

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
BALOK DAN KARTU ANGKA DI TK
AL-HIDAYAH PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

**NENI SURYANI
2008/10111**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok dan Kartu Angka di TK Al-Hidayah Padang**
Nama : Neni Suryani
NIM : 10111/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Rismareni Pransiska, SS, M.Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Dan Kartu Angka di TK Al-Hidayah Padang

Nama : Neni Suryani
NIM : 2008/10111
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2011

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	1.
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	2.
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3.
4. Anggota	: Nurhafizah, M. Pd	4.
5. Anggota	: Indra Yeni, S. Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Agustus 2011

Yang Menyatakan

NENI SURYANI
NIM. 10111

ABSTRAK

NENI SURYANI 20011: Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok dan Kartu Angka di TK Al-Hidayah Padang Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

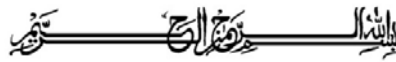
Kemampuan berhitung anak dalam kelompok BI di TK Al- Hidayah masih rendah karena pembelajaran berhitung dan mengenal angka dianggap sulit dan membosankan bagi anak. Hal tersebut terjadi disebabkan kurangnya media, kemampuan dan profesional guru serta tidak bervariasinya metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

Permasalahan yang dapat digambarkan dalam penelitian adalah kurangnya media/alat yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Untuk itu digunakan media/alat yang meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok dan kartu angka. Sehingga tujuan penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan berhitung anak melalui permainan balok dan kartu angka serta anak paham konsep bilangan.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reaserch*) yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan berhitung anak. Pada siklus I kemampuan anak dalam berhitung masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok sebelum tindakan persentase kemampuan anak 37,5%, pada siklus I 53% sedangkan pada siklus II 83,33%.

Hal ini menunjukkan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi bisa disimpulkan bahwa permainan balok dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok BI di TK Al-Hidayah Padang.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rahmat-Nya sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul: " Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok di TK Al-Hidayah Padang". Selanjutnya salawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabatnya dan kaum muslim sampai akhir zaman. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak yang memberikan bantuan yang sangat berharga baik secara moril ataupun materi.

Untuk itu pada kesempatan ini izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Ibu Dra. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universita Negeri Padang.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi.
7. Orang Tua, Kakak dan Adik yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril maupun materi serta kasih sayang dan semangat yang tidak ternilai harganya.
8. Ibu Hafizah selaku kepala sekolah dan guru-gruru TK Al-Hidayah Padang
9. Anak didik TK Al- Hidayah Padang khususnya BI yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas beserta dengan orang tuanya.
10. Teman-teman Angkatan 2008 kelas Limau Manis I dan II yang selalu memberikan bantuan, dorongan dan dukungan untuk tetap semangat.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal dan diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum tahap sempurna, untuk itu penulis menerima kritikan dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang.....Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Landasan Teori	8
1. Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Perkembangan Kognitif	10
3. Pengertian Berhitung	13
4. Bermain	17
a. Pengertian Bermain	17
b. Karakteristik Bermain	19
c. Fungsi Bermain	20
d. Manfaat Bermain	21
e. Alat Permainan	22
5. Bermain Balok	24
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis Tindakan	29
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	 30
A. Jenis Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
C. Subjek penelitian	31
D. Objek Penelitian	31
E. Prosedur Penelitian	31

F. Instrumentasi	36
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Teknis Analisis	38
I. Indikator Keberhasilan	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Data	41
B. Analisis Data.....	56
C. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Implikasi.....	82
C. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Indikator Pengembangan dan Penilaian.....	37
Tabel 2. Kondisi Awal Anak	42
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	43
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan I Siklus I	57
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan II Siklus I	59
Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan III Siklus I	62
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Siklus I Pertemuan I, II dan III	64
Tabel 8. Hasil wawancara anak pada siklus I	66
Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan I Siklus II	67
Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan II Siklus II	70
Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Pertemuan III Siklus II	73
Tabel 12. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	75
Tabel 13. Hasil wawancara anak pada siklus II	77

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	43
Grafik 2. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan I	58
Grafik 3. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan II.....	60
Grafik 4. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan III.....	63
Grafik 5. Perbandingan Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus I Pertemuan I, II dan III	65
Grafik 6. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan I.....	68
Grafik 7. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan II.....	71
Grafik 8. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan III	74
Grafik 9. Perbandingan Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Siklus II Pertemuan I, II dan III	76

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I. Kerangka Konseptual	29
Bagan II. Siklus Penelitian.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian TK merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini yang berumur 4-6 tahun.

Pendidikan TK bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi

yang dimiliki oleh anak dengan memberikan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar bermakna dan menyenangkan bagi anak sesuai dengan minat dan perkembangannya melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan yang akan meningkatkan perkembangan anak.

Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif anak dengan melakukan permainan berhitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak untuk itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Permainan berhitung merupakan bagian dari Matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kognitif anak. Dengan kata lain permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar Matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran Matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar. Selain itu permainan berhitung juga membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Untuk mewujudkan semua itu diperlukan guru yang profesional yaitu: guru yang mampu menciptakan kegiatan yang merangsang anak aktif untuk melakukan berbagai kegiatan yang penting bagi perkembangan anak. Guru yang efektif adalah guru yang bisa menstimulasi anak untuk belajar matematika dan anak bisa belajar matematika dengan baik hanya ketika anak membangun pemahaman matematika anak sendiri.

Menurut Bahri (2000:5) guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif. Guru juga dapat mengelola kegiatan tersebut dan mengerti, memahami serta menghargai prinsip pendidikan dan tahap-tahap perkembangan anak dengan cara menentukan metode mengajar yang tepat dan media yang menarik minat anak agar semua kemampuan dan potensi anak berkembang secara optimal salah satu kemampuan kognitif melalui permainan berhitung dengan menggunakan balok.

Balok merupakan media atau alat yang digunakan di TK untuk menunjang proses belajar mengajar. Area balok yang ada di TK menjadi favorit bagi anak karena anak dapat berkreasi, berkeaktivitas dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang ada pada anak termasuk kemampuan kognitif. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK. Menggunakan balok dalam bermain hendaknya dapat meningkatkan kemampuan anak di dalam berhitung dan mengenal angka.

Namun kenyataan yang dilihat di lapangan masih banyak anak usia dini mengalami keterlambatan di dalam berhitung dan mengenal angka. Di TK AL Hidayah setelah di amati masih banyak kendala dalam meningkatkan kemampuan berhitung diantara kendala tersebut adalah kurang kemampuan anak dalam belajar berhitung dan mengenal angka, kurang profesional guru menggunakan media serta kurang menariknya media yang gunakan atau ditampilkan monoton dan tidak kreatif dalam proses belajar berhitung dan mengenal angka, juga tidak bervariasi metode yang digunakan dalam belajar

berhitung dan mengenal angka, sehingga anak menjadi bosan untuk belajar berhitung.

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan salah satu media yang dipergunakan untuk mendukung proses permainan berhitung adalah melalui penggunaan kartu angka dan balok yang sudah dimodifikasi (dirancang) sedemikian rupa agar lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak dengan PTK yang berjudul: Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok di TK al-Hidayah Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam belajar berhitung dan mengenal angka.
2. Kurangnya media/alat untuk menunjang proses belajar berhitung dan mengenal angka.
3. Tidak bervariasinya metode yang di berikan dalam belajar berhitung dan mengenal angka.
4. Kurangnya profesional guru di dalam menggunakan media pada pembelajaran berhitung dan mengenal angka.

C. Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya variabel yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu

penelitian tindakan kelas terhadap kurangnya media/alat dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al-Hidayah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimana cara permainan balok dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas dapat dikemukakan pemecahan masalah yaitu: dengan menggunakan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan anak di dalam berhitung dan mengenal angka.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan pemecahan masalah di atas maka tujuan umum penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan anak usia dini di dalam berhitung dan mengenal angka melalui permainan balok

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Anak

- a. Dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan anak.
- b. Dapat melatih kemampuan matematika dasar, berhitung, penjumlahan dan pengurangan.
- c. Dapat mengenal konsep dan lambang bilangan.

- d. Dapat mengembangkan motorik halus dan melatih ketelitian serta kesabaran anak.
- e. Untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai alat bantu belajar dalam mempelajari tujuan yang diberikan kepada pendidik dalam proses belajar mengajar di TK.
- b. Sebagai bahan untuk menumbuh kembangkan minat anak dalam berhitung.
- c. Dapat meningkatkan kreativitas guru atau pendidik agar lebih inovatif dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi anak.

3. Bagi sekolah

- a. Dapat dijadikan sebagai sarana dan prasarana dalam mengembangkan serta meningkatkan SDM yang berkualitas dan mandiri.
- b. Dapat meningkatkan mutu sekolah dan memberikan bekal untuk anak anak didik.

H. Definisi Operasional

1. Berhitung adalah Ilmu yang dipelajari atau diajarkan berhubungan dengan bilang-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasionalnya dapat digunakan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.
2. Meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak sangat penting sekali bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan konsep dasar bagi perkembangan kognitif anak. Dimana pengetahuan anak tentang berhitung akan berkembang dengan baik. Berhitung yang dilakukan oleh

anak dapat menggunakan bermacam permainan dan media yang di rancang oleh guru.

3. Balok merupakan alat permainan yang terbuat dari kayu dengan berbagai bentuk ukuran dan warna yang dapat dimanfaatkan didalam pembelajaran di TK serta merupakan alat permainan yang edukatif (APE).

4. Bermain Balok

Balok merupakan media yang sangat menarik bagi anak karena dengan balok anak dapat mengembangkan berbagai aspek pengembangan. Bermain balok yang dilakukan oleh anak dengan tujuan agar anak dapat berhitung dengan benar sesuai dengan urutannya dan anak bisa menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi salah satu ialah PAUD yang membahas pendidikan anak. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia diatasnya sehingga pendidikan untuk anak usia dini dipandang perlu untuk dikhususkan. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut.

Menurut kurikulum berbasis kompetensi (Depdiknas, 2005) bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan untuk ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) bahwa PAUD dimulai saat kelahiran hingga anak berusia 0 sampai 8 tahun. Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. pada masa ini di tandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya karena pada masa ini anak usia

dini disebut juga dengan masa keemasan dimana semua potensi anak sedang berkembang.

Pendapat Gardner (dalam Tientje 2004:9) bahwa ada tujuh domain kecerdasan atau intelengensi yang dimiliki semua orang termasuk anak yaitu: Intelegensi musik, kinestetik tubuh, logika matematika (zumerikal), linguistik (verbal), spasial, interpersonal dan intrapersonal. Multipel Inteligensi ini perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri (Tientje. 2000). Menurut Montessori (dalam Suyanto 2005:20) bahwa anak memiliki daya serap yangt tinggi terhadap informasi dari lingkungannya yang dapat di analogikan sebagai daya serap kertas tisu terhadap air.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjunya karena pada masa ini disebut juga masa keemasan di mana semua potensi anak berkembang cepat dengan memberikan stimulus yang maksimal dan optimal dari lingkungan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yang dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pengembangan pembiasaan (pengembangan moral, nilai-nilai agama, pengembangan sosial dan

emosional serta kemandirian) dan bidang pengembangan kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni). Agar semua aspek perkembangan tercapai secara optimal melalui pemberian rangsangan, stimulus dan bimbingan dengan pedoman pada suatu program kegiatan yang disusun sehingga seluruh pembiasaan dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak serta sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga membangkitkan rasa ingin tahu, berpikir kritis dan menemukan hal-hal yang baru. Semua ini dilakukan dengan kegiatan bermain karena bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

2. Perkembangan Kognitif

Proses berfikir anak pada dasarnya tidak terlepas dari perkembangan otaknya. Pada anak usia 4-5 tahun sangat membutuhkan stimulus yang memadai sehingga fungsi otak anak dapat berkembang optimal. Untuk merangsang perkembangan kemampuan berfikir diperlukan stimulus kognitif agar perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatinya dalam

mengenai bilangan dan benda disekitarnya akan dapat melangsungkan hidupnya. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihatnya, didengar dan dirasa atau yang dicium melalui pancaindra yang dimilikinya.

Menurut Piaget (dalam Suyanto 2005:99) perkembangan kognitif anak adalah bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif yaitu: Tahap Sensorimotor, tahap Praoperasional, tahap Operasional Konkret, tahap Operasional Formal. Perkembangan kognitif anak secara umum mengikuti pola dari perilaku yang bersifat refleks (tidak berpikir) sampai mampu berpikir secara abstrak dengan menggunakan logika tingkat tinggi.

Sedangkan Vygotsky (dalam Santrock 2007:50) memandang bahwa perkembangan kognitif anak dituntun oleh interaksi sosial dan budaya. Dalam pandangan ini bahwa pengetahuan anak tidak dihasilkan dari dalam diri individu melainkan, lebih dibangun melalui interaksi dengan orang lain dan benda. Ini menunjukkan bahwa pemahaman dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan orang lain dalam aktivitas yang kooperatif.

Bandura (dalam Santrock 2007:53) yang menekankan bahwa perilaku, lingkungan dan kognisi merupakan faktor kunci dalam perkembangan dan juga mengatakan bahwa interaksi antara perilaku orang/kognisi dan lingkungan dan sebaliknya. Artinya aktivitas kognitif seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan, lingkungan dapat mempengaruhi kognisi seseorang dan seterusnya.

Berdasarkan dari teori tersebut dapat di simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara adanya interaksi dan informasi secara khusus dari orang lain atau benda, sehingga perkembangan kognitif anak terbangun melalui pengetahuan dan pengalaman yang kompleks dari lingkungan.

Flavell (dalam Hildayani, dkk 2004:9.21) mengemukakan lima perkembangan kognitif anak 4-6 tahun adalah: a) Pikiran itu ada, bahwa manusia adalah merupakan makhluk yang mempunyai pemikiran (kognisi), b) Pikiran mempunyai hubungan ke dunia fisik, pikiran sebagai kotak hitam yang menghubungkan antara stimulus lingkungan dan tingkah laku atau respons seseorang, c) Pikiran terpisah dan berbeda dari dunia nyata, d) Pikiran dapat merepresentasikan objek dan kejadian secara akurat dan tidak akurat, e) Pikiran secara aktif menghubungkan antara interpretasi realitas dan pengalaman emosi.

Tujuan pengembangan kemampuan kognitif dalam kurikulum TK berbasis kompetensi adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

3. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungannya dengan bilangan lain serta melaksanakan hubungan itu. Yang dimaksud dengan berhitung sesungguhnya adalah bekerja dengan bilangan abstrak. Menurut Havighurst (dalam Zulkifli 1992 :54) hampir semua orang belajar membaca, menulis, dan berhitung. Lerner (dalam Yuhendriani 2010:11) mengatakan bahwa berhitung disamping sebagai bahasa symbol juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas. Sedangkan Walle (2007:10) mengartikan berhitung adalah kunci dari konsep ide di mana konsep bilangan lainnya dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa berhitung adalah ilmu yang dipelajari atau diajarkan berhubungan dengan bilangan-bilangan, yang berarti hubungan antara dua bilangan atau lebih dari dua bilangan.

Belajar berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Piaget (dalam buku Depdiknas 2000:5) mengatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Osborn (dalam buku Depdiknas 2000:6) perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan prasekolah (4 - 6 tahun). Oleh sebab itu, usia TK seringkali disebut “Masa Peka Belajar“. Pernyataan ini di dukung oleh Benyamin S. Bloom (dalam Depdiknas 2000:6) yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk di usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Hurlock (dalam Depdiknas 2000:6) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Mempelajari bagaimana belajar (*Learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya (Benyamin S. Bloom). Piaget juga menyatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki oleh anak termasuk kemampuan berhitung karena pada usia ini disebut juga priode keemasan di mana kecerdasan anak berkembang dengan pesat dan menentukan perkembangan selanjutnya. Untuk itu kita harus memberikan stimulus, rangsangan, dan motivasi yang maksimal dari

lingkungan, agar anak mempunyai kesiapan mental dan kematangan di dalam diri anak untuk belajar. Apabila tidak maksimal dan tidak optimal dalam stimulusnya, maka anak akan mendapatkan kesulitan dalam perkembangan kehidupan selanjutnya.

Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika (Depdiknas 2000:7) yaitu:

a. Penguasaan Konsep

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

b. 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.

c. Lambang

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

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan di capai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK

1994 (dalam Depdiknas 2000:8), prinsip-prinsip permainan berhitung di TK tersebut adalah:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
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 pada anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Flavell (dalam Hildayani, dkk 2004:9.23) menjabarkan lima prinsip dalam berhitung yaitu:

a. *The One-one Principle*

Menurut prinsip ini belajar berhitung untuk anak di ajarkan secara berurutan dan satu persatu.

b. *The Stable- Order Principle*

Pada prinsip ini menekankan akan teraturan berhitung dengan menggunakan benda-benda.

c. *The Cardinal Principle*

Prinsip ini menekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan.

d. *The Abstraction Principle*

Prinsip ini menekankan apa yang dapat dihitung oleh anak, karena anak amat aktif mencoba menghitung semua benda yang ada di sekitarnya.

e. *The Order- Irrelevance Principle*

Anak sudah mengerti cara berhitung yang di mulai dengan angka satu dan dapat direpresentasikan dengan berbagai objek.

4. Bermain

a. **Pengertian Bermain**

Bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, dan pengaruh terhadap perkembangan, lewat bermain pula dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Menurut Sigmud Freud

(dalam Hildayani 2004:4.4) bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi dan lamunan karena melalui bermain ataupun berkhayal, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya. Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004:32).

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Pendapat Vygotsky (dalam Montolalu 2005:1.6) bermain merupakan cara berfikir anak dan cara memecahkan masalah. Teori perkembangan kognitif menguji kegiatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan intelektual, yang dipopulerkan Piaget (dalam Montolalu 2005:1.16) bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui intraksi mereka dan berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi-informasi baru dengan keterampilan-keterampilan yang sudah dikenal serta menguji pengalaman dengan gagasan-gagasan baru.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok menggunakan alat atau tidak dengan rasa senang dan gembira yang memungkinkan anak untuk berkhayal dan dapat mengatasi dari permasalahan atau konflik yang ada pada diri anak.

Melalui bermain atau pun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik serta

pengalaman-pengalaman yang menyenangkan. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri, karena bermain tidak terikat pada realitas maka di mungkinakan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya di mana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman dan kreativitas.

b. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensi di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Menurut Sudono (2005:29) mengatakan karakteristik bermain di TK sebagai berikut:

1. Bermain adalah sukarela
2. Bermain pilihan anak
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
4. Bermain simbolis
5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sementara Schwartz (dalam Hartati 2005:92) mengemukakan karakteristik bermain ada sebagai berikut:

1. Bermain interaktif
2. Bermain adalah kebebasan, spontanitas dan tanpa paksaan
3. Bermain adalah hal yang menarik
4. Bermain adalah terbuka (tidak terbatas, imajinatif, ekspresi, kreatif dan berbeda)

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang karakteristik bermain adalah bermain yang dilakukan oleh anak dengan secara spontan dan sukarela serta tidak ada paksaan dari orang lain yang membuat anak aktif dan senang melakukan kegiatan bermain.

c. Fungsi Bermain

Fungsi bermain mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik motorik anak. Sugianto (1995:11) mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah bermain membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan, dan mampu mengendalikan hal yang ada dalam dunianya. Sedangkan pendapat dari Hetherington & Parke dalam Moeslichatoen, (2004:34) fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi bermain berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial anak sehingga anak dapat menemukan dan mengungkapkan dunainya sendiri.

d. Manfaat Bermain

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan-gagasan untuk dapat melakukan cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak. Menurut Musfiroh (2005:25) bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi anak yaitu:

- a. Bermain dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak
- b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan, mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah.
- c. Bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
- d. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif
- e. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak
- f. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- g. Bermain membantu anak menguasai konflik dan teroma sosial
- h. Bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri

Pendapat Sugianto (1995:29) tentang manfaat bermain bagi anak sebagai berikut:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.
- e. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.
- f. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- g. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

Manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu, dkk (2005:1.15) adalah sebagai berikut:

- a. Bermain memicu kreativitas
- b. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- c. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- e. Bermain bermanfaat mengenal panca indra
- f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
- g. Bermain itu melakukan penemuan

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang manfaat bermain adalah untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan yang ada pada anak sehingga anak dapat menyelesaikan masalah dan konflik yang ada pada dirinya.

e. Alat Permainan

Menurut Sudono (2005:7) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, alat itu berfungsi mengenali lingkungan serta

mengajarkan anak melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca inderanya secara aktif dan menyenangkan, ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otak.

Alat permainan optimal adalah alat yang mampu menstimulasikan dan menarik minat anak, sekaligus mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya satu aktivitas tertentu saja. Pendapat Sugianto (dalam Eliyawati 2005:62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak.

Menurut Saputra (dalam Hartati 2005:61) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan tentang alat permainan adalah alat permainan yang digunakan oleh anak di dalam bermain yang dapat merangsang dan mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak serta karakteristik anak sehingga anak merasa nyaman, senang dan bahagia serta alat permainan tersebut tidak membahayakan dan aman bagi anak (APE).

5. Bermain Balok

Balok merupakan salah satu media untuk bermain bagi anak. Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun dan berbagai tingkat usia di TK. Bermain dengan menggunakan balok merupakan salah satu permainan edukatif yang baik bagi perkembangan anak. Ketika anak bermain balok banyak temuan-temuan yang di peroleh anak dengan membangun berbagai gedung dan membuat berbagai bentuk yang di inginkan. Balok adalah alat yang terbuat dari kayu dengan berbagai ukuran, bentuk dan warna yang dapat digunakan dalam permainan di TK, dan merupakan permainan yang edukatif (APE) serta paling disukai oleh anak-anak (Montolalu 2005:6.22)

Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukan adanya peningkatan pengembangan berpikir anak. Daya penalaran anak akan bekerja aktif dan konsep pengetahuan matematika akan ditemukan sendiri, seperti nama warna, bentuk, ukuran, pengertian sama/tidak sama,

seimbang, berhitung, dan lain-lain. Sosialisasi anak akan berkembang dengan membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa dan komunikasi dengan baik. Begitu juga kemampuan bahasa timbul saat anak menyebutkan nama hasil karyanya. Balok memberi banyak kesempatan bagi anak untuk berkembang dalam berbagai cara.

Menurut Benish (dalam Montolalu, 2005:7.9) balok merupakan alat bermain yang sangat bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK. Bermain balok dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan sebagai berikut.

a. Perkembangan kognitif

1. Anak-anak belajar mengenal warna, bentuk, jarak, proporsi, dan ukuran (berat-ringan, besar- kecil).
2. Anak-anak mengenal konsep-konsep matematika seperti lebih banyak- lebih sedikit,sama dan tidak sama, lebih besar- lebih kecil, konsep angka danbilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, prediksi, gravitasi dan stabilitas.
3. Bahasa anak berkembang ketika anak mendiskusikan bangunan yang dibuat.
4. Membantu anak memahami keterampilan membuat peta.

b. Perkemabangan Sosial

1. Anak-anak belajar kerja sama melalui pengalaman menyusun balok membuat satu proyek bersama.

2. Anak-anak belajar untuk menunggu giliran berbagi alat (*sharing*) dan menghargai hak-hak orang lain.
3. Melatih kekompakan dan toleransi serta melatih untuk rukun dengan teman.
4. Keberhasilan dalam menyusun suatu bangunan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri.

c. Perkembangan Emosional

1. Aktivitas dengan balok-balok merangsang berkembang daya fantasi dan memberikan stimulus pada imajinasi, kreativitas serta kesenangan anak.
2. Meningkatkan kemandirian anak ketika anak ingin membangun sendiri bangunan yang telah ia rencanakan sebelumnya.
3. Melatih kesabaran ketika anak membangun balok bersama-sama.

Permainan balok yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak diantaranya adalah balok yang sudah dimodifikasi dengan ukuran diameter 3 x 2 tingginya dengan bentuk lingkaran yang diberi warna merah dan biru. Permainan balok ini dapat dilakukan oleh satu orang atau lebih dengan cara menyusun balok tersebut dari balok yang paling sedikit jumlahnya sampai balok yang paling banyak jumlahnya misalnya: 1 sampai 9, dengan jumlah balok semuanya 45 buah terdiri dari balok merah 25 buah dan balok biru 20 buah serta menggunakan kartu angka. Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru memperkenalkan dan tanya jawab tentang media atau alat yang digunakan dalam belajar berhitung.
2. Guru menjelaskan cara permainan balok dan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.
3. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan balok dan kartu angka yaitu anak mengambil kantong yang berisi balok dengan jumlah balok 45 buah yang terdiri dari balok merah 25 buah dan balok biru 20 buah serta kartu angka 1-9.
4. Anak menyusun balok dengan cara menghitung dari balok yang jumlahnya satu sampai baloknya berjumlah sembilan buah dan meletakkan kartu angka sesuai dengan jumlah balok.
5. Bagi anak yang dapat melakukannya guru memberikan pujian dan bagi anak yang belum guru memberikan motivasi dan semangat.

Belajar berhitung yang menggunakan balok dan kartu angka diciptakan oleh George Cruissenaire atau disebut dengan balok *Cruissenaire* dan kartu angka. Balok *Cruissenaire* ini diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak untuk bernalar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan kemampuan kognitif anak sudah pernah diteliti oleh Wijaya (2010) mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Angka Di TK Aisyiyah Andalas Padang", dan penelitian tindakan

kelas ini juga dilakukan oleh Halimah (2011) dengan judul Pengenalan Konsep Berhitung Pada AUD Melalui Bermain APE Dari Kain Perca Di TK Surya Pariaman. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa menggunakan balok angka dan kain perca dalam proses pembelajaran membawa dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak (berhitung, mengenal lambang dan konsep bilangan) persentase dari 29% sampai meningkat menjadi 79%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas mendukung peneliti melakukan penelitian yang melibatkan pemikiran anak usia TK yaitu bermain dengan menggunakan balok dan kartu angka yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka Konseptual

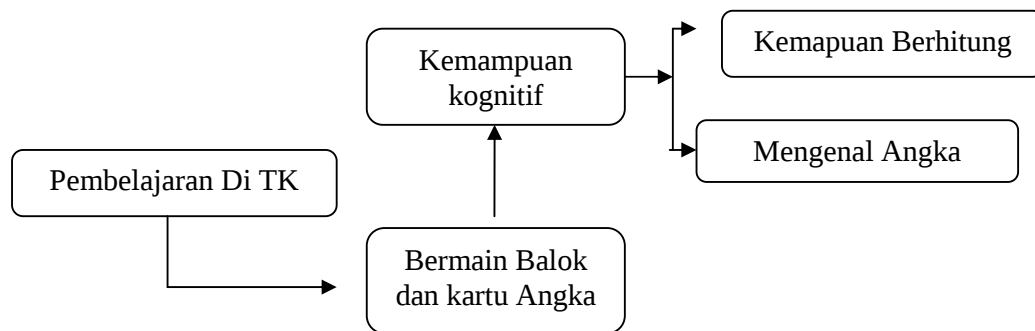
Pada prinsipnya di TK pembelajaran yang dilakukan dengan "Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya Bermain". Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak di TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan berhitung, mengukur isi, mengukur berat, membandingkan dan sebagainya.

Balok yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah balok yang sudah dimodifikasi yang berbentuk lingkaran dengan menggunakan dua warna (merah 25 buah dan biru 20 buah) dan kartu angka.

Bermain balok dapat mengembangkan berbagai konsep diantaranya adalah: konsep bilangan (angka), konsep bentuk, konsep warna, grafik, konsep tinggi rendah, dan konsep banyak sedikit dan lain-lain.

Indikator yang dipakai adalah: membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, dan menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan konsep bilangan, sehingga hasil belajarnya anak dapat memahami bilangan.

Kerangka berfikir penelitian yang dilakukan dapat dijabarkan dari teori diatas adalah: pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan menggunakan media dan alat peraga yang menarik dan bervariasi yaitu dengan menggunakan balok dan kartu angka di dalam bermain yang akan meningkatkan kemampuan berhitung anak.



(Bagan 1: Kerangka Konseptual)

D. Hipotesis Tindakan

Melalui bermain balok dengan menggunakan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al-Hidayah Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perlunya merangsang kemampuan berhitung anak pada usia dini.
2. Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak.
3. Pengembangan kemampuan berhitung anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik, sosial dan emosional anak.
4. Melalui permainan balok dapat melatih kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri.
5. Permainan balok yang dilakukan dalam kegiatan dapat melatih koordinasi mata dan tangan.
6. Alat permainan balok sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai

implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan bermain balok tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan tangan anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan sosial anak.
2. Kegiatan bermain balok yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan menghitung anak sesuai dengan urutan jumlah balok atau anak sudah memahami konsep bilangan.
3. Melalui permainan balok yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal bilangan dan konsep bilangan karena media pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak. Dapat dilihat pada siklus pertama persentasenya 52% dan meningkat pada siklus kedua menjadi 83,33%
4. Bermain balok dapat juga mengembangkan kemampuan bahasa anak, keterampilan anak untuk bernalar dan juga anak paham tentang bilangan serta banyak konsep yang dikembangkan diantaranya konsep angka, bentuk, warna, grafik, banyak-sedikit, tinggi-rendah dan lain-lain.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak khususnya dalam memahami konsep bilangan.
2. Kepada guru TK di harapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu (karakteristik anak).
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai.
5. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

D. DAFTAR PUSTAKA

E.

- F. Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- G. Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- H. Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- I. Djamaran, Bahri. 2000. *Guru dan Anak dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Bhineka Cipta.
- J. Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas..
- K. Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- L. Depdiknas. 2005. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- L.M. Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti Pembinaan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- M.N. Halimah. 2011. *Pengenalan Konsep Berhitung Pada AUD Melalui Bermain APE Dari Kain Perca Di Tk Surya Pariaman*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang : FIP. UNP.
- N.O. Hariyadi, Muhammad 2009. *Statistik Pendidikan* . Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- O.P. Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- P.Q. Hartati, Sri. 2003. *Media Pengajaran TK*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan
- Q.R. Hildayani, Rini, Dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- R.S. Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers. PT Rajagrafindo Persada.
- S.T. Montolalu, Dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.
- T.U. Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- U.V. Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- V.W. Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- W.X. Santi, Danar. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- X.Y. Sudono, Anggani. 2005. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Y.Z. Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.