mencocok angka dengan benda sesuai dengan jumlah benda dalam kepingan. Dengan permainan ini akan lebih mudah dalam mengetahui dan mengenali bentuk angka dan bilangan.

Silberman (2006:48) mengatakan bahwa dengan permainan menyusun *puzzle*, anak dapat melakukan permainan secara bersama-sama. Melalui permainan ini akan menimbulkan kreativitas anak secara bersama. Guru dapat membuat kreasi kelompok sesuai dengan kebutuhan kelompok, atau perorangan. *Puzzle* yang digunakan sesuai dengan rancangan guru. Bentuk

gambar dan angka, ataupun jumlah benda, dapat dibuat dari bahan-bahan yang mudah sekali bagi guru. Angka dibuat semenarik mungkin dengan warna warna yang menarik, dengan bentuk kepingan yang dibutuhkan.

Bermain *Puzzle* melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*. Bermain *Puzzle* biasanya dalam berbentuk gambar dan pola. Dalam permainan ini, peneliti membuat permainan *puzzle* dengan menggunakan *stick ice*. *Puzzle stick ice* dapat disusun menjadi berbagai bentuk angka dari 1- 10. Dan anak dapat menghitung berapa banyak *stick ice* yang digunakan dalam setiap angka. Permainan ini juga meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

Permainan *Puzzle stick ice* terbuat dari tangkai es dan alasannya adalah kayu. Ujung-ujung tangkai es sudah dilobangi dan setiap ujung sisi dan sudut kiri, kanan, atas, bawah dan tengah kayu di beri sebuah tonjolan agar dapat menyangkutkan ujung-ujung *stick ice* yang sudah dilobangi sesuai dengan ukuran dengan tonjolan yang ada di kayu. Tangkai es memiliki berbagai macam warna seperti: Merah, putih, biru dan kuning. Dalam menyusun *puzzle*, *stick ice* disusun dengan satu warna yang sama agar anak lebih jelas angka berapa yang disusun anak.



Gambar 1. Permainan *Puzzle Stick Ice*

B. Penelitian yang Relevan

Lestari (2010) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Di TK Semen Padang Kecamatan Lubuk Kilangan Padang”. Pada pembelajaran berhitung, Di sini ditemukan hasil penelitian melalui permainan ini dapat meningkatkan perkembangan pembelajaran berhitung anak melalui permainan memancing. Sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

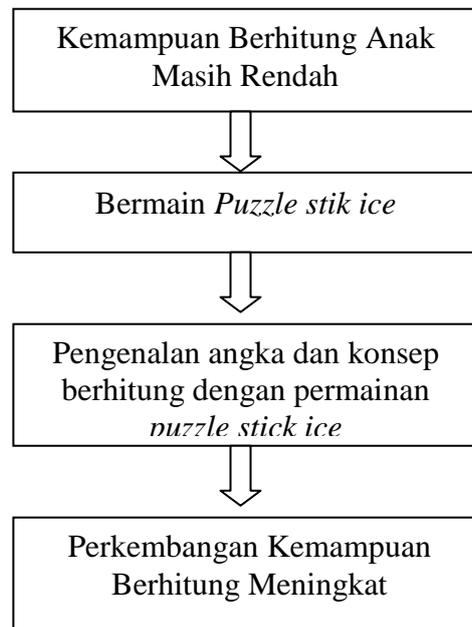
Rosneli (2011) dengan judul “Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan *Puzzle Jam* Di TK Sakato Sarang Gagak Kabupaten Padang Pariaman”. Di sini ditemukan hasil penelitian melalui permainan ini dapat meningkatkan perkembangan pembelajaran berhitung anak melalui permainan *puzzle jam* menjadi lebih menyenangkan dan menarik pada pembelajaran berhitung, sehingga sebagian besar anak sudah menguasai konsep berhitung.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, namun dalam penelitian ini peneliti memiliki perbedaan yaitu tidak memakai alat permainan yang sama dengan penelitian yang di atas tetapi peneliti menggunakan permainan *Puzzle stick ice*. Dan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berpikir

Peningkatan pengenalan anak terhadap angka, dimana anak mampu mengenal angka dan penjumlahan yang dilakukan melalui permainan *Puzzle Stik Ice* diharapkan dapat menambah kemampuan berhitung anak dan wawasan anak. Dalam permainan ini guru memperlihatkan alat peraga dan meminta anak untuk menyusun stik ice berbentuk angka yang diperintahkan oleh guru. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk perlombaan dua orang anak.

Alat permainan *puzzle* ini terbuat dari *stik ice* yang tidak membahayakan. Adanya permainan *puzzle stik ice* ini, diharapkan perkembangan kemampuan berhitung anak dengan menyusun *puzzlestik ice* berbentuk angka yang di perintahkan dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangannya.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “*Puzzle Stik Ice* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Islam Nurul Halim Padang”.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan:

1. Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan *Puzzle stick ice* pada anak kelompok B1 TK ISLAM NURUL HALIM Padang.
2. Pada *Puzzle stick ice* kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat membilang/menyebutkan urutan bilangan dengan hasil yang sangat tinggi, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda dengan hasil yang sangat tinggi, mengenal perbedaan banyak sedikit dengan hasil yang sangat tinggi, mengetahui hasil penambahan dan hasil pengurangan dengan benda-benda dengan hasil yang sangat tinggi.
3. Permainan *puzzle stick ice* ini, anak dapat membentuk angka 1-10. Dan anak dapat menghitung *stick ice* dalam setiap angka.

B. Implikasi

Dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak, dapat dilakukan melalui *Puzzle stick ice*. Adapun *Puzzle stick ice* ini sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Aplikasi berhitung melalui *Puzzle stick ice* ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran berhitung. Karena permainannya menarik, menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat menerapkan kegiatan berhitung melalui *Puzzle stick ice* ini, karena dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media yang akan disajikan kepada anak sehingga anak menjadi bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru terlebih dahulu menciptakan suasana yang kondusif
4. Bagi penulis yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aisyah, Siti. 2006. *Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Pendidikan. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: B4/PGB/04
- Depdiknas.2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdiknas.2004. *Kurikulum TK dan RA*.Jakarta.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hariyadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hartati, Sofia. 2007. *HowTo Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*. Jakarta: Enno Media.
- Lestari, Deni. 2010. “*Meningkatkan Keterampilan Berhitung Anak melalui Permainan Memancing di TK Semen Padang Kecamatan Lubuk Kilangan Padang*”. UNP: Skripsi tidak Diterbitkan.
- Lwin, May, dkk. 2005. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks Gramedia.
- Masitoh. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group
- Mayke, Sugiato. 1995. *Bermain, Mainan Dan Permainan*.
- Moeslichatoen.2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT AsdiMahasatya
- Musfiroh, Takdirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mnegasah Kecerdasan*.Jakarta: Depdiknas.
- Mudjito, Utju. 2010. *Bermain Bilangan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pembinaan TK dan SD.