

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN BOLA BERWARNA
DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH TALAGO
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
HAYATUL FITRI
NIM/BP : 1109583/2011

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

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

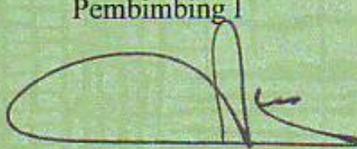
SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
melalui Permainan Bola Berwarna
di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Talago
Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : Hayatul Fitri
NIM : 1109583/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

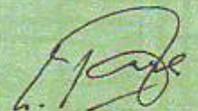
Padang, Januari 2014

Pembimbing I



Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

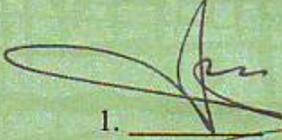
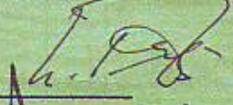
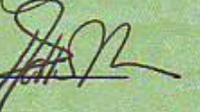
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN BOLA BERWARNA DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH TALAGO KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nama : Hayatul Fitri
NIM : 1109583/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd	
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	
3. Anggota	: Asdi Wirman, S.Pdi	
4. Anggota	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	
5. Anggota	: Indra Yeni, M.Pd	

ABSTRAK

HAYATUL FITRI. 2014. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota masih jauh dari kemampuan yang hendak dicapai. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak membilang 1-20 dengan benda-benda, menunjukkan bilangan 1-20 dengan benda-benda, dan menghubungkan bilangan 1-20 dengan benda-benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola berwarna.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bersifat memperbaiki proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota dengan jumlah murid 10 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Dari kondisi awal pada umumnya peningkatan kemampuan berhitung anak masih rendah. Pada siklus I dan siklus II pencapaian rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat sangat tinggi. Dengan keberhasilan yang dicapai setiap aspek rata-rata, tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan bola berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota**”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan Studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatian serta kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati. M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatian serta kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Bapak/ Ibu Tim Penguji Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatian serta kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini

4. Bapak/ Ibu Dosen PG-PAUD dan karyawan-karyawati yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Ibu Hendra Mimi, S.Pd, selaku kolaborator yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatian serta kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
6. Kepala Sekolah dan majelis guru TK Aisyiyah Talago Lima Puluh Kota yang telah memberikan bantuan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Suami tercinta yang telah memberikan bantuan baik moril dan materil menyelesaikan skripsi ini

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti 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.

Padang, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	8
3. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	9
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ...	10
4. Hakikat Berhitung Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Berhitung.....	11
b. Tujuan Berhitung.....	11
c. Manfaat Berhitung	12
d. Tahap-tahap Perkembangan Berhitung.....	13
5. Konsep Bermain dan Alat Permainan Anak Usia Dini.....	15
6. Permainan Bola Berwarna.....	17
a. Bentuk Permainan Bola Berwarna	18
b. Manfaat Permainan Bola Berwarna.....	18
c. Kelebihan Permainan Bola Berwarna.....	18
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek Penelitian	24
D. Prosedur Penelitian	24

1. Kondisi Awal	25
2. Siklus 1.....	26
3. Siklus II	31
E. Definisi Operasional	36
F. Instrumentasi	37
G. Teknik Pengumpul Data	37
H. Teknik Analisis Data	38
I. Indikator Keberhasilan	39
BAB IV. HASIL PENELITIAN	40
A. Deskripsi Data	40
1. Deskripsi Kondisi Awal	40
2. Deskripsi Siklus I	43
3. Deskripsi Siklus II	56
B. Analisis Data.....	68
C. Pembahasan	70
BAB V. PENUTUP	75
A. Simpulan	75
B. Implikasi	75
C. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir	22
Bagan 2	Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Alat Permainan Bola Berwarna.....	18
----------	-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator yang harus dicapai dalam pengembangan Menurut Depdiknas Tahun 2010	15
Tabel 3.1 Format Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Berwarna.....	37
Tabel 4.1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Kondisi Awal (sebelum tindakan).....	40
Tabel 4.2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 1 Siklus I (setelah tindakan)	43
Tabel 4.3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 2 Siklus I (setelah tindakan).....	46
Tabel 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 3 Siklus I (setelah tindakan)	48
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 1, Pertemuan 2 dan Pertemuan 3 Siklus I (setelah tindakan)	52
Tabel 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 1 SiklusII (setelah tindakan).....	56
Tabel 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 2 SiklusII (setelah tindakan).....	59
Tabel 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago	

Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 3 SiklusII (setelah tindakan).....	62
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 1, Pertemuan 2 dan Pertemuan 3 Siklus II (setelah tindakan)	65
Tabel 4.10 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota (Kategori Sangat Tinggi).....	68
Tabel 4.11 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota (Kategori Tinggi)	69
Tabel 4.12 Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota (Kategori Rendah).....	70

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	42
Grafik 4.2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 1 Siklus1 (setelah tindakan).....	44
Grafik 4.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 2 Siklus1 (setelah tindakan).....	47
Grafik 4.4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 3 Siklus1 (setelah tindakan)	50
Grafik 4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 1, Pertemuan 2 dan Pertemuan 3 Siklus I (setelah tindakan)	53
Grafik 4.6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 1 Siklus II (setelah tindakan).....	57
Grafik 4.7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 2 Siklus II (setelah tindakan).....	60
Grafik 4.8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada Pertemuan 3 Siklus II (setelah tindakan).....	63
Grafik 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan	

Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna
di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota pada
Pertemuan 1, Pertemuan 2, dan Pertemuan 3 Siklus II
(setelah tindakan)..... 66

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 bahwa Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang dikembangkan secara terpadu, serasi baik antar berbagai jalur, jenis dan jenjang pendidikan. Ini membuktikan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyebutkan “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya”.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan membantu anak didik untuk mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar (SD).

Taman Kanak-kanak merupakan wadah untuk mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/ perilaku dan keterampilan. Struktur program kegiatan TK mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Lingkup pengembangan program kegiatan

TK meliputi: (1) nilai-nilai agama dan moral, (2) fisik, (3) kognitif, (4) bahasa, dan (5) sosial emosional.

Kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang. Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir anak. Upaya untuk mengembangkan kemampuan logika matematika anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung.

Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Pembelajaran berhitung di TK dapat dilaksanakan selama batas-batas dan prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi berbagai kemampuan seperti pengembangan kecerdasan emosi, motorik, disiplin dan tanggung jawab, konsep diri dan akhlak, dalam memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek berhitung dapat disusun dan dikembangkan dalam berbagai bentuk permainan, dimana anak bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang sesuai dengan aspek perkembangannya.

TK merupakan lembaga pendidikan formal. Kegiatan yang dilakukan di TK dengan metode bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Pembelajaran membaca, menulis dan berhitung di TK khususnya kelompok B dilakukan dengan cara mengenalkan angka-angka dan huruf-huruf.

Fenomena yang peneliti alami di TK Aisyiyah Talago kemampuan berhitung anak masih rendah, Anak mengalami kesulitan dalam membilang 1-10, anak kesulitan menyebutkan angka 1-10, anak kesulitan menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, dan anak kesulitan mengenal konsep sama dan tidak sama. Selain itu dalam dunia pendidikan guru sering menempatkan anak hanya sebagai pendengar, sedangkan guru asyik menerangkan di papan tulis tanpa memedulikan anak yang ingin bertanya, mencobakan, berekspresi, dan meniru atau mencontoh apa yang telah ditulis guru di papan tulis. Guru juga kurang memahami kemampuan berhitung anak. Sehingga kemampuan berhitung anak tidak berkembang dengan baik. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru lebih sering menggunakan

metode ceramah Guru belum mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis merancang sebuah permainan menggunakan bola berwarna untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota. Penulis memilih permainan bola berwarna adalah untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan bola berwarna. Selain itu permainan bola berwarna juga memiliki beberapa kelebihan yaitu, permainannya menyenangkan, menarik bagi anak, menggunakan media dengan warna yang menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu anak, melatih konsentrasi anak melalui permainan bola berwarna. Berdasarkan uraian tersebut penulis maka memberi judul penelitian ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut kemampuan berhitung anak pada TK Aisyiyah Talago khususnya pada anak kelompok B1 rendah, hal ini disebabkan oleh:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak
2. Rendahnya kemampuan anak membedakan bilangan 1-20
3. Alat peraga yang digunakan masih kurang
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti adalah: rendahnya kemampuan berhitung anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimanakah permainan bola berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota?

