

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN RUMAH KELINCI DI TK RESTU BUNDA
LUMINDAI KOTA SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

SURIATI

NIM: 1110474

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

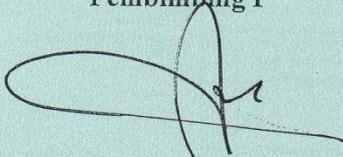
2014

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui
Permainan Rumah Kelinci di Taman Kanak-kanak
Restu Bunda Lumindai Sawahlunto
Nama : Suriati
NIM/BP : 1110474/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

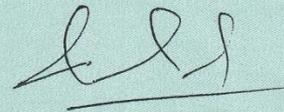
Padang, September 2013

Pembimbing I



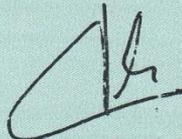
Dra. Zulminiati, M.Pd
NIP. 19601225 1986032001

Pembimbing II



Yaswinda, M.Pd
NIP. 19740903 2010122001

Ketua Jurusan



Dra. Yulsyofrend, M.Pd
NIP. 196207301988032002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

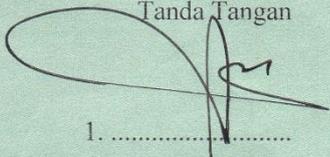
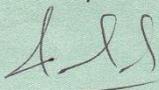
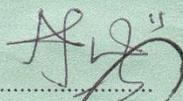
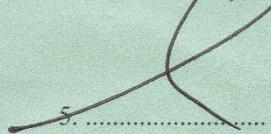
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN RUMAH KELINCI DI TAMAN KANAK-KANAK RESTU BUNDA LUMINDAI SAWAHLUNTO

Nama : Suriati
NIM/BP : 1110474/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua	: Dra. Zulminiati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Yaswinda, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Farida Mayar, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dr. Rakimahwati, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juli 2013

Yang Menyatakan



SURIATI

NIM: 1110474

ABSTRAK

SURIATI, 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Rumah Kelinci di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan rumah kelinci dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan ini dilakukan dengan dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II dan sebagai subjek penelitian Kelompok B di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto sebanyak 12 orang, laki-laki 7 orang dan perempuan 5 orang. Waktu penelitian pada bulan Mei-Juni tahun 2013. Data yang diperoleh selama penelitian di dapat melalui teknik observasi dan dokumentasi dianalisa menggunakan teknik persentase dengan rumus yang dikemukakan oleh Haryadi.

Berdasarkan penelitian ini, di setiap siklus telah 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 menjadi sangat tinggi. Dengan keberhasilan yang dicapai, setiap aspek rata-rata tingkat keberhasilan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhitung dengan rumah kelinci yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Rumah Kelinci di Taman Kanak-kanak Restu Bunda Lumindai Sawahlunto.”**

1. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yaswinda, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd sebagai penguji 1 yang telah memberikan pertanyaan, kritikan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nurhafizah, M.Pd sebagai penguji 2 yang telah memberikan pertanyaan, kritikan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Rakimahwati sebagai penguji 3 yang telah memberikan pertanyaan, kritikan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
7. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons, selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

8. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha jurusan PG-PAUD Fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.
9. Ibu Hj. Ermiyenti, S.Pd.MM selaku pengawas TK/RA Kota Sawahlunto yang telah memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
10. Suami tercinta Amirman, SH yang telah memberikan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
11. Terima kasih kepada anakku tercinta Nadya Maharani, Nurmawan agus dan Anisa Mega Devina atas doa dan semangat yang diberikan

Ibu Kepala Sekolah TK Restu Bunda Kecamatan Barangin yang telah Peneliti menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti sangat banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik bantuan moril maupun bantuan materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

Semoga bimbingan, petunjuk, saran, serta bantuan yang telah Bapak, Ibu, dan rekan-rekan berikan kepada peneliti akan menjadi amal soleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakangMahasalah.....	1
B. IdentifikasiMasalah.....	6
C. PembatasanMasalah.....	6
D. PerumusanMasalah.....	6
E. TujuanPenelitian.....	7
F. ManfaatPenelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. LandasanTeori.....	9
1. KonsepAnakUsiaDini.....	9
a. PengertianAnakUsiaDini.....	9
b. KarakteristikAnakUsiaDini.....	9
2. KonsepPendidikanAnakUsiaDini.....	10
a. PengertianPendidikanAnakUsiaDini.....	10
b. KarakteristikPendidikanAnakUsiaDini.....	11
c. TujuanPendidikanAnakUsiaDini.....	13
3. PerkembanganKognitifAnakUsiaDini.....	13

A. PengertianPerkembanganKognitif.....	13
B. HakekatPenmgembanganKognitifAnakUsiaDini.....	14
C. ManfaatPengembanganKognitifAnakUsiaDini.....	15
4. PerkembanganBerhitungAnak.....	16
A. PengertianBerhitung.....	16
B. TujuanBerhitung.....	17
C. TahapanBerhitung.....	18
D. Prinsip-prinsippermainanberhitung.....	20
E. PengenalanDiniKemampuanBerhitung.....	21
5. KonsepBermain.....	23
a. PengertianBermain.....	23
b. FungsiBermain.....	25
6. AlatPermainan.....	26
7. PermainanRumahKelinci.....	28
B. Penelitian Yang Relevan.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. HipotesisTindakan.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. JenisPenelitian.....	33
B. WaktudanTempatPenelitian.....	33
C. SubjekPenelitian.....	34
D. ProsedurPenelitian.....	34
E. Instrumentasi.....	49
F. DefenisiOperasional.....	49
G. TeknikPengumpulan Data.....	50
H. TeknikAnalisis Data.....	50
I. IndikatorKeberhasilan.....	51

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	52
A. Deskripsi Data.....	52
B. Analisis Data.....	86
C. Pembahasan.....	89
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Implikasi.....	93
C. Saran.....	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
Bagan I.	Kerangka Berfikir.....	32
Bagan II.	Siklus Penelitian.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.	Format Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui permainan rumah kelinci	49
Tabel 2.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada kondisi awal (Sebelum Tindakan)	53
Tabel 3.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada pertemuan I siklus I (Setelahtindakan).	56
Tabel 4.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada pertemuan II siklus I (Setelahtindakan).....	60
Tabel 5.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada pertemuan III siklus I (Setelahtindakan)	64
Tabel 6.	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung anak melalui permainan rumah kelinci siklus I pertemuan 1,2,3(setelah tindakan)	69
Tabel 7.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada pertemuan I siklus II (Setelahtindakan)	71
Tabel 8.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada pertemuan II siklus II (Setelahtindakan)	75
Tabel 9.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada pertemuan III siklus II (Setelahtindakan)	79
Tabel 10.	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung anak melalui permainan rumah kelinci siklus II pertemuan III(setelah tindakan).....	83
Tabel 11.	Hasil analisis data peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada kondisi awal,	

	siklus I pertemuan II,dan siklus II pertemuan III	86
Tabel 12.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci (kategori sangat tinggi)	87
Tabel 13.	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci (kategori rendah).....	88

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada kondisi awal (sebelum tindakan)	54
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada siklus I pertemuan I	58
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada siklus I pertemuan II	62
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada siklus I pertemuan III	66
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada siklus II pertemuan I	73
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada siklus II pertemuan II	77
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada siklus II pertemuan III	81
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui permainan rumah kelinci pada siklus II pertemuan I,II,III (setelah tindakan)	84

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 2. Lembar penilaian Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Rumah Kelinci dari Siklus I sampai dengan Siklus II
- Lampiran 3. Dokumentasi kegiatan anak
- Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian Kepala Sekolah, surat penelitian dari UNP, surat penelitian UPTD

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak adalah Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal. Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik kemandirian dan seni untuk mempersiapkan masuk pendidikan dasar.

Usia Dini adalah 0 sampai dengan 6 tahun, sedangkan usia TK adalah 4 sampai 6 tahun yang merupakan masa pendidikan, pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Pendidikan di TK mulai diberikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih berarti dan bermakna bagi anak didik. Agar tujuan tersebut dapat dicapai maka dibutuhkan berbaai sumber daya manusia berupa guru yang profesional dan kreatif. Guru yang profesional dan kreatif diharakan agar mampu mengembangkan ide-ide dan keterampilan dalam mengajar dan dalam mengembangkan sarana pendukung belajar.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dilakukan kegiatan bermain sambil belajar belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Menurut Wei Kart dalam Masitoh, dkk (2005:13) pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar adalah dari sisi anak itu sendiri bukan dari guru. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Usia dini adalah usia bermain. Setiap anak adalah pribadi yang unik, dan dunia bermain merupakan kegiatan yang mengasyikkan bagi anak.

Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Bagi anak yang pemalu akan mau melakukan aktivitasnya bersama temannya, karena guru terus memberikan rasa percaya diri dan rasa mampu. Setiap pribadi anak tersebut pasti tidak sama daya tangkapnya antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, misalnya anak yang cepat daya tangkapnya pasti cepat pula menjawabnya, lain halnya dengan anak yang lemah daya tangkapnya padahal umur anak rata-rata hampir sama.

Anak usia dini adalah anak usia 4-6 tahun yang merupakan masa perkembangan yang dipengaruhi oleh faktor kematangan. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua atau guru di Taman Kanak-kanak (TK) harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan

tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan dasar, diantaranya: kemampuan berhitung anak, karena kemampuan berhitung sangat erat sekali hubungannya dengan kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif menurut Mossntolalu (2005:6.5) adalah:menyebutkan urutan bilangan 1-20,menguasai konsep bilangan,mengenal lambang bilangan. Salah satu aspek perkembangan kognitif adalah lambang dan konsep bilangan. Hal ini dapat dikembangkan melalui kegiatan antara lain:mengenal konsep bilangan 1-20, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, menghitung jumlah benda, mengurutkan lambang bilangan 1-20.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan dilapangan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, artinya perkembangan kognitif mengalami hambatan dan belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif. Anak belum bisa berhitung secara berurutan dari 1-20, anak bisa menyebutkan lambang bilangan, tetapi tidak bisa membedakan, mengurutkan angka terutama angka 6, 7, 9, 13, 15, 17, 19 serta menghubungkan angka dengan gambar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mendukung dalam proses belajar mengajar anak hanya dengan menggunakan papan tulis saja, sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan kurang berkembang secara optimal. Selain itu kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar dan penggunaan metode yang

kurang tepat dalam pembelajaran dengan menggunakan cerita saja. hal ini terlihat pada saat guru mengenalkan tentang angka-angka kepada anak.

Melalui pengalaman yang peneliti temui di Taman Kanak-kanak (TK) Restu Bunda Lumindai Kota Sawahlunto, metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya mencontohkan saja di papan tulis, jadi anak yang cepat menangkapnya cepat pula mengertinya, sedangkan anak yang lambat akan diam saja, bahkan anak yang tidak mengikuti apa yang diterangkan di depan kelas.

Kegiatan berhitung dapat diberikan melalui bermacam permainan kepada anak usia dini karena lebih efektif dan lebih menyenangkan. Usia TK merupakan usia efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Upaya mengembangkan ini dapat sesuai dengan kebutuhan dengan berbagai cara termasuk permainan rumah kelinci. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, melainkan kesiapan mental, sosial dan ekonomi, karena itu pelaksanaannya harus secara menarik, bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Pemahaman anak dalam berhitung dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Untuk itu, guru harus dapat mengembangkan pemahaman anak tentang hal tersebut melalui permainan yang mengasyikkan, menarik, bermain menggunakan simbol, tindakan atas objek yang memiliki arti untuk diri anak karena bermain tidak terikat maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya sebab hal itu juga penting dalam perkembangan anak.

Kenyataan di Taman Kanak-kanak (TK) selama ini pembelajaran berhitung kurang diminati oleh anak, karena kurangnya media dan alat peraga yang digunakan guru dalam pembelajaran berhitung dan guru kurang variatif. Di tempat peneliti mengajar, peneliti menemui anak-anak yang hapal lambang bilangan, tetapi belum dapat berhitung dengan angka atau pun dengan benda-benda sesuai jumlah lambangnya. Anak masih sulit untuk menghubungkan bilangan dengan benda, salah satu penyebabnya adalah kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak masih kurang.

Mengenalkan berhitung pada anak adalah suatu keharusan, terutama mengenalkan angka karena dengan mengenal angka anak bisa berhitung dengan baik. Dengan mengenal angka akhirnya bisa berhitung pengurangan dan penjumlahan. Tapi jika berhitung diajarkan seperti halnya orang dewasa belajar, kemungkinan akan berakibat fatal dan anak-anak bisa kehilangan gairah belajarnya karena akan menganggap pelajaran itu sangat sulit dan tidak menyenangkan. Namun pada kenyataannya masih banyak anak yang kurang mengenal angka dalam berhitung. Sehingga kemampuan berhitung sangat rendah. Terutama dalam berhitung/menyebutkan angka 1-20, menghubungkan angka dengan gambar dan mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti ingin mencari solusi dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan**

Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Rumah Kelinci di TK Restu Bunda Lumindai Kota Sawahlunto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikembangkan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam kemampuan berhitung anak sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak
2. Anak belum dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda
3. Anak kurang tertarik dengan kegiatan berhitung
4. Belum optimalnya metode dan media yang digunakan guru

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti tentang rendahnya kemampuan berhitung anak di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Maka rumusan masalah pada penelitian ini, adalah “Bagaimana pelaksanaan permainan rumah kelinci dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Restu Bunda Lumindai Kota Sawahlunto?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti mencoba membuat sebuah alat permainan yaitu permainan dengan rumah kelinci. Permainan ini salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan dengan rumah kelinci pada anak kelompok B di TK Restu Bunda Lumindai Kota Sawahlunto.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi anak didik
 - a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung
 - b. Meningkatkan pemahaman anak dalam berhitung
2. Manfaat bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK dalam meningkatkan kemampuan berhitung

3. Bagi Taman Kanak-kanak (TK)

Memberikan masukan untuk peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif

4. Bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak
 - b. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Jadi Anak usia dini dapat disimpulkan adalah sosok individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini pendapat Aisyiah (2007:3) 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 mahluk sosial.

Eliawati (2005: 18) menguraikan karakteristik Anak Usia Dini adalah:

(a). anak bersifat Unik; (b) anak bersifat egosentris; (c) anak bersifat energik; (d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; (e) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang; (f) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan; (g) anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal; (h) anak masih mudah prestasi; (i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; (j) anak memiliki daya perhatian yang pendek; (k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman; (l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki karakteristik berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Salah satu karakteristik anak usia dini yaitu bersifat egosentrisme, daya konsentrasi rendah sehingga cepat bosan untuk belajar. Untuk itu sebagai guru harus bisa lebih kreatif dalam menciptakan media dan alat pembelajaran sesuai karakteristik anak usia dini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Rahman (2002: 4) mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan pendidik atau pengasuh anak usia 0 sampai 8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Menurut Lonny (2007: 19) pendidikan bagi anak pada usia-usia ini adalah belajar sambil bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebuah usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak secara optimal dengan metode-metode yang mendidik dan mengasyikkan agar dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak.

b. Karakteristik pendidikan Anak usia Dini

Solahuddin (2009: 4.19) mengemukakan sejumlah karakteristik pendidikan anak usia dini, adalah:

- 1). Bersifat Terintegrasi; yaitu program pendidikan yang dapat menyajikan suatu aktifitas belajar anak secara terpadu; sehingga proses pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan dapat diimplementasikan dalam bentuk kegiatan anak yang alamiah dan bermakna;
- 2). Kontinyu atau berkelanjutan; yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini harus dapat berkelanjutan dari berbagai dimensi, baik fisik, intelektual, emosional, maupun spritual;
- 3). Bersifat *Emergent*, yaitu Pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan dan menyesuaikan hal-hal yang bersifat spontan dan menjadi perhatian anak;
- 4). Bersifat *koheren*, yaitu adanya keterkaitan yang jelas antara satu pendidikan dengan pendidikan

lainnya. Pendidikan yang tidak ada keterkaitannya dapat membuat anak usia dini tidak siap mengikuti pendidikan lebih lanjut;5). Kaya dan bervariasi, yaitu program pembelajaran yang menyediakan pengalaman belajar dengan pengayaan interaksi antara anak dengan berbagai sumber belajar. Pembelajaran yang terintegrasi satu sama lain tersebut dilakukan secara bervariasi sehingga anak kaya dengan pengalaman belajar. Kegiatan pembelajaran anak usia dini menurut Sujiono dan Sujiono (2009:138), pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini haruslah dilakukan oleh pendidik secara terstruktur, berkesinambungan, saling keterkaitan satu sama lain, dan dilakukan dengan metode yang bervariasi. Sehingga dengan karakteristik pendidikan tersebut anak mampu berkeaktifitas sesuai dengan perkembangan umurnya.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Solehuddin (2009: 4. 14) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendorong memperlancar perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianggapnya.

Suryo Subroto dalam Wijaya (2009: 1. 15) melihat tujuan pendidikan anak usia dini, bagaimana membawa anak agar dapat mandiri ditengah-tengah masyarakat.

Peneliti menyimpulkan dari beberapa teori diatas, bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah bagaimana mengembangkan beberapa potensi anak sejak usia dini agar anak dapat hidup mandiri ditengah-tengah masyarakat.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Gardner dalam Munandar (1992: 1.32) kemampuan untuk memecahkan masalah atau mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan.

Menurut Bruner dalam Suyanto (2005: 106) menyatakan anakbelajar dari konkrit ke abstrak melalui 3 tahapan. Angka adalah

simbol dari suatu bilangan. Menurutnya belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum ia belajar angka.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

Teori-teori kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Dengan kemampuan kognitif maka anak dipandang sebagai individu yang secara aktif membenarkan sendiri pengetahuan tentang dunia.

b. Hakekat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Jamaris (2003: 20) mengemukakan fase perkembangan kognitif anak umur 4- 7 tahun disebut sebagai fase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti mengurutkan balok menjadi rumah, akan tetapi pada hakekatnya dia tidak mengetahui alasan- alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. dengan kata lain anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang terjadi.

Perkembangan kognitif berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat

susunan syaraf. Izzaty (2005:57) menyatakan perkembangan kognitif pada anak usia dini berfokus pada tahapan pemikiran pra-operasional.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini berfokus pada tahapan pemikiran pra-operasional.

Selain itu perkembangan kognitif yang semestinya harus dimiliki oleh seorang anak sesuai tahapan ketentuan yang sudah ada dan dikembangkan agar menjadi optimal.

c. Manfaat Pengembangan Kognitif

Manfaat pengembangan kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Freud (dalam Sujiono 2008:2.8) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat pengembangan kognitif pada anak prasekolah adalah: 1) Memahami konsep makna berlawanan: kosong/ penuh, berat atau ringan; 2) Menunjukkan pemahaman mengenai posisi: di muka/ di belakang, di atas / di bawah; 3) Mampu memadankan bentuk, misalnya: lingkaran, segitiga, dan persegi dengan objek nyata atau gambar; 4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran; 5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk dan ukuran. 6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya; 7)

Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: “apa pasangan cangkir”; 8) Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dan lain-lain.

Jamaris (2003: 23) mengemukakan manfaat pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan manfaat pengembangan kognitif sangat penting sekali bagi perkembangan anak usia dini, karena dengan belajar kognitif melalui pengenalan berhitung anak mampu mengetahui dan menyebutkan umur, pengenalan konsep angka dan berhitung.

3. Perkembangan Berhitung Anak

a. Pengertian Berhitung

Permainan berhitung merupakan bagian dari Matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti pengenalan konsep bilangan lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang

menyenangkan. Permainan berhitung juga diperlukan memberikan sikap logis, kritis, cermat, kreatif pada diri anak.

Depdiknas (2000:5) teori yang mendasari perlunya berhitung di TK adalah : 1) Tingkat perkembangan mental anak; 2) Masa peka berhitung anak; 3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya; 4) Prinsip-prinsip permainan berhitung.

Pendapat Van De Walle (2008:118) berhitung adalah : kunci dari konsep ide dimana semua konsep bilangan lainnya dikembangkan.

Menurut pendapat di atas disimpulkan adalah hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan dengan kata lain berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungan dengan bilangan lain. Belajar berhitung bagi anak sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan atau simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Berhitung

Secara umum berhitung di TK 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.

Secara khusus berhitung di TK menurut Depdiknas (2000:2.3) bertujuan agar anak : 1) dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar-gambar dan

angka-angka yang terdapat disekitar anak; 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; 4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya; 5) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000: 11) dalam permainan berhitung di TK yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak.

Pengalaman dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar, karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menakutkan bagi anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung adalah mengajarkan anak untuk berfikir logis dan sistimatis sedari dini agar memiliki kreatifitas dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

c. Tahapan Berhitung

Depdiknas (2000: 7.8) mengemukakan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung :

1). Penguasaan Konsep, pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan; 2). Masa Transisi, proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya; 3). Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep angka, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Penguasaan ini sangat membantu anak dalam memahami matematika. Bahkan mencegah matematika phobi. Karena setiap anak memiliki perkembangan pemahaman matematika berbeda.

Pendapat Sutawidjaja (1992:4) tahapan berhitung/matematika atau langkah-langkah berhitung adalah :

1) mengkaji konsep yang akan diajarkan; 2) mengidentifikasi sasaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa; 3) mengidentifikasi keterampilan prasyarat yang akan ditinjau kembali sebelum mengenal konsep baru; 4) memilih metoda dan media yang akan digunakan untuk menerangkan konsep; 5) memikirkan macam kegiatan latihan yang akan anda gunakan untuk meningkatkan penguasaan, mencari cara menilai keefektifan pengajaran.

Dari teori di atas permainan berhitung di TK seyogyanya dilakukan melalui tahapan-tahapan penguasaan berhitung yang berguna untuk meningkatkan perkembangan mental anak dalam kegiatan berhitung yang lebih lanjut sehingga belajar yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya.

d. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di TK.

Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di TK menurut Depdiknas (2000:8) adalah sebagai berikut : 1) permainan berhitung diberikan secara bertahap dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengalaman terhadap alam sekitar; 2) pengetahuan dan keterampilan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesulitannya misalnya dari yang kongkrit ke yang abstrak, mudah kesukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks; 3) permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri; 4) berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan; 5) bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana

dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak; 6) dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing; 7) dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Kemampuan berhitung juga merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara otomatis dalam periode masa kanak-kanak awal. Flavell berpendapat (1993:9.18) bahwa ada lima prinsip dalam berhitung yaitu :

- 1). *The one-one principle*, Menurut prinsip ini, pada dasarnya menghitung harus diajarkan secara berurutan dan satu persatu. Tiap angka harus disebutkan, tidak boleh ada yang dilewati;
- 2). *The stable Order Principle*, Prinsip ini menekankan dalam memperkenalkan konsep bilangan kepada anak harus beraturan;
- 3). *The Cardinal Principle*, Pada prinsip ini ditekankan dalam mengajarkan jumlah ditekan kepada kita untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan;
- 4). *The Abstraction Principle*, Prinsip ini menekankan ada yang dapat dihitung. Umumnya anak usia empat tahun sudah aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya;
- 5). *The Order Irrelevance Principle*, maksud dalam prinsip ini yaitu anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka harus selalu mulai dengan angka satu, angka satu ini dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

Dari Uraian beberapa prinsip di atas dapat disimpulkan, anak usia 4 sampai 5 tahun sudah dapat diajarkan tentang konsep berhitung. Konsep yang diajarkan pada anak usia dini adalah konsep dasar angka, pada prinsipnya dalam mengajarkan konsep angka tersebut haruslah berurutan, dimulai dari satu, selalu mengulang jumlah kalimat terakhir dan anak 5

tahun sudah mulai dapat menghubungkan dengan berbagai objek yang ada disekitarnya.

e. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung

Depdiknas (2000:223) mengemukakan kemampuan berhitung anak usia dini adalah :

Pengenalan dini pada berhitung perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung, kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun ransangan dari luar.

Menurut Hurlock (1993:228) menyatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Ciri-ciri yang memadai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung Depdiknas (2000:11) antara lain :

- 1). Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas berhitung;
- 2). Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman;
- 3). Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan;
- 4). Anak mulai membandingkan benda dan peristiwa yang ada di sekitar;
- 5). Anak mulai menjumlah atau mengurangi benda di sekitarnya tanpa disengaja.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan hal-hal yang perlu diperhatikan adalah : 1) apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap

untuk menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi; 2) apabila anak menunjukkan tingkah laku, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah kesulitan belajar pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih mendalam dari guru untuk mengatasi masalah kesulitan belajar pada anak tersebut.

4. Konsep Bermain

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia karakteristik yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak juga bersifat egosentris memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Bersifat unik, kaya dengan fantasi dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kehidupan anak bermain merupakan sesuatu yang paling menyenangkan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Dengan bermain anak akan bersemangat untuk melangkah lebih lanjut dan mencapai keinginannya dan siap menghadapi lingkungan dimanapun ia berada.

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Menurut Montessori dalam Kamtini (2005:17) mengemukakan bahwa : “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya”.

Menurut Sudono (2002:23) mengatakan “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat sehingga memberikan pengertian dan pemahaman/informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa : “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menyenangkan yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah”.

Pembelajaran di TK dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Menurut Soegeng dalam Kamtono (2005:26).

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian/berkelompok dengan menggunakan alat atau

tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan alamiah anak, spontan dilakukan anak baik bermain sendiri ataupun berkelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dengan menyenangkan dan memberi informasi serta kebermaknaan bagi anak, baik bermain sendiri maupun bermain berkelompok.

b. Fungsi Bermain

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

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

Bermain memberikan manfaat tersendiri bagi perkembangan anak, menurut Montolalu (2007:115-117) menjelaskan fungsi bermain sebagai berikut :

- 1). Bermain memicu kreativitas; 2). Bermain bermanfaat untuk mencerdaskan anak; 3). Bermain membantu perkembangan berfikir anak dan kognitif bermain bermanfaat menanggulangi konflik; 4). Bermain bermanfaat untuk melatih empati; 5). Bermain bermanfaat untuk mengasah panca indra; 6). Bermain sebagai media therapy (pengobatan); 7). Bermain itu melakukan penemuan artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.

Jadi manfaat bermain merupakan kebutuhan anak serta dunia anak, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain baik dalam pembelajaran maupun keinginan anak sendiri untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis, kebutuhan jasmani dan rohaniyah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, jadi bermain itu merupakan kebutuhan bagi anak.

5. Alat Permainan

Menurut B.E.F Montelalu (2009:7.4) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua permainan yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat ini berfungsi mengenali lingkungan serta mengajarkan anak melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca

inderanya secara aktif dan menyenangkan, ini juga akan meningkatkan akritis sel otak.

Alat permainan optimal adalah alat yang mampu menstimulasi dan menarik minat anak, sekaligus mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya satu aktifitas tertentu saja.

Menurut Bratya dalam Sudono (1995:23) bahwa :

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

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

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

6 Permainan Rumah Kelinci

a. Pengertian

Permainan rumah kelinci adalah merupakan salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan rumah kelinci adalah permainan yang di ciptakan oleh peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak usia dini. Permainan rumah kelinci ini harus dikaitkan dengan permainan lain, seperti permainan kartu bergambar dan permainan edukatif. Menurut Ratnawati (2003:96), permainan kartu bergambar dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Menurut Tedjadaputra dalam Suratno (2005:61), alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Jadi melalui permainan rumah kelinci yang dilakukan kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat. Adapun cara mainannya guru terlebih dahulu mengenalkan rumah kelinci, yang di dalamnya ada kartu angka-angka dan gambar-gambar kelinci

Dalam kehidupan sehari-hari anak menemui benda-benda yang dapat dihitung seperti :gambar-gambar, bentuk-bentuk geometridan warna-warna. Andang (2006:45) mengatakan alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktifitas serta membuat anak senang.

Pada permainan ini guru dapat merangsang rasa senang anak dalam mencocokkan angka dengan gambar kelinci yang ditemuinya didalam rumah tersebut.

Secara umum permainan rumah kelinci adalah permainan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan anak agar bias berhitung. Permainan rumah kelinci merupakan strategi yang digunakan guru sebagai media yang menarik dan bervariasi bagi anak. Untuk menghilangkan kejenuhan anak belajar dan berupaya memotivasi anak dalam berhitung. Permainan ini juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

Permainan rumah kelinci dilakukan dengan memulai memperlihatkan media yaitu rumah kelinci, kartu angka dan gambar kelinci yang disesuaikan dengan tema yang diberikan kepada anak, anak disuruh mengambil gambar kelinci yang ada di dalam rumah dan kemudian anak diminta menghitung gambar yang ada dan mencocokkannya dengan angka. Kemudian anak di suruh mengurutkan angka dari yang kecil ke yang besar.

B. Penelitian Relevan

1. Ariani(2009), Dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Hitung Biji-Bijian di TK Islam Terpadu Al-Kautsar Duri”, Menemukan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Sebelum tindakan hanya 3,75%, lalu dilakukan siklus I mengalami peningkatan 40%,

selanjutnya pada siklus II meningkat sampai 92,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan biji-bijian dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Islam Terpadu Al-Kautsar Duri.

2. Deni Lestari (2007) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing di TK Semen Padang”.

Dari penelitian yang telah dilakukannya di dapatkan perkembangan berhitung anak meningkat, hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak di siklus I dan siklus II dengan peningkatan persentase 82%. Dalam penelitian ini di temukan hasil yang positif dari permainan memancing. Permainan ini sangat baik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

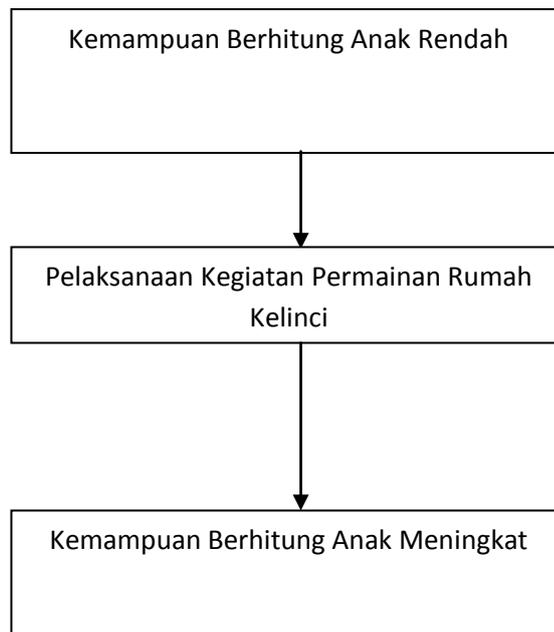
Berdasarkan acuan skripsi yang telah diuraikan di atas maka peneliti mencoba membuat PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang sama-sama menggunakan kemampuan berhitung dan konsep angka dengan metode yang sama dan dengan permainan yang berbeda. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan rumah kelinci untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto.

