

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN *LUDO* DI TAMAN
KANAK-KANAK ADZKIA BUKITTINGGI**

SKRIPSI

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



Oleh

**FEBRI NANDA
NIM : 1107875 / 2011**

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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN *LUDO* DI TAMAN KANAK-KANAK ADZKIA BUKITTINGGI

Nama : Febri Nanda
Nim : 2011/1107875
Program Studi : S1 PG-PAUD
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

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

Tanda Tangan

1.

2.

3.

4.

5.

ABSTRAK

Febri Nanda 2013: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan *Ludo* Di Taman Kanak-kanak Adzkia Bukittinggi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B6 di TK Adzkia Bukittinggi, dengan permasalahan penelitian yaitu kemampuan berhitung anak rendah, khususnya dalam penjumlahan, pengenalan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di lokal B6 TK Adzkia Bukittinggi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian anak kelas B6 TK Adzkia Bukittinggi tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 20 orang yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan tiap-tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Teknik dalam mengumpulkan data berupa observasi dan dokumentasi melalui observasi dan dokumentasi, selanjutnya data diolah dengan teknik persentase

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan perkembangan terhadap kemampuan berhitung anak melalui permainan *ludo*. Dapat dilihat dari siklus I perkembangan kemampuan anak masih terlihat rendah, namun pada siklus II anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan *ludo*, peningkatan yang maksimal ditunjukkan dengan tercapainya standar KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *ludo* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidayat, petunjuk dan keselamatan kepada penulis terutama pada kekuatan jasmani dan pikiran, sehingga peneliti telah berhasil menyelesaikan sebuah skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Ludo* di Taman Kanak-Kanak Adzkia Bukittinggi”. Tujuan dari skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini merupakan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi tugas dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu diharapkan saran dan kritikan dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Di dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai tanda hormat penulis pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing I dan selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof.Dr.Firman, M.S.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di jurusan PG-PAUD FIP UNP.
5. Suamiku tercinta, yang telah memberikan dorongan moril, serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis, dan juga anakku tersayang menjadi penyemangat untuk penulis
6. Ibu Lilawati Margolang selaku kepala sekolah TK Adzkia Bukittinggi dan majelis guru yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Siswa anak didik TK Adzkia Bukittinggi , khususnya lokal B6 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian.
8. Teman sejawat (kolaborator) yang telah membantu dan bekerjasama dalam penelitian ini
9. Teman-teman angkatan 2011 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan menjadi amal ibadah di hadirat Allah SWT.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. Konsep anak usia dini	5
a. Pengertian anak usia dini	5
b. Karakteristik anak usia dini	6
c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Kognitif Anak Usia Dini	9
3. Berhitung pada anak usia dini.....	10
4. Konsep Bermain Bagi Anak	12
a. Pengertian bermain AUD	12
b. Fungsi bermain AUD	13
5. Permainan <i>ludo</i> pada AUD.....	16
a. Pengertian Permainan <i>Ludo</i>	16
b. Cara Permainan <i>Ludo</i>	17
c. Manfaat Permainan <i>Ludo</i>	17
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	19
D. Hipotesis Tindakan	20
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Subjek Penelitian	22
D. Definisi Operasional.....	22

E. Prosedur Penelitian.....	23
F. Intrument Penelitian.....	36
G. Tehnik Pengumpulan Data	37
H. Tehnik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	39
1. Deskripsi Kondisi Awal	39
2. Deskripsi Siklus I.....	41
3. Deskripsi Siklus II	51
B. Analisis Data.....	61
C. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel. 1 Indikator Penilaian	36
Tabel.2 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak (sebelum tindakan)	40
Tabel.3 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 1 (setelah tindakan)	42
Tabel.4 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 2 (setelah tindakan)	45
Tabel.5 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 3 (setelah tindakan)	47
Tabel.6 Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan).....	51
Tabel.7 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus II Pertemuan 1 (setelah tindakan)	52
Tabel.8 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus II Pertemuan 2 (setelah tindakan)	55
Tabel.9 Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 3 (setelah tindakan)	57
Tabel.10 Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berhitung Anak Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan).....	61
Tabel.11 Kemampuan Berhitung Anak (kategori Sangat Tinggi).....	62
Tabel.12 Kemampuan Berhitung Anak (kategori Tinggi)	63
Tabel.13 Kemampuan Berhitung Anak (kategori Rendah).....	64