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pengembangan profesi

2. Bagi anak

a. Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola berwarna

3. Bagi guru TK

a. Menambah inventaris alat permainan di TK

b. Sebagai alat untuk mempermudah meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini

c. Mempermudah anak dalam pembelajaran yang disampaikan

4. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan di TK sehingga sekolah dapat berkolaborasi dengan orang tua untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK

5. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan pemahaman kepada orang tua dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak

6. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan informasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian di masa yang akan datang dengan dimensi dan aspek yang berbeda

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini dalam Sujiono (2012:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Wiyani dkk (2012:5) adalah usia saat anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak.

Berdasarkan pendapat Sujiono dan Wiyani dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah usia saat anak sedang menjalani proses perkembangan yang fundamental sebelum memasuki suatu lembaga pendidikan formal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Eliyawati (2005:2) menjelaskan bahwa karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Anak bersifat unik.
- 2) Anak bersifat egosentris.
- 3) Anak bersifat aktif dan energik.
- 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
- 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.
- 7) Anak senang dan kaya

dengan fantasi/ daya khayal. 8) Anak masih mudah frustrasi. 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman. 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Selain itu Sujiono (2009:7) juga menyebutkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah:

1) Egosentris. 2) Ia cenderung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri. 3) Memiliki *curriosty*. 4) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal menarik dan menakjubkan. 5) Makhluk sosial. 6) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. 7) *The unique person*. 8) setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. 9) kaya dengan fantasi. 10) daya konsentrasi yang pendek. 11) sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. 12) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial. 12) Masa usia dini tersebut masa *Golden age*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dimana anak kaya akan fantasi/ khayalan serta memiliki rasa keingintahuan yang besar.

2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Suyanto (2005:5) mengungkapkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah bangsa. Menurut Santoso (2009:2.18) memaparkan tujuan program

pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Berdasarkan pendapat Suyanto dan Santoro dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah program yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar terciptanya manusia yang sesuai dengan falsafah bangsa.

3. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Aisyah, dkk (2008:1.4) menyatakan perkembangan kognitif adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting. Sujiono (2009: 178) menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan pendapat Aisyah dan Sujiono dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah proses berpikir individu untuk mengenali, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Karakteristik perkembangan kognitif Anak Usia Dini terjadi melalui beberapa tahapan. Suyanto (2005:54) mengemukakan semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu:

1) *Sensorimotor* (0-2 tahun). Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. 2) *Praoperasional* (2-7 tahun). Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. 3) *Konkret Operasional* (7-11 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit. 4) *Formal Operasional* (11 tahun ke atas). Pada tahap ini pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya.

Piaget dalam Sujiono (2009:79) memaparkan tahap-tahap perkembangan kognitif anak usia dini, antara lain:

1) Tahap Sensorimotorik (mulai dari lahir sampai dengan usia dua tahun). Periode ini ditandai oleh adanya interaksi dengan lingkungan yang didasarkan pada penerimaan anak berkaitan dengan semua masukan-masukan dari indra adanya reaksi-reaksi dari otot. 2) Tahap pra operasional (usia dua sampai tujuh tahun). Pada tahap ini ditandai oleh adanya kemampuan dalam menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental, dan bahasa lisan. 3) Tahap operasional konkret (usia tujuh tahun sampai sebelas atau dua belas tahun). Pada tahap ini memungkinkan untuk menyelesaikan masalah dengan *konservasi* dan *reversibilitas*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak yaitu perkembangan berpikir anak yang diawali dengan kemampuan anak menggunakan alat inderanya dalam berinteraksi dengan lingkungan (benda-benda konkrit) dan diakhiri

dengan kemampuan anak berpikir yang tidak terbatas pada benda-benda konkrit semata.

