

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN SANGKAR BURUNG DI TK BUDI UTAMA
KECAMATAN AMPEK ANGKEK
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
RIKA DEWIZA
NIM.10074/2008

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN SANGKAR BURUNG DI TK BUDI
UTAMA KOTO TUO.**

Nama : Rika Dewiza
NIM/BP : 10074 / 2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
NIP. 19480128 197503 2 001

Nurhafizah, M.Pd
NIP. 197709256 20064 2 001

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP

Dra. Hj. Yulsyofriend, 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*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA SANGKAR BURUNG DI TK BUDI UTAMA KOTO TUO AMPEK ANGKEK

Nama : Rika Dewiza
NIM/BP : 10074 / 2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M.Pd	2. _____
3. Anggota :	Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd	5. _____

ABSTRAK

Rika Dewiza, 2011 Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Sangkar Burung di TK Budi Utama Koto Tuo Ampek Angkek. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berhitung anak dalam proses bermain sambil belajar, selama ini belum banyak yang dirangsang secara optimal sehingga kemampuan anak masih rendah. Rendahnya kemampuan berhitung ini mempengaruhi harapan belajar kita pada anak usia dini yang dalam masa emasnya. Hal ini disebabkan alat permainan kurang menarik dan kurang tersedia.

Dalam membantu kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan sangkar burung. Permainan sangkar burung ini dilaksanakan pada PAUD di TK Budi Utama diduga dapat membantu dan meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini bertujuan ingin menggambarkan penggunaan alat permainan sangkar burung dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan gambar menurut jenis, menyebutkan urutan bilangan, mengenal bilangan dengan benda, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan ya subjek penelitiannya adalah anak TK Budi Utama Koto Tuo tahun ajaran 2010/2011 di kelompok B yang berjumlah 22 orang anak. Pengumpulan data menggunakan format observasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel distribusi frekuensi.

Dalam hasil penelitian ini bahwa permainan sangkar burung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, pada kondisi awal kemampuan berhitung anak hanya tercapai 23%, setelah dilakukan peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus I dengan persentase 59%, dan meningkat pada siklus II dengan persentase 89% sehingga media sangkar burung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Budi Utama Koto Tuo Ampek Angkek.

Sejalan dengan temuan penelitian ini peneliti menyarankan bagi para pendidik di PAUD, supaya aspek dapat dikembangkan dengan baik sesuai indikator perkembangan kognitif anak, maka sebaiknya dalam melakukan pembelajaran disarankan agar menggunakan alat permainan.

KATA PENGANTAR

Pertama dan utama sekali peneliti mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, karena dengan Rahmat dan Hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak TK melalui Media Sangkar Burung di TK Budi Utama Koto Tuo Ampek Angkek".

Dalam penelitian dan penyelesaian skripsi ini peneliti tidak bekerja sendiri tanpa bantuan dari pihak lain pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibuk Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibuk Nurhafizah, M.Pd sebagai pembimbing II yang sudah bermurah hati membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibuk Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan
4. Bapak Prof Dr. Firman, M.S. Kons selaku dekan serta Bapak ibuk pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan kemudahan dan izin penelitian.
5. Bapak Ibuk staf pengajar dan tata usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

6. Ibuk Wahdina Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Budi Utama yang telah memberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam penyelesaian skripsi.
7. Kepada Suami tercinta Amrizal, Kakak-kakak dan anak tersayang Keizha Lara Gizka, yang telah memberikan dorongan dan semangat serta waktu yang sangat banyak untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Rekan-rekan majelis guru TK Budi Utama yang sudah memberikan sumbangan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa PG-PAUD kelas Bukittinggi

Peneliti, sangat menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini banyak kekurangan dan kesalahan dan jauh dari kesempurnaan untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran untuk lebih sempurnanya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca.

Padang, 15 Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	x
GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Masalah.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Definisi Operasional.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2. Pengembangan Aspek Kognitif.....	8
3. Kecerdasan Logika Matematika AUD.....	11
4. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	14
a. Kemampuan Berhitung.....	14
b. Konsep Berhitung.....	14
c. Prinsip Permainan Berhitung.....	15
d. Implikasi Kemampuan Berhitung.....	16
e. Tujuan Berhitung.....	17
5. Pentingnya Bermain Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
6. Permainan Sangkar Burung Anak Usia Dini.....	20
B. Penelitian Yang Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual.....	24
D. Hipotesis Tindakan.....	25
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	26
B. Setting Penelitian.....	27
C. Subjek Penelitian.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Indikator Keberhasilan.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	37