DAFTAR GRAFIK

Grafik

Grafik.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak (sebelum tindakan)	41
Grafik.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 1 (setelah tindakan)	44
Grafik.3	Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 2 (setelah tindakan)	46
Grafik.4	Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 3 (setelah tindakan)	48
Grafik.5	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan)	49
Grafik.6	Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus II Pertemuan 1 (setelah tindakan)	54
Grafik.7	Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus II Pertemuan 2 (setelah tindakan)	56
Grafik.8	Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan 3 (setelah tindakan)	58
Grafik.9	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berhitung Anak Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan)	59
Grafik.10	Kemampuan Berhitung Anak (kategori Sangat Tinggi)	63
Grafik.11	Kemampuan Berhitung Anak (kategori Tinggi)	64
Grafik.12	Kemampuan Berhitung Anak (kategori Rendah)	65

DAFTAR BAGAN

Bagan

Bagan. 1 Kerangka Berpikir	19
Bagan. 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	25

LAMPIRAN

1. Lampiran Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	72
2. Lampiran Format Observasi Kegiatan Anak.....	80
3. Lampiran Foto Kegiatan Anak.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanah Allah SWT yang harus kita pelihara, dididik dan dibimbing agar menjadi manusia yang berpotensi, cerdas, beriman, bertaqwa, berakhlak dan berilmu pengetahuan serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri, orang lain dan masyarakat. Sesuai dengan pendapat Nurani (2007:4) menjelaskan, “pemberian rangsangan pendidikan bagi anak merupakan upaya untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak”

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Anak usia dini adalah sosok individu individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif dan fisik. Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang mengkaji perkembangan berhitung anak. Pada usia TK perkembangan kemampuan berhitung anak dapat terlihat dari kemampuannya dalam penjumlahan dan pengurangan.

Pada usia 5 sampai 6 tahun anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap menghitung dan menggunakan angka dan memahami konsep-konsep kompleks seperti angka dan waktu. Secara alamiah, anak-anak tidak berfikir atau bertindak seperti orang yang sedang belajar berhitung. Pada usia dan tingkat perkembangan memainkan peran besar dalam menentukan keterampilan berhitung apa yang dapat dikuasai anak dan konsep apa yang mampu dipahami anak.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep berhitung kepada anak, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Mengenalkan konsep berhitung kepada anak dapat berkembang dengan baik apabila pengetahuan dan pengalaman anak dapat diketahui dan memberikan kegiatan yang tepat bagi anak dalam proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi penulis amati dilapangan terlihat dari perkembangan anak dalam menjumlah rendah, hal ini disebabkan karena media yang digunakan tidak bervariasi, serta metode yang digunakan tidak menarik minat anak, sehingga sulitnya anak memahami konsep berhitung.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Ludo* di Taman Kanak-kanak Adzkia Bukittinggi”. Dari permainan ini kemampuan berhitung anak akan meningkat karena pada permainan *ludo* terdapat angka pada dadu yang bisa dihitung anak.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat di defenisikan beberapa masalah yaitu :

1. Kemampuan berhitung anak rendah
2. Media yang digunakan tidak bervariasi
3. Metode yang digunakan tidak menarik minat anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di TK Adzkia Bukittinggi, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak masih rendah

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan pada penelitian ini adalah :

“Bagaimanakah pelaksanaan permainan *ludo* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Adzkia Bukittinggi?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *ludo* di TK Adzkia Bukittinggi

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan *ludo* ini adalah:

1. Bagi anak

Memudahkan bagi anak dalam berhitung

2. Bagi guru

Memudahkan bagi guru dalam mengenalkan berhitung kepada anak

3. Bagi sekolah

Sebagai sarana untuk menambah atau media atau alat peraga, serta meningkatkan mutu pembelajaran disekolah

4. Bagi orangtua

Mengetahui perkembangan anak di sekolah, dan mengembangkannya di rumah.

5. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan ilmu bagi peneliti dalam mendidik anak

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini menurut Hartati (2007 : 10) anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Sudut pandang yang digunakan ini bermacam-macam, ada orang berpendapat bahwa anak usia dini adalah manusia manusia dewasa yang kecil, pemikiran ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak.