4. Hakikat Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Depdiknas (2000:1) menjelaskan bahwa permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Sujiono (2008: 5 .12), mengemukakan bahwa pengembangan logika matematika anak usia dini dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah, yaitu: 1)Membilang 1-10, 2)Menyebutkan angka 1-10, 3)Mengenal konsep dan simbol 1-10, 4)Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, dan 5)Mengenal konsep sama dan tidak sama.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan bagian matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berhitung anak.

b. Tujuan Berhitung

Menurut Depdiknas (2000:2) tujuan berhitung dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan

keterampilan berhitung, memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi, memahami konsep ruang dan waktu, memiliki kreatifitas dan imajinasi.

Sujiono (2008:11.4) permainan matematika/ berhitung bertujuan agar dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa, tujuan berhitung bagi anak adalah anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

c. Manfaat Berhitung

Sujiono (2008:11.7) berpendapat bahwa manfaat belajar berhitung adalah sebagai berikut : 1) Membelajarkan anak mengenal konsep dasar yang benar, menarik, dan menyenangkan. 2) Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal. 3) Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Depdiknas (2000:1) permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah

dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk membelajarkan anak mengenal konsep dasar matematika yang benar, menarik, dan menyenangkan sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar.

d. Tahap-tahap Perkembangan Berhitung

Depdiknas (2000:7) tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

1) Tahapan penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

2) Masa transisi

Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki

konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

3) Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang bilangan 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Selanjutnya Sudono (2010:24) penguasaan masing-masing kelompok tersebut selalu memulai tiga tingkat penekanan tahapan, yaitu:

1) Tingkat pemahaman konsep

Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja bermain dengan sebuah benda kongkrit.

2) Tingkat menghubungkan konsep kongkrit dengan lambang bilangan

Setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep kongkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa.

3) Tingkat lambang bilangan

Biarkanlah anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep kongkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat kongkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah diuraikan oleh Sudono dan yang terdapat dalam Depdiknas tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan berhitung anak memahami konsep berhitung menggunakan benda kongkrit, anak akan menghubungkan konsep kongkrit dengan lambang bilangan, dan anak akan menulis/menirukan lambang bilangan.

Berdasarkan kurikulum Depdiknas tahun 2010 indikator yang harus dicapai anak dalam permainan bola berwarna adalah:

Tabel 2.1: Indikator yang harus dicapai dalam pengembangan menurut Depdiknas Tahun 2010

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
1.	Anak dapat membilang 1 sampai 20 dengan bola berwarna	Membilang 1-20 dengan benda-benda
2.	Anak dapat menunjukkan bilangan sampai 1-20 dengan bola berwarna	Menunjukkan bilangan dengan benda-benda
3.	Anak dapat menghubungkan bilangan sampai 20 dengan bola berwarna	Menghubungkan bilangan 1-20 dengan benda-benda

5. Konsep Bermain

Sugianto (1995:11) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Sedangkan menurut Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat yang

menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pemahaman tentang bermain akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat guru tentang bermain, sehingga ia akan lebih luwes dan berwawasan luas tentang kegiatan bermain yang mendukung segala aspek perkembangan anak. Guru mau pula memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, sehingga konsep-konsep maupun pengertian dasar pengetahuan dapat ditemukan sendiri oleh anak dan dengan demikian lebih mudah dikuasai oleh anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam rangka memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan yang telah disediakan. Melalui alat permainan tersebut akan memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

6. Alat Permainan

Eliyawati (2005:62) mengemukakan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Sudono (2010:7) menjelaskan bahwa alat permainan adalah:

Semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengglomponkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang dirancang khusus untuk anak guna memenuhi kebutuhan pendidikan.