C. Kerangka Berfikir

Kurang maksimalnya kemampuan kognitif anak di kelas disebabkan oleh belum optimalnya pembelajaran yang diberikan oleh guru. Belum optimalnya pembelajaran yang dilakukan disekolah disebabkan oleh beberapa faktor yang menyebabkan anak selalu berada dalam kondisi yang tidak menyenangkan dalam kegiatan pengembangan kognitif anak.

Permainan rumah kelinci ini harus sesuai dengan situasi dan kondisi anak. Agar anak mampu mengenal konsep angka, bilangan, warna. Permainan ini melibatkan anak dengan temannya sehingga anak termotivasi untuk bermain bersama teman.

Anak yang sering diberikan permainan yang menyenangkan, dengan gambar-gambar dan konsep angka-angka yang terdekat dengan anak, akan membantu perkembangan kemampuan kognitifnya.



Bagan 1: Kerangka Berfikir

Kemampuan berhitung anak pada kondisi awal masih rendah, maka peneliti melaksanakan kegiatan permainan rumah kelinci. Dengan adanya permainan rumah kelinci, maka kemampuan berhitung anak meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Melalui penelitian permainan rumah kelinci diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung di TK Restu Bunda Lumindai Kecamatan Barangin Kota Sawahlunto.

B A B V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kelinci, maka kesimpulan yang dapat di kemukakan adalah:

1. Permainan rumah kelinci dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto.
2. Melalui permainan rumah kelinci dapat memberikan pengaruh cukup nyata bagi anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, peningkatan itu dapat dilihat dari hasil belajar dan persentase dari siklus I ke siklus II.
3. Permainan rumah kelinci dapat melatih motorik kasar anak serta meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori, maka implikasi pada penelitian ini adalah :

1. Dengan permainan rumah kelinci maka anak merasa senang dan bergairah dalam belajar berhitung.
2. Dalam permainan rumah kelinci, anak bisa bekerja sama dalam berhitung, meningkatkan kemampuan motorik kasar dan dapat memperbaiki sosial emosional anak.

C. Saran

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

1. Guru

- a. Hendaknya guru dapat menerapkan dan menggunakan permainan rumah kelinci secara langsung dalam kegiatan pembelajaran
- b. Sehubungan dengan rumah kelinci , kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak , sebaiknya guru yang mengajar di TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto perlu memahami cara pembelajaran secara optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain .

2. Bagi Instansi

Kepada pihak TK Restu Bunda Lumindai Sawahlunto, hendaknya dapat memperbanyak media permainan rumah kelinci dalam bentuk yang lebih bervariasi, dan menerapkannya dalam setiap proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berhitung. Permainan rumah kelinci 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 rumah kelinci 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.

Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas.2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak kanak*.Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Kelas*. BA-PGB-04. Jakarta
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pemeliharaan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Haryadi,Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani,Rini,dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Hildayani. 2005. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Amara Book
- Hurloek, Elizabeth. 1993. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Ismail, Andang. 2006. *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Kamtini. 2005. *Bermain Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kemendiknas.2010.*Pedoman Pengembangan Pembelajaran di TK*. Jakarta:Kementrian
- Montolalu, B.E.F. 2009.*Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia
- PGPAUD. 2010. *Panduan Penyusunan Skripsi*. Padang: FIP UNP
- Santoso, Sugeng. 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan
- Sujiono, Yuliani Nurani.2009.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta:Universitas Jakarta
- Sofia, Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Depdikbud: Dirjen Dikti Proyek
- Sujiono, Yulianto Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT
- Sutawijaya, Akbar. 1992. *Pendidikan Matematika III*. Jakarta: Depdikbud.

Suyanto, Bruner. 2005. *Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.
Jakarta:Depdiknas

Van de Welle, Julian A. 2008. *Matematika Pengembangan dan Pengajaran Jilid I*
Edisi ke 6. Jakarta: Erlangga