Sementara itu pengertian anak usia dini menurut Sujiono (2007 : 6) Anak usia dini adalah sosok individu individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berumur 0-8 tahun. Yang termasuk dalam kelompok anak usia dini adalah kelas 1-3, Taman Kanak-kanak, kelompok bermain dan anak masa

sebelumnya. Anak usia dini belajar langsung melalui lingkungan sekitarnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2007:7) adalah :

- 1) Egosentisme
- 2) Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan pribadi
- 3) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- 4) Anak adalah makhluk sosial
- 5) Bagi anak apapun yang dijumpainya adalah istimewa dalam persepsinya
- 6) Kaya dengan fantasi
- 7) Daya konsentrasi anak pendek
- 8) Masa usia dini disebut dengan masa “*golden age*”
- 9) Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda

Menurut Hartati (dalam aisyah 2005) karakteristik anak usia dini adalah :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak adalah makhluk individu dimana di dalam diri individu anak punya sifat sosial, daya tarik tersendiri bagi anak dan mempunyai karakter yang berbeda-beda.

c. **Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut Aisyah dkk (dalam Hibana 2002) ada beberapa prinsip perkembangan anak usia 4-6 tahun meliputi :

- 1) Perkembangan fisik anak. Ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- 2) Perkembangan bahasa. Ditandai dengan kemampuan anak dalam memahami pembicaraan orang dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.

- 3) Perkembangan kognitif (daya fikir anak). Ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat atau didengarnya.
- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lain.

Penerapan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini yaitu untuk tercapainya proses belajar yang efektif, efisien, menyenangkan, kreatif, dan menarik bagi anak. Woolfolk (dalam Ramli 2005 : 46) 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

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip perkembangan anak memiliki rentang waktu, perkembangan anak relatif teratur dan perkembangan terjadi secara bertahap.

2. Konsep Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak yang terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Berhitung termasuk ke dalam kemampuan kognitif. Menurut Sujiono (2009:3.2) menjelaskan bahwa “perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, sosial dan emosional”

Sedangkan kognitif menurut Nurani (2008:1.3) adalah “suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah kemampuan dasar yang dimiliki anak dan dapat dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan anak.

3. Berhitung Pada Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2007:2.16) pengembangan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain :

- a. Mengenali atau membilang angka
- b. Menyebut urutan bilangan
- c. Menghitung benda
- d. Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda
- e. Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda
- f. Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak.
- g. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
- h. Menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan
- i. Menggunakan konsep waktu, misalnya: hari ini
- j. Mencatatkan waktu dengan jam
- k. Mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar
- l. Mengenal penambahan dan pengurangan.

Pendapat Brewer dalam Musfiroh (2005: 85) anak mulai menunjukkan ketertarikan pada angka dan kuantitas, menghitung dan membandingkan. Meskipun demikian anak sering menggunakan angka-angka tanpa pemahaman. Dalam hal ini anak akan hafal 1-20, tetapi mereka mengalami kesulitan pada kegiatan menghitung yang sesungguhnya.

Dari pendapat di atas penulis dapat ungkapkan bahwa anak belajar berhitung permulaan bukan dari mengerjakan lembar kerja tetapi melalui berbagai aktifitas dengan menggunakan bermacam-macam media, agar tujuan belajar berhitung pada anak dapat dicapai dengan baik.

Pada anak usia dini kemampuan berhitung anak dapat kurikulum Taman Kanak-Kanak yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa standar pendidikan anak usia dini terdiri atas: Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, Standar pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Isi, Standar proses, dan standar penilaian, dan standar sarana dan prasarana, Standar pengelolaan dan standar pembiayaan.

Dalam kurikulum TK tahun 2010 kemampuan berhitung anak terdapat pada tingkat pencapaian perkembangan anak pada indikator. Indikator kognitif yang dikembangkan di tempat penulis mengajar untuk pencapaian perkembangan berhitung anak adalah :

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-20
- 2) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- 3) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20

4. Konsep Bermain Bagi anak

a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Moeslischatoen (2004: 32) menyatakan bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah suatu dunia anak-anak.

Selanjutnya menurut Hildayani,dkk (2007:4.3) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dapat dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat permainan, dilakukan dimana saja, kapan saja.

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh 2005 : 2) “ bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dan setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini “. Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan dengan rela tanpa paksaan dan tekanan dari pihak luar.

Pada hakekatnya semua anak senang bermain, setiap anak menikmati permainannya tanpa terkecuali. Menurut Buhler dkk (dalam Nurani 2007 : 178) “bermain adalah kegiatan yang menimbulkan dan itulah yang akan menjadi perangsang bagi perilaku lainnya dan meluas menjadi kenikmatan rekreasi”

Sehubungan dengan pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa bermain dapat membantu anak untuk kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dalam bermain anak melakukan interaksi dengan temannya sehingga dapat membuat kemampuan kognitifnya berkembang secara optimal

b. Fungsi Bermain Anak Usia Dini

Montulalu dkk (2005) menyatakan fungsi bermain bagi anak usia dini adalah:

- 1) Bermain memicu kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi
- 7) Bermain untuk melakukan penemuan

Menurut ahli bermain memiliki fungsi yang sangat penting bagi anak. Conny dalam Musfiroh (2005: 1) mengatakan, “bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga menjadi suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi jika tidak, ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika anak sudah menjadi remaja”. Catron dkk dalam musfiroh (2005:1) mengatakan, “bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak berkembang optimal, bermain mempengaruhi anak belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya”.