7. Permainan Bola Berwarna

Permainan bola berwarna adalah permainan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan bola berwarna merupakan strategi yang digunakan guru sebagai media yang menarik dan bervariasi bagi anak. Untuk menghilangkan kejenuhan anak belajar dan upaya memotivasi anak dalam kegiatan berhitung. Permainan ini juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

Permainan bola berwarna dilakukan dengan memulai memperlihatkan media yaitu bola berwarna dan sebuah tabung yang disesuaikan dengan tema yang diberikan kepada anak, anak diminta membilang menggunakan bola berwarna dengan memasukkan bola berwarna satu persatu ke dalam sebuah tabung, kemudian menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan (benda-benda di sini berupa bola berwarna).

a. Bentuk Permainan Bola Berwarna

Bola berwarna berupa bola berwarna-warni. Dimana anak dapat berhitung menggunakan bola berwarna dengan cara memasukkan bola tersebut satu persatu ke dalam sebuah tabung.



Gambar 1. Alat permainan bola berwarna

b. Manfaat Permainan Bola Berwarna

Permainan bola berwarna suatu permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Permainan bola berwarna digunakan dengan cara menghitung bola satu persatu dan dimasukkan ke dalam sebuah tabung. Dalam permainan ini anak akan dapat mengembangkan kemampuan berhitung.

c. Kelebihan Permainan Bola Berwarna

Permainan bola berwarna memiliki kelebihan yaitu bola berwarna-warni dan tabung menarik bagi anak, bola-bola ini diberi

warna yang berbeda. Bola-bola dikelompokkan berdasarkan warna yang sama. Bola warna tahan lama, tidak mudah rusak sehingga guru bisa menggunakan bola berwarna untuk anak selanjutnya.

Permainan bola berwarna dapat memberikan stimulasi yang efektif bagi anak TK, karena saat ini kemampuan berhitung anak lebih penting karena anak mulai tumbuh dan berkembang. Menstimulasi kemampuan berhitung anak lebih penting dari pada mengajar anak berhitung. Menstimulasi memberi efek yang menyenangkan, sedangkan mengajar seringkali justru membunuh kemampuan berhitung anak apalagi jika tersebut dilakukan secara terpaksa. Melalui permainan bola berwarna anak akan mendapat pengetahuan tentang konsep bilangan yang mereka temukan melalui suatu permainan. Anak dilatih untuk berhitung dan menirukan lambang bilangan sesuai dengan lambang bilangan yang terdapat pada bola berwarna dan tabung, dan juga anak dapat melatih emosi sehingga mereka bisa bermain secara bergantian dan mereka mau mengakui kekalahan dalam suatu permainan bola berwarna.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan bola berwarna adalah:

- a. Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- b. Guru bercakap-cakap tentang bola berwarna dengan anak
- c. Anak mengamati media yang di peragakan guru (bola berwarna, tabung dan kartu bilangan)
- d. Guru menjelaskan tentang cara permainan bola berwarna

- e. Anak mendengarkan penjelasan guru
- f. Anak mengambil lot
- g. Anak memperlihatkan warna lot yang didapatnya
- h. Anak membilang 1-20 dengan bola berwarna
- i. Anak menunjukkan bilangan 1-20 dengan bola berwarna
- j. Anak menghubungkan bilangan 1-20 dengan bola berwarna
- k. Guru memberi penguatan dan penghargaan pada anak

B. Penelitian yang Relevan

Marlina (2010) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Pinjam Angka di TK Bundo Kandung Belimbing Kuranji Padang”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak, sedangkan perbedaannya terletak pada media atau alat yang digunakan jika Marlina menggunakan permainan pinjam angka, peneliti menggunakan permainan bola berwarna.

Kusrina (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini Melalui Permainan Truk Angka Di Tk Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak, sedangkan perbedaannya terletak pada media atau alat yang digunakan, Kusrina