G. Teknik Pengumpulan Data.....	38
H. Teknis Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	40
B. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	86
B. Implikasi.....	87
C. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Penelitian.....	34
Tabel 2. Format Wawancara Anak.....	37
Tabel 3. Persentase Kemampuan.. berhitung. Anak. Kelompok B TK. Budi Utama Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam Tahun Pelajaran 2010 / 2011.	39
Tabel 4. Hasil Perkembangan. Kemampuan. Berhitung .Anak dalam Mengelompok kan Benda Menurut Ciri-ciri Tertentu melalui Media sangkar Burung Pada Siklus I	44
Tabel 5. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak .dalam .Mengelompok kan Benda Menurut Ciri-ciri Tertentu melalui Media sangkar Burung Pada Siklus II	47
Tabel 6. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak dalam Mengelompok kan Benda Menurut Ciri-ciri Tertentu melalui Media Sangkar Burung dari Sebelum Siklus, setelah Siklus I dan setelah Siklus II	49
Tabel 7. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Membilang, Menyebutkan Urutan Bilangan Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus I	51
Tabel 8. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Membilang, Menyebutkan Urutan Bilangan Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus II	54
Tabel 9. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Membilang, Menyebutkan Urutan Bilangan Melalui Media Sangkar Burung dari Sebelum Siklus, setelah Siklus I dan setelah Siklus II	55
Tabel 10. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Membilang, Mengenal Konsep Bilangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus I	58
Tabel 11. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Membilang, Mengenal Konsep Bilangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus II	61
Tabel 12. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Membilang, Mengenal Konsep Bilangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung dari Sebelum Siklus, setelah Siklus I dan setelah Siklus II	62
Tabel 13. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak dalam Menyebutkan Hasil Penambahan dan Pengurangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus I	66
Tabel 14. Hasil Wawancara Anak pada Siklus I.....	68
Tabel 15. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak dalam Menyebutkan Hasil Penambahan dan Pengurangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus II	73
Tabel 16. Hasil Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak dalam Menyebutkan Hasil Penambahan dan Pengurangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung dari sebelum Siklus, setelah Siklus I dan setelah Siklus II	74

Tabel 17. Hasil Wawancara Anak pada Siklus II.....	76
Tabel 18. Hasil perkembangan kemampuan anak dari rekapitulasi sebelum tindakan, setelah siklus I dan siklus II.....	79

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak pada Kondisi awal.....	41
Grafik 2. Rata - rata Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Dalam mengelompokkan Benda Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus I	45
Grafik 3. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak dalam Mengelompokkan Benda Melalui Media Sangkar Burung Pada Siklus II.....	48
Grafik 4. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak dalam Mengelompokkan Benda Melalui Media Sangkar Burung dari Sebelum Siklus, setelah Siklus 1 dan setelah Siklus II.....	49
Grafik 5. Rata - rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Membilang, Menyebutkan Urutan Bilangan Melalui Media Sangkar Burung pada Siklus I	52
Grafik 6. Rata - rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Membilang, Menyebutkan Urutan Bilangan Melalui Media Sangkar Burung pada Siklus II	54
Grafik 7. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Membilang, Menyebutkan Urutan Bilangan Melalui Media Sangkar Burung dari sebelum Siklus, setelah Siklus I dan setelah Siklus II.....	56
Grafik 8. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Membilang, Mengenal Konsep Bilangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung pada Siklus I	59
Grafik 9. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Membilang, Mengenal Konsep Bilangan dengan Benda Melalui Media Sangkar Burung pada Siklus II	61
Grafik 10. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Membilang, Mengenal Konsep Bilangan dengan Benda melalui Media Sangkar Burung dari sebelum Siklus, setelah Siklus I dan Setelah Siklus II	63
Grafik 11. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Menyebutkan Hasil Penambahan dan Pengurangan dengan Benda Media Sangkar Burung pada Siklus I	66
Grafik 12. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Menyebutkan Hasil Penambahan dan Pengurangan dengan Benda Media Sangkar Burung pada Siklus II	73
Grafik 13. Rata-rata Perkembangan Kemampuan Berhitung anak dalam Menyebutkan Hasil Penambahan dan Pengurangan dengan Benda Media Sangkar Burung dari sebelum, setelah Siklus I dan setelah Siklus II.....	75
Grafik 14. Rata-rata perkembangan kemampuan berhitung anak pada sebelum tindakan, pada siklus I dan siklus II	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. Media Sangkar Burung.....	22
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	23
Gambar 2. Siklus.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Instrumen Penelitian.....	89
Lampiran 2	: Satuan Kegiatan Harian Pada Kondisi Awal.....	90
Lampiran 3	: Satuan Kegiatan Harian Pertama.....	91
Lampiran 4	: Satuan Kegiatan Harian Kedua.....	92
Lampiran 5	: Satuan Kegiatan Harian Ketiga.....	93
Lampiran 6	: Satuan Kegiatan Harian Keempat.....	94
Lampiran 7	: Satuan Kegiatan Harian Lima	95
Lampiran 8	: Satuan Kegiatan Harian Keenam.....	96
Lampiran 9	: Satuan Kegiatan Harian Ketujuh.....	97
Lampiran 10	: Satuan Kegiatan Harian Kedelapan.....	98
Lampiran 11	: Foto Media Sangkar Burung.....	99
Lampiran 12	: Foto penelitian siklus I.....	100-102
Lampiran 13	: Foto penelitian siklus II.....	103-105
Lampiran 14	: Surat izin penelitian dari Universitas Negeri Padang.....	106
Lampiran 15	: Surat Balasan dari kepala kantor terpadu Agam.....	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (undang-undang no 20/2003: pasal 1 butir1 SISDIKNAS). Berdasarkan Undang-undang diatas dapat dijelaskan setiap manusia sangat membutuhkan pendidikan seumur hidup agar dapat memiliki kekuatan untuk mengembangkan potensi yang diberikan oleh Allah SWT pada masing-masing individu, oleh sebab itu seorang anak manusia semenjak dia dilahirkan sampai akhir hayatnya sangat membutuhkan pendidikan dimana pun dia berada, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang salah satu bentuknya Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan yang membantu pertumbuhan atau perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar lebih lanjut, tujuan pendidikan anak usia dini adalah “meletakkan dasar kearah sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya”.

Sesuai pengetahuan dimaksud di atas adalah anak membangun dan

meletakkan dasar-dasar perkembangan kemampuan moral, agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, seni yang akan diperoleh dari pengalaman beradaptasi dengan hal-hal baru di lingkungannya, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah.

Dalam melaksanakan pendidikan anak di Taman Kanak-kanak, guru melaksanakan pembelajaran mengacu pada kurikulum. Adapun ruang lingkup kurikulum TK dan RA menurut Depdiknas (2005) meliputi aspek perkembangan : (1). Moral. (2). Sosial, Emosional dan kemandirian. (3) Berbahasa (4) Kognitif (5) Fisik/motorik. (6) Seni.

Sehubungan dengan pengembangan kognitif bertujuan untuk menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, serta mengembangkan kemampuan logika matematika.

Salah satu usaha peningkatan pada kecerdasan matematika yang diharapkan dalam program kegiatan belajar mengajar diperlukan dukungan alat-alat pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar, berupa perlengkapan maupun permainan yang secara khusus dirancang sesuai dengan ciri khas anak.

Selanjutnya dijelaskan bahwa dari berbagai dukungan dalam pendidikan anak usia dini di atas diperlukan alat permainan yang sesuai dengan tujuan perkembangan berhitung anak di pendidikan anak usia dini. Sesuai dengan kurikulum 2004 yang tertuang dalam pedoman penilaian di TK

Berdasarkan pengamatan selama peneliti mengajar di kelompok B di TK Budi Utama Koto Tuo Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam sebelum adanya tindakan, terlihat kemampuan kecerdasan berhitung anak belum berkembang dengan baik, khususnya pada indikator yang terdapat pada pedoman penilaian di TK 2004 diantaranya: mengelompokkan gambar sesuai jenisnya. Menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan, serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa perkembangan kecerdasan berhitung anak TK Budi Utama dengan indikator tersebut anak kurang berminat dalam matematika di sebabkan karena kurang tersedianya berbagai macam alat permainan, metode yang di gunakan guru kurang bervariasi, orang tua kurang memotivasi anak dalam pengenalan matematika serta kurangnya minat anak mengenal lambing bilangan, mengelompokkan benda, warna menurut ciri-ciri tertentu.

Melihat fenomena di atas, maka peneliti mencoba mencari solusi dan perkembangan matematika anak tersebut. Untuk itu peneliti berusaha untuk melakukan perkembangan matematika anak dengan permainan sangkar burung. Sehingga peneliti beri judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Sangkar Burung di TK Budi Utama Ampek Angkek Kabupaten Agam.”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak TK belum berkembang sesuai dengan apa yang dituntut dalam indikator pada aspek kognitif.
2. Kurangnya minat anak dalam belajar matematika.
3. Orang tua kurang memotivasi anak dalam membelajarkan matematika.
4. Guru belum menggunakan metode bervariasi dalam mengajar matematika.
5. Kurang tersedianya alat permainan yang menarik minat anak untuk belajar matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di kemukakan diatas maka peneliti membatasi masalah peneliti pada:

1. Perkembangan kemampuan berhitung anak TK belum berkembang sesuai Dengan indikator perkembangan kognitif.
2. Metode yang dipakai oleh guru kurang dapat mengembangkan berhitung anak
3. Media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak

D. Rumusan Masalah

Apakah kurang tersedianya alat permainan dan kurang menariknya cara metode pembelajaran yang disampaikan guru menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rancangan pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B TK Budi Utama Koto Tuo Ampek Angkek.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan peningkatan kemampuan berhitung setelah dilakukan pembelajaran melalui sangkar burung.

1. Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak TK melalui media sangkar burung di TK Budi Utama koto Tuo.
2. Untuk mengetahui apakah dengan permainan media sangkar burung dapat Meningkatkan kemampuan berhitung anak TK.
3. Untuk mengetahui berapa persen kemampuan anak dalam berhitung.

G. Manfaat Penelitian

Bagi siswa.

1. Aplikasi permainan sangkar burung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Merangsang anak TK supaya berminat dalam pembelajaran berhitung.
3. Sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.

Bagi pendidik.

1. Sebagai masukan dalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Memperbanyak jenis alat permainan yang tepat dan menarik dalam berhitung.

Bagi Dinas Pendidikan:

Diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan mengaplikasikan media inovatif dilingkungan TK baik dalam kegiatan IGTKI dan KKG lebih khususnya.

H. Definisi Operasional

Peningkatan matematika berkaitan dengan peningkatan kemampuan berfikir sistematis, dalam berhitung anak dapat menggunakan gambar dan angka dengan tujuan agar dapat mengelompokkan gambar dan angka, mengenal bentuk bilangan, menyebutkan urutan bilangan serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran melalui APE sangkar burung dengan memasang gambar dan angka untuk perkembangan kemampuan berhitung anak. Metode yang di gunakan dengan tujuan cara menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan usia anak, sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik. Dalam menggunakan APE sangkar burung anak dapat bermain sambil belajar, belajar sambil bermain dan mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri anak, khususnya kemampuan matematika anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pengertian Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya (Anwar dan Ahmard, 2004).

Sepatutnya pendidikan itu mencakup seluruh kemampuan anak yang tidak terbatas pada lembaga pendidikan saja, tetapi harus berlangsung dimana saja, dan kapan saja. Pendapat ini didukung oleh Donn dan Kontos 1997 dalam Solfema (2006 :2) mengemukakan bahwa “Secara akademik pendidikan anak usia dini adalah suatu bidang kajian yang mempelajari cara-cara efektif dalam membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia seutuhnya. Tujuan utama pendidikan AUD adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin yang meliputi aspek fisik, psikis, dan sosial secara menyeluruh yang merupakan hak anak.

Dengan perkembangan demikian maka anak diharapkan lebih siap untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

2. Pengembangan Aspek kognitif Anak

Perkembangan kognitif sebagai proses memperoleh pengetahuan atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri yang harus dimiliki anak. Menurut Gagne dalam Jamaris, (2005:17) “Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.” Perkembangan kognitif itu bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syarat-syarat yang berada di pusat susunan syaraf. Semua ini dapat melalui berbagai kegiatan metode, teknik dan alat permainan yang dipersiapkan oleh pendidik.

Piaget dalam Suyanto, (2005:53) “Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir” Kemampuan anak berpikir divergent untuk menjajaki bermacam-macam alternative jawaban terhadap sesuatu persoalan yang sama benarnya, disebut kreatifitas.

Daya pikir dan kreativitas anak sebagai perkembangan kognitif muncul dari keunikan pribadi individu dengan lingkungannya. Setiap anak berbeda dalam kadar dan bidang kreatifitasnya. Menurut Yunilawati (2007:7) mengemukakan bahwa “ Seseorang yang memiliki kehendak dan motivasi yang kuat, memiliki fasilitas dan kesempatan yang luas untuk berprestasi, namun bila tingkat kecerdasannya di bawah rata-rata, kemungkinan kecil untuk mencapai informasi.

Kemampuan kognitif yang diperoleh melalui adaptasi dengan lingkungan dan mengajarkan banyak hal dalam proses kehidupan anak.

Dengan modalitas yang dikaruniakan Allah, anak berusaha mengatasi berbagai persoalan yang ditemukan.

Menurut Hude (2002:270) “ Otak manusia bekerja untuk memikirkan berbagai pemecahan masalah secara kreatif sejalan dengan dinamika kebutuhan dalam kehidupan”

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, maka penulis ingin merealisasikan peningkatan kemampuan kognitif anak menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, bentuk ataupun cirri-ciri tertentu melalui permainan Sangkar Burung. Permainan ini akan membuat anak merasa senang karena tanpa ada rasa keterpaksaan dari orang lain.

Menurut Arnida (2007) menambahkan bahwa Perkembangan kognitif adalah melatih kreatifitas, mengembangkan daya khayal, mencipta daya cipta (imajinasi), memunculkan berpikir kritis dan melatih perhatian, ingatan dan pemahaman serta melatih konsentrasi anak dalam bermain.

Sehubungan dengan pendapat para ahli diatas dapat peneliti kemukakan bahwa apabila orang tua dan pendidik sering mengajak anak bermain Sangkar Burung meningkatkan kemampuan kognitif untuk menunjukkan benda, hewan, menurut warna, bentuk ataupun ciri-ciri tertentu dengan lebih cepat. Tahapan perkembangan kognitif yang hendak dirangsang perlu memperoleh posisi penting, selain itu kemampuan kognitif merupakan aspek penunjang tahapan

perkembangan yang lainnya. Piaget dalam Jamaris (2003:18-20) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase yaitu :

a. Fase Sensorimotorik (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya anak berinteraksi dengan dunia disekitarnya terutama melalui aktivitas sensori (melihat, meraba, merasa, mencium dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik dan aktivitas yang berkaitan dengan sensori tersebut. Koordinasi aktivitas inilah yang disebut dengan istilah **Sensori Motorik**. Menurut Sumantri (2005) keterampilan motorik memegang berkembang sejalan dengan peningkatan koordinasi mata dan tangan.

b. Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda disekitarnya tidak hanya dilakukan melalui kegiatan sensori motorik akan tetapi dapat juga dilakukan melalui kegiatan yang simbolik. Kegiatan simbolik ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau pura-pura jadi sesuatu. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak.

c. Fase Operasi Kongkret (Usia 7-12 tahun)

Pada Fase operasi kongkret kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkret.

d. Fase Operasi formal (12 tahun sampai dewasa)

Pase ini ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir kongkret secara berfikir abstrak yang dapat dilihat dari cara mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, berpikir ilmiah.

3. Kecerdasan Logika Matematika AUD

Pengembangan logika-matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab-akibat, membuat klasifikasi dan kategori pada anak usia 5-6 tahun. Ali Nugraha (2009;2.4) mengemukakan bahwa “Logika–matematika adalah tata cara berfikir atau pola pikir matematika”. Dengan adanya Logika berarti suatu metode atau teknik yang digunakan untuk meneliti ketepatan penalaran. Ketepatan penalaran yang dimaksud adalah kemampuan untuk menarik konklusi atau suatu kesimpulan yang tepat dari bukti-bukti yang ada atau tersedia.

Menurut Brewer (1999) dalam Musfiroh (2005:85) “Anak telah mulai menunjukkan ketertarikan pada angka dan kuantitas, menghitung dan membandingkan. Meskipun demikian anak sering menggunakan angka-angka tanpa pemahaman. Dalam hal ini anak hafal 1-20 , tetapi mereka mengalami kesulitan pada kegiatan menghitung yang sesungguhnya”.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa anak masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandang sendiri. Mereka masih memfokuskan perhatian pada satu elemen dari sebuah situasi dan mengabaikan yang lainnya.

Pendidikan matematika dapat diberikan pada anak sambil bermain, karena waktu bermain anak akan mendapatkan kesempatan bereksplorasi, bereksperimen dan dengan bebas mengekspresikan dirinya. Dengan bermain anak akan memahami konsep-konsep matematika dan melihat adanya hubungan satu benda dan yang lainnya (Pujiyanto 2008).

Menurut Sudjiono (2005:73) menyatakan “metode adalah cara menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan anak TK, sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik”. Metode merupakan bagian dan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Salah satu cara untuk menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan menggunakan APE. Dalam Direktorat Pembina TK dan SD Tahun 2006 hal 3 menyebutkan:

“APE adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, agar dapat berlangsung dengan teratur dan efisien, sehingga tujuan pendidikan TK dapat tercapai”.

Direktorat Pembina TK dan SD 2006 APE yang digunakan harus memiliki syarat sebagai berikut:

- a. APE sesuai dengan tujuan dan penggunaanya
- b. APE harus dapat memberikan pengertian atau menjelaskan konsep
- c. APE dapat mendorong kreatifitas anak serta memberi kesempatan pada anak untuk bereksperimen.
- d. APE menarik dan tidak membosankan
- e. APE harus dapat digunakan guru dan anak

Pembelajaran di TK menganut prinsip belajar sambil bermain karena melalui bermain seorang anak dapat mengembangkan kemampuan aspek sosial, matematika, bahasa, moral dan nilai-nilai agama. Untuk mengembangkan kemampuan matematika anak digunakan alat Alat Permainan Edukatif (APE) sangkar burung.

APE (Alat Permainan Edukatif) adalah sarana penting yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran dengan benda langsung yang dapat dipegang dan digunakan langsung oleh anak akan mudah diingat anak. APE sangkar burung ini salah satu APE yang dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama perkembangan matematika anak.

Untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dapat dilakukan dengan cara bermain sesuai dengan kebutuhan anak. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan metode dan media yang menarik bagi anak, sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik. Dalam kurikulum TK 2004 kemampuan matematika usia 5-6 tahun adalah:

a) Mengelompokkan angka, benda menurut ciri-ciri tertentu. b) Membilang dengan benda. c) Mengenai angka dan konsep bilangan 1 sampai 20. d) Mengenai penambahan dan pengurangan.

Pada penelitian ini kemampuan matematika yang diteliti adalah kemampuan yang terdapat pada kurikulum 2004. Metode yang digunakan adalah alat permainan edukatif (APE) seperti sangkar burung. Pada APE sangkar burung ini dapat mengembangkan beberapa konsep, bentuk, angka atau gambar-gambar dan

dapat Juga untuk mengembangkan konsep ilmu pengetahuan

4. Kemampuan berhitung anak usia dini

a. Kemampuan Berhitung

Perkembangan berhitung sebagai proses memperoleh pengetahuan atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri yang harus dimiliki anak. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Menurut Bloom dkk dalam Depdiknas (2007 :5) “Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan, a) Penguasaan konsep seperti warna, bentuk dan menghitung bilangan. b). Masa transisi (mulai dikenalkan bentuk lambang bilangan. c) Lambang (merupakan visualisasi dari berbagai konsep)”. .

Pendapat di atas menjelaskan bagaimana anak belajar berhitung permulaan. Anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan lembar kerja tetapi dari berbagai aktifitas permainan.

Menurut Drs. Soedjarno dalam Depdikbud Skolalistik (1984:2) tujuan berhitung adalah sebagai berikut :

1. Anak mempunyai konsep bilangan dan hitungan
2. Anak mengenal hubungan antara angka dan bilangan
3. Anak memiliki koordinasi otot-otot mata dan tangan
4. Anak memiliki kemampuan melihat hubungan antara

- benda dan angka.
- 5. Masa-masa peka anak belajar berhitung dan menulis.
- 6. Anak senang dan siap menerima pembelajaran yang mengarah kepada Membaca dan menulis.

Sesuai dengan uraian diatas dalam pengenalan konsep bilangan, penambahan dan pengurangan, serta menyebutkan bentuk bilangan dan sebagainya. Setelah tercapai pengenalan konsep bilangan, Agar tujuan anak mampu mengenal, memahami dan memiliki konsep berhitung serta mengenal arti lambang bilangan sebagai pengganti benda Dengan permainan sangkar burung ini dapat merangsang anak kepada kenyataan bahwa berhitung itu berguna untuk meningkatkan kognitif anak jika dihadapkan kepada situasi yang demikian mungkin anak akan lebih melihat arti dan guna kepandaian berhitung.

b. Konsep Berhitung

Menurut Depdiknas dalam Permainan berhitung (2007:8) menyatakan bahwa “Pada anak prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan”. Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa anak merupakan bagian dari dunia fisik, sehingga pengalaman langsung dengan benda-benda sangat penting dalam belajar.

c. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung

Adapun prinsip permainan berhitung dalam Depdiknas(2007:14) sebagai berikut:

- 1). Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda.

- 2). Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya.
- 3). Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- 4). Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga atau media yang sesuai dengan benda sebenarnya, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- 5). Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh di lingkungan sekitar anak .
- 6). Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap mengelompokkan benda, mengenal dan menyebutkan bilangan.
- 7). Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

d. Implikasi kemampuan berhitung

1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi
2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi

masalah pada anak. Itu berarti anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru untuk mengatasi masalah pada anak tersebut.

e. Tujuan Berhitung

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar atau angka.
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 yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

5. Pentingnya bermain dalam mengoptimalkan pendidikan anak usia dini.

Dalam kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan dan mendukung proses pembelajaran dapat membantu menumbuh kembangkan kemampuan berhitung anak seoptimal mungkin. Hal ini didukung pendapat Piaget dalam Depdikbud (1992:38) dalam Proses Belajar Mengajar menyatakan : Bermain merupakan gambaran pendapatnya pada perkembangan intelektual anak, yaitu perkembangan anak disempurnakan dengan proses asimilasi - akomodasi (penyesuaian diri).

Berdasarkan pendapat diatas yang disimpulkan arti bermain : Bagaimana cara anak melakukan dan menggabungkan apa yang diketahui dan di pahami

tentang lingkungannya. Pada saat bermain anak dapat mencoba dengan aman pola tingkah laku baru dialaminya dalam bentuk fisik, sosial, intelektual dan emosional untuk menghadapi kenyataannya.

Bermain yang bertujuan salah satunya mengembangkan kemampuan berhitung pada anak saat pembelajaran untuk menunjukkan keberhasilan untuk mengukur perkembangan anak usia dini seoptimal mungkin. Sebagaimana pendapat Patmonodewo, 1995 (dalam Santoso 2002:46) “ Bermain dengan alat pilihan guru dan anak diharapkan dapat menemukan suatu konsep atau pengertian, yang bertujuan agar anak dapat menyelesaikan suatu tugas”.

Mengacu pada pendapat Patmonodewo di atas penulis menduga bahwa permainan sangkar burung merupakan cara yang tepat mengembangkan kemampuan berhitung anak. Sebagaimana yang dijelaskan Piaget dalam Purwadi (2005:10)

“Sejak lahir manusia sudah mulai bermain sebagaimana nampak dalam gerakan-gerakan tubuh, kaki tangan serta anggota tubuh lainnya untuk menyelidiki dunia di sekitarnya dan menjelang usia 3 tahun permainan dimodifikasi melalui interaksi dengan anak-anak yang lebih dewasa dimana pada saat anak itu sudah mulai belajar bermain menurut aturan yang berlaku dalam permainan”.

Sehubungan pendapat di atas pada masa ini anak berintegrasi dengan dunia disekitarnya. Dengan kata lain anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungan.

Sedangkan Saputra (2001:20) menyatakan,

“Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan juga memiliki Fungsi Sosial dan Emosional. Melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasilnya yang diperoleh dari kegiatan itu. Bermain bagi anak akan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan agar bisa berkembang secara optimal dan memiliki tujuan tertentu, selanjutnya dijelaskan oleh Salmiati (2008) tujuan kegiatan bermain antara lain: 1) Anak dapat mengembangkan inisiatif dan fantasi 2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. 3) Membantu perkembangan anak. 4) Memupuk perasaan sportif anak. 5) Melatih kerja sama. 6) Mengembangkan perasaan estetis.

Dalam kegiatan bermain perlu diperhatikan keterlibatan anak, supaya mempunyai arti penting dalam kehidupan mereka. Pendidik perlu memperhatikan pandangan bermain untuk anak usia dini..

Menurut Elinawati dalam Suryadi (2006) pijakan yang hendak dilakukan guru dalam pelaksanaan bermain adalah sebagai berikut:

1. Pijakan Pengalaman sebelum main, guru mengaitkan permainan dengan tema dan memperkenalkan alat permainan yang sudah dipersiapkan dan mengatur duduk anak dengan melingkar.
2. Pijakan pengalaman selama anak main anak harus memiliki cukup waktu untuk mengembangkan pengalaman main mereka.
3. Pijakan pengalaman setelah main, bila waktu main habis kepada anak diberitahukan saat membereskan alat permainan yang sudah digunakan

6. Permainan Sangkar Burung Untuk Anak Usia Dini

Pada permainan APE sangkar burung dapat melatih konsentrasi dan mengembangkan kemampuan berhitung anak supaya lebih baik. Pada APE sangkar burung ada beberapa konsep yang dikembangkan diantaranya mengenal konsep bilangan, mengelompokkan benda, mengenal penambahan dan pengurangan serta menyebutkan perbedaan dua buah benda. Menurut Purnamasari (2002) mengemukakan bahwa:

“Sangkar burung adalah: permainan yang menyenangkan untuk segala usia. Permainan ini dilakukan menurut posisi yang ditunjukkan oleh papan pemutar yang berupa lingkaran, terbagi menjadi empat daerah dan empat warna”.

Upaya pendidikan yang dilakukan oleh pendidik hendaklah dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan strategi, metode yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak.

Sedangkan menurut Wojowasito dan Wasito (1991) “sangkar burung memiliki arti yang memutar balik atau putaran, serta berdasarkan pendapat Yandianto (2001) “perputaran adalah hal yang berputar, perubahan-perubahan, pertukaran dan pergantian permainan”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dijelaskan bahwa permainan bagi anak melalui putaran papan, dimana anak dapat menempelkan gambar angka menurut bentuk sesuai urutan bilangan serta penjumlahan dan pengurangan dan menceritakan benda apa yang telah dilihatnya.

Adapun langkah-langkah permainan sangkar burung sebagai berikut :

- a. Mintalah seorang anak untuk berdiri di sisi sangkar burung yang sudah disediakan
- b. Guru memperkenalkan angka dan macam-macam gambar binatang terlebih dahulu kepada anak.
- c. Putarlah bagian atas sangkar burung sehingga anak mengerti bagaimana cara anak memasang angka tersebut sesuai dengan urutan bilangan.
- d. Setelah anak mengerti dengan bentuk gambar dan angka barulah anak diperintahkan untuk mengelompokkan benda sesuai warna, bentuk, dan ukuran
- e. Sewaktu anak memperoleh gambar yang mereka dapat barulah anak mencari angka sesuai jumlah gambar tersebut dan akan di pasangkan pada sangkar burung.
- f. Pada saat anak mengelompokkan angka pada umumnya jumlah gambar berbeda, disitulah anak tahu berapa jumlahnya yang tidak sama dan berapa yang kurang.
- g. Bagi anak yang belum mengerti dengan bentuk bilangan guru memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak.



Gambar I :
Media Sangkar Burung



Gambar 2
Menggelompokkan Angka



Gambar 3
Menggenalkan bentuk Angka



Gambar 4
Mengelompokkan benda menurut
warna, bentuk dan ukuran



Gambar 5
Mengelompokkan gambar
sesuai dengan warna



Gambar 6
Menyebutkan urutan bilangan



Gambar 7
Mengenai konsep bilangan
dengan benda

B. Penelitian yang relevan

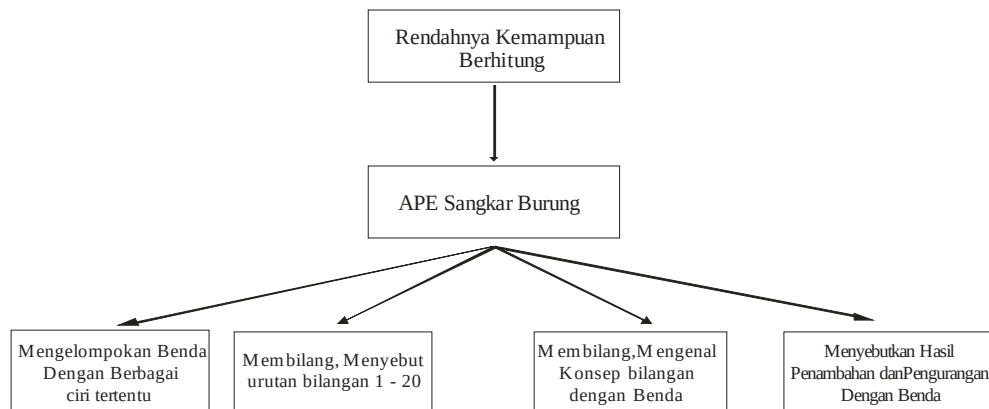
Yulismar (2010) meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di TK Mahadul Islami Ampang Gadang Kabupaten Agam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya permainan tersebut merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka koseptual

Guru sebagai fasilitator dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, melalui APE sangkar burung. Tujuan dari sangkar burung adalah anak dapat mengelompokkan benda, membilang, menyebutkan urutan bilangan, mengenal

konsep bilangan dengan benda,serta menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda.

Dari kajian teori di atas maka kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2: Kerangka konseptual

Kemampuan berhitung anak TK belum optimal sesuai dengan perkembangan dan tidak tersalur melalui permainan yang sudah ada, maka guru melakukan usaha mengoptimalkan kemampuan berhitung anak dengan permainan sangkar burung sehingga terjadinya pengoptimalkan emosi anak TK.

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan dengan media sangkar burung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK di kelompok B TK Budi Utama Koto Tuo Ampek Angkek.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan siklus pertama dan kedua hasil analisis data maka pada bagian ini dikemukakan simpulan dan saran sebagai berikut:

A Simpulan .

1. Anak tertarik dalam kegiatan bermain sangkar burung dan anak mengerti dan paham akan pengertian berhitung.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri anak melaksanakan kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.
3. Kemampuan berhitung anak setelah siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, karena hampir semua anak dapat mengelompokkan benda, menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambing bilangan serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.
4. Mendorong aktivitas, inisiatif dan kreatif sehingga mereka berpartisipasi dalam pembelajaran.
5. Akan membantu anak menghilangkan rasa takut, malu, rendah diri dan kemurungan pada anak.
6. Dapat menyalurkan ekspresi anak-anak kedalam kegiatan yang menyenangkan
7. Melalui permainan sangkar burung secara berkelompok lebih besar di bandingkan secara perindividu dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini media sangkar burung dipergunakan untuk mengembangkan kogniti anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa media sangkar burung dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Aplikasi media sangkar burung ini memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Dari simpulan diatas peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang adalah :

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat peraga /media yang menunjang kegiatan pembelajaran.
2. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan kepada mereka dalam kegiatan permainan.
3. Untuk peneliti selanjutnya disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian.
4. Dalam penggunaan alat peraga selama penelitian masih terdapat kelemahan kelemahan untuk disarankan kepada peneliti pada masa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ali Nugraha, A. Sy. Dina Dwiyana. 2009. *Dasar-dasar Matematika dan Sains*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Depdikbud. 1984. *Pedoman Guru Pendidika Skolalistik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 1992. *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- _____. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dikdasmen
- Musfiroh, Tadkiroatun 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasuh Kecerdasan* Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti DPP TK DKPT
- Purnama Sari, 2006. *Aktivitas Pintar untuk Pra Sekolah*. Jakarta: Erlangga
- Purwadi, Agung. 2005. *Usia Kegiatan Anak Bermain dan Permainan 2-4 tahun*. Jakarta. Depdiknas
- Purnamasari, Ariavita. 2006. *Aktivitas Pintar untuk Pra Sekolah*. Jakarta : Erlangga.
- Suryadi, Ace. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT*. Jakarta: Depdiknas..
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik AUD*. Jakarta: Depdiknas.

- Salmiati 2008. *Bermain dengan anak*. Makalah disampaikan dalam pelatihan Pendidikan Anak Usia Dini Se Sumatera Barat. Di Padang, 22 Mai 2008.
- Saputra, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT.Gramedia Widiasarana.
- Suyanto, Slamet.2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :Depdiknas.
- Solfema. 2006. *Paud, Hakekat, Sasaran Proses Pembelajaran dan Kompetensi*. Pendidikan Universitas Padang(UNP) dan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) Sunbar
- Solfema. 2006. *Paud, Hakekat,, Sasaran Proses Pembelajaran dan Kompetensi*. Pendidikan Universitas Padang (UNP) dan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) Sumbar.
- _____(2004). *Konsep PAUD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Santoso, 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Dirjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Depdikbud –RI
- Sujiono, Yuliani Nufaini. 2005. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- UU Sisdiknas Nomor. 20 Tahun 2003. Tentang Sistim Pendidikan Nasional. Jakarta : Dirjen Dikdasmen
- Wojowasito dan Wasito, Tito. 1991. *Kamus Lengkap Inggris –Indonesia Indonesia – inggris*. Bandung. Hasta
- Yandianto. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung . M25 Bandung
- Yulismar, 2010. *Meningatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga*. Ampang Gadang. Kabupaten Agam.
- Wardani,dkk. 2006.*Bahan Ajar Pedagogik.Padang:FIP.UNP*