Fungsi bermain salah satunya adalah membantu anak untuk mengembangkan kognitif anak seperti dalam berimajinasi, bereksplorasi dan mencipta sesuatu. Kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, dengan bermain dapat menambah pengetahuan ide-ide kreatif bagi anak.

Media dan permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menjalin komunikasi yang fleksibel antara guru dengan anak dan antara sesama anak. Namun tidak semua media / permainan yang cocok bagi anak usia dini, pada prinsipnya media / permainan yang dipandang cocok menurut Elida (2005:95) antara lain:

1. Alat permainan sesuai dengan kemampuan anak, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit
2. Mempunyai daya tarik bagi anak
3. Alat permainan harus tahan lama
4. Alat permainan sesuai dengan kebutuhan bermain, pengembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi dan sosial
5. Alat permainan hendaknya multi guna
6. Alat permainan dapat menimbulkan kreativitas anak
7. Alat permainan dapat dipergunakan secara individu, kelompok dan klasikal

Untuk mendapat hasil pembelajaran yang maksimal perlu kita pertimbangkan, agar memenuhi unsur : belajar dengan bergerak dan berbuat, berbicara, dan mendengar, mengamati dan menggambarkan dan memecahkan masalah, memegang dan hal ini dapat dilakukan dengan permainan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika di perlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran berhitung lebih lanjut di SD

5. Permainan *Ludo* Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Permainan *Ludo*

Menurut Seniawan (dalam Musfiroh 2005:20) bahwa “belajar dapat dilakukan anak melalui melihat, mendengar, membaca, menyentuh, membau, bergerak, berbicara, bertindak, beriteraksi, merefleksi dan bermain”. Pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa anak belajar membutuhkan alat permainan edukatif, dalam hal ini penulis menggunakan permainan *ludo* dapat melatih konsentrasi dan mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Kata *ludo* berasal dari bahasa latin yang berarti *game* (permainan). Umumnya permainan ini dilakukan oleh 2 sampai empat orang. Permainan ini merupakan simplifikasi dari permainan orang india, *Pachisi*. *Pachisi* diperkirakan sudah dimainkan sejak 500 tahun yang lalu sebelum masehi. Meskipun mendapat pengaruh dari india, permainan *ludo* yang muncul pada 1896 ini mulai dipatenkan di Inggris.

Permainan ini hampir sama dengan ular tangga. Perbedaan keduanya terletak pada papan arena yang digunakan. Selain itu, ular tangga memerlukan dua buah dadu, sedangkan untuk memainkan *ludo* hanya membutuhkan sebuah dadu.

b. Cara Permainan *Ludo*

Ludo merupakan permainan dengan menggunakan kertas berbentuk segi empat sebagai alas untuk bermain dan dadu sebagai alat hitungnya serta botol yakult sebagai anak untuk menjalankan permainan ini. Cara permainan ini guru terlebih dahulu memberikan pengarahan dan tanya jawab sambil menunjukkan *ludo* pada anak, guru menanyakan benda apa saja yang ada dipegang guru, Cara permainannya dalam satu alat permainan terdapat empat kelompok, maka anak akan di bagi menjadi empat kelompok, masing masing kelompok terdiri dari 3 orang, setiap anak pada masing-masing kelompok memiliki tiga kali kesempatan untuk mengocok dadu dan menjumlahkan berapa mata dadu yang muncul disetiap kocokan, setelah di jumlahkan anak akan menjalankan anak *ludonya* sebanyak angka yang sudah di jumlahkan tadi, begitu seterusnya semua kelompok mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengocok dan menjalankan anak *ludonya* sampai permainan berakhir.

c. Manfaat Permainan *Ludo*

Permainan *ludo* bukan hanya sekedar untuk refreshing, tapi juga ada sisi positifnya, antara lain:

1. Melatih kemampuan mengingat dan mengetahui
2. Meningkatkan kemampuan berfikir secara cepat dan tepat

3. Melatih kemampuan dalam menghasilkan ide sesuai dengan konteks
4. Meningkatkan kemampuan dalam mengkoordinasi anggota tubuh seperti kaki dan tangan
5. Melatih kemampuan mata dalam menangkap warna dan bentuk objek
6. Melatih kemampuan untuk merasakan dan menjalin hubungan interpersonal

B. Penelitian Relevan

Yennita (2008) dengan judul Pengembangan Kemampuan berhitung melalui permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah Panampuang. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Yennita, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadinya peningkatan berhitung pada anak melalui permainan kerikil berwarna.

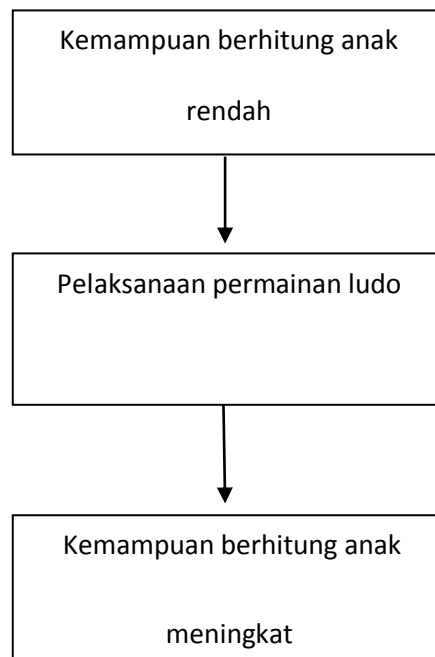
Wildayeti (2007) dengan judul Upaya Meningkatkan Minat Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka di TK Ananda Pariaman. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wildayeti dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka di TK Ananda Pariaman.

Berdasarkan penelitian Yennita dan Wildayeti dapat menjadi pendukung dalam melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan berhitung Anak Melalui permainan *Ludo* di TK Adzkia Bukittinggi kelas B6”

Persamaannya dengan permainan *ludo* penulis adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sementara perbedaan permainan kerikil berwarna di TK Aisyiyah Lurah Panampuang dan permainan kartu angka di TK Ananda Pariaman dengan permainan *ludo* penulis adalah alat permainannya yang berbeda, karena disini penulis menggunakan *ludo* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Berpikir

Guru sebagai fasilitator dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *ludo*. Permainan *ludo* dilakukan pada kegiatan inti. Adapun tujuan permainan *ludo* dilakukan di TK Adzkia Bukittinggi adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan kajian teori diatas maka kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Bagan 1 : Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan di atas kemampuan berhitung anak yang rendah bisa ditingkatkan melalui permainan ludo di TK Adzkia Bukittinggi kelas B6.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Adzkia Bukittinggi kelas B6 melalui permainan *ludo*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui permainan Ludo, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.
2. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting pada anak karena perkembangan kepribadian
3. Pengenalan berhitung melalui permainan ludo sangat menarik dan menyenangkan bagi anak dan mengalami peningkatan. Pada siklus I pencapaian nilai rata- rata peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat tapi belum maksimal, dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat mencapai rata- rata tingkat keberhasilan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan.

B. Implikasi

Pengenalan kemampuan berhitung malalui permainan ludo meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan di setiap indikatornya terutama membilang atau menyebutkan bilangan dari 1 sampai 20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebutkan hasil penambahan 1 sampai 20. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam menggunakan berbagai metode.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan alat yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *ludo*
5. Bagi pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk.2010.*Perkembangan dan konsep Dasar Pengembangan Anak usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2007. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni.N dkk. 2006 . *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Elida Prayitno. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya
- <http://www.anneahira.com/ludo.htm>
- Hurlock, Elizabeth. B. 1980. *Psikologi Perkembangan*.Jakarta: Erlangga
- Kurnia,Rita.2009. *Metode Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini*.Pekan Baru:Cendikia Islami
- Moeslichatoen,2004.*Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*.Jakarta:Rineka Cipta
- Montolalu, B.E.F.2005.*Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Musfiroh,Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*.Jaakarta:Depdiknas Dirjen Dikti DPP TK DKPT
- Ramli. 2005. *Pendamping Perkembangan Anak Usia Dini*.
Jakarta:Direktorat pendidikan Nasional, Jenderal Pendidikan Tinggi
- Sujiono, Yuiana, Nurani. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.UNJ
- . 2009.*Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*.Jakarta:PT.Macanan Jaya Cemerlang
- .2008. *Metode Pengembangan kognitif*.Jakarta:Universitas Terbuka
- Yennita. 2008. *Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kerikil di TK Aisyiyah Lurah Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten agam*. Skripsi:UNP (tidak diterbitkan)