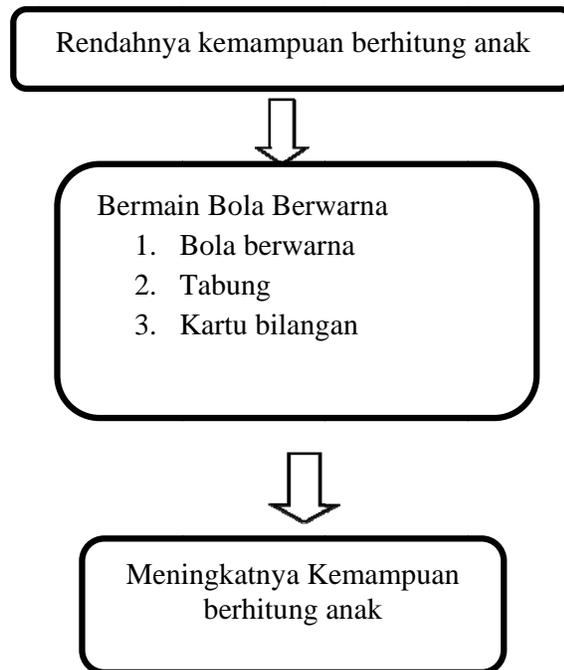
menggunakan permainan truk angka, peneliti menggunakan permainan bola berwarna.

Hasil penelitian di atas menjadi acuan dan masukan bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bola Berwarna di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota”.

C. Kerangka Berpikir

Kurangnya kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan sebuah permainan yaitu permainan bola berwarna. Permainan ini dirancang menggunakan bola berwarna-warni, tabung, dan kartu bilangan. Permainan bola berwarna ini dirancang dibuat semenarik mungkin untuk merangsang ketertarikan anak untuk mencobanya. Sehingga anak berlomba-lomba untuk melakukan permainan bola berwarna ini. Selain itu permainan bola berwarna ini akan memberikan kesenangan dan menimbulkan rasa percaya diri anak dalam melakukan aktivitas menulis menggunakan permainan bola berwarna. Sehingga tujuan akhir penggunaan permainan bola berwarna dalam meningkatkan keterampilan berhitung anak akan tercapai.

Berikut akan dijelaskan keterkaitan antara permainan bola berwarna dalam kemampuan berhitung melalui bagan di bawah ini:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: "Kegiatan permainan bola berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota".

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola berwarna di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota adalah penelitian tindakan kelas melalui permainan bola berwarna sebagai berikut:

- 1) Tindakan permainan bola berwarna menunjukkan bahwa hasil penelitian permainan bola berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- 2) Kemampuan berhitung anak TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota di kelompok B setelah melakukan permainan bola berwarna telah menunjukkan hasil meningkat sangat tinggi.
- 3) Kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak masih rendah ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi berarti permainan bola berwarna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan implikasi bagi lembaga pendidikan yang selama ini belum mengembangkan kemampuan berhitung anak secara optimal. Permainan bola berwarna dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan

berhitung anak. Selain itu permainan bola berwarna ini akan peneliti sosialisasikan pada guru TK dalam kegiatan kelompok kerja guru (KKG) juga bisa disebarakan kepada guru-guru TK sebagai acuan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah diuraikan maka disarankan untuk :

1. Guru
 - a. Hendaknya guru dapat menerapkan dan menggunakan permainan bola berwarna secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Sehubungan dengan penggunaan bola berwarna, tabung dan kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan kemampuan berhitung anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota perlu memahami cara pembelajaran secara optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.

2. Bagi Instansi

Kepada pihak TK Aisyiyah Talago Kabupaten Lima Puluh Kota hendaknya dapat memperbanyak media permainan bola berwarna dalam bentuk yang lebih bervariasi, dan menerapkannya dalam setiap proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berhitung. Permainan bola berwarna bisa dimanfaatkan oleh guru lain

3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya sebatas pada kemampuan berhitung anak dan permainan bola berwarna untuk kemajuan anak, untuk terampil melakukan permainan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. sedangkan masih banyak lagi metode serta media lain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh sebab itu dalam melakukan penelitian berikutnya untuk melakukan penelitian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bentri, Alwen, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2006. *Standarisasi Alat Peraga/Bermain Di Taman Kanak-kanak*. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar
- _____. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hamdani, Drs, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Haryadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya
- Kusrina, Endang. 2011. *Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini Melalui Permainan Truk Angka Di Tk Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota*. Skripsi
- Marlina, Devi. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Pinjam Angka di TK Bundo Kandung Belimbing Kuranji Padang*". Skripsi.
- Montolalu, B.E.F dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Santoso. 2009. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka