

**MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN TRUK ANGKA DI TK SARI KUBANG
TUNGKEK KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :

ENDANG KUSRINA
NIM. 2008 / 10095

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

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRUK ANGKA DI TK SARI KUBANG TUNGKEK KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**
Nama : Endang Kusrina
NIM : 2008/10095
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Agustus 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Indra Jaya, M.Pd

Sari Dewi, S.Pd.M.Pd

NIP. 195805051982031005

NIP. 198405242008122004

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP

Dra. Hj Yusyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198802 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRUK ANGKA DI TK SARI KUBANG TUNGKEK KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nama : Endang Kusrina
NIM : 2008/10095
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Agustus 2011

Tim Penguji,

Nama

- | | | | |
|---------------|---|--------------------------------|-----------|
| 1. Ketua | : | Drs. Indra Jaya, M. Pd | 1 |
| 2. Sekretaris | : | Saridewi, M. Pd | 2. |
| 3. Anggota | : | Dra. Rifda Yetti | 3. |
| 4. Anggota | : | Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd | 4. |
| 5. Anggota | : | Rismareni Pransiska, SS, M. Pd | 5. |

ABSTRAK

ENDANG KUSRINA. 2008/ 10095. Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini Melalui Permainan Truk Angka Di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian ini dilatarbelakangi belum meningkatnya kemampuan membaca anak di TK Sari KUBang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan permainan Truk Angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota.

Subjek penelitian adalah kelas B TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 16 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi dan wawancara. Data hasil belajar anak di analisis dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase dalam peningkatan kemampuan membaca anak dapat dilihat sebelum tindakan 9,38%, pada siklus I 32,8% dan setelah siklus II 82,9%. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan truk angka. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan truk angka dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Sari Kubang Tungkek.

Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Hasil rata-rata penelitian dari Siklus I adalah anak yang mendapat nilai sangat baik adalah 32,8% sedangkan pada Siklus II anak yang mendapat nilai sangat baik adalah 82,9%, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan truk angka dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmad dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Mengoptimalkan kemampuan berhitung Awal Anak Usia Dini melalui permainan Truk Angka di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan Studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, kasih sayang dan perhatian serta kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini .
2. Ibu Saridewi, S.Pd, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, kasih sayang dan perhatian serta kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini .
3. Ibu dan Bapak selaku penguji I ,II dan III yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, kasih sayang dan perhatian serta kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD dan Dr. Hj. Rakhimahwati, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang..
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan
6. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini
7. Suami tercinta yang telah memberikan bantuan baik moril dan materil menyelesaikan Skripsi ini
8. Rekan-rekan Majelis Guru TK Raflesia Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka maupun duka menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
2. Pengembangan Kognitif	9
a. Pengertian Kognitif	9
b. Pengembangan Kognitif	10
c. Pentingnya Pengembangan Kognitif	10
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif..	12
3. Berhitung Pada Anak	12
a. Pengenalan Diri Kemampuan Berhitung	13
b. Pelaksanaan Permainan Berhitung	15
4. Hakikat bermain	15
a. Pengertian Bermain	15
b. Karakteristik Bermain	16

c. Fungsi Bermain	17
d. Manfaat Bermain	18
5. Pelaksanaan Permainan Truk Angka	19
B. Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Tindakan	23
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Subjek Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	26
D. Instrumentasi	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	46
B. Data Penelitian	59
C. Analisis Data	62
D. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	98
B. Implikasi	98
C. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Obersevasi Perkembangan Tentang Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	46
Tabel 1.2 Sikap Anak dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka (sebelum tindakan)	49
Tabel 1.3 Hasil Observasi Perkembangan Tentang Konsep Berhitung Awal Melalui Permain Truk Angka pada Kondisi Awal (setelah Tindakan).....	53
Tabel 1.4 Hasil Observasi Perkembangan Tentang Konsep Berhitung Awal Melalui Permain Truk Angka pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan)	55
Tabel 2.1 Hasil Observasi Perkembangan Tentang Konsep Berhitung Awal Melalui Permain Truk Angka pada Kondisi Awal (Setelah Tindakan)	57
Tabel 2.2 Sikap Anak dalam Berhitung Melalui Permain Truk Angka Pada Siklus II	59
Tabel 2.3 Kemampuan Berhitung Anak Dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	60
Tabel 2.4 Sikap Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	63
Tabel 2.5 Kemampuan Berhitung Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	65
Tabel 2.6 Sikap Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	68
Tabel 2.7 Sikap Anak Pada Proses Pembelajaran Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	70
Tabel 3.1 Hasil Wawancara Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	75
Tabel 3.2 Hasil Wawancara Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	77

Tabel 4.1	Hasil Observasi Perkembangan Tentang Konsep Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka (anak kategori berkembang)	79
Tabel 4.2	Hasil Observasi Perkembangan Tentang Konsep Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka (Anak kategori Berkembang).....	81
Tabel 4.3	Hasil Observasi Perkembangan Tentang Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka (Anak Kategori Berkembang)	84

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1.1 Hasil Observasi Mengoptimalkan kemampuan berhitung awal Anak Usia Dini melalui Permainan Truk Angka pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	48
Grafik 1.2 Sikap Anak dalam konsep berhitung awal melalui permainan Truk Angka pada Kondisi Awal (setelah tindakan)	50
Grafik 1.3 Hasil Observasi perkembangan tentang Konsep Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka (setelah tindakan)	54
Grafik 1.4 Sikap Anak dalam konsep berhitung awal melalui permainan Truk Angka pada Kondisi Awal (setelah tindakan)	56
Grafik 2.1 Hasil Observasi Perkembangan tentang Konsep Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka pada Kondisi Awal (setelah tindakan)	58
Grafik 2.2 Sikap Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Truk Angka Pada Siklus II (setelah tindakan)	59
Grafik 3.1 Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	62
Grafik 3.2 Sikap Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	64
Grafik 3.3 Hasil Observasi Sikap Anak Dalam Proses Pembelajaran Melalui Permainan Truk Angka Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	65
Grafik 3.4 Sikap Anak Dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan)	66
Grafik 4.1 Hasil Observasi Perkembangan Tentang Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Truk Angka Pada Siklus I (Anak Kategori Berkembang)	69
Grafik 4.2 Hasil Observasi Perkembangan Tentang Kemampuan Awal Pada Siklus II Melalui Permainan Truk Angka (Anak Kategori Berkembang)	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	45
Grafik 2	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Setelah Tindakan)	51
Grafik 3	Sikap Anak dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan tebak kata estafet <i>outdoor</i> pada Siklus I (Setelah Tindakan)	52
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus II (Setelah Tindakan)	60
Grafik 5	Sikap Anak dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> pada Siklus II (Setelah Tindakan)	62
Grafik 6	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Mampu)	70
Grafik 7	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Berkembang)	72
Grafik 8	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Kata Estafet <i>Outdoor</i> (Kategori Perlu Bimbingan)	73

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 kekuatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukann dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Setiap manusia sangat membutuhkan penidikan dalam hidupnya, agar dapat mengembangkan semua potensi yang ada dalam setiap diri individu yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT, oleh sebab itu seorang anak manusia semenjak dia dilahirkan kebumi hingga akhir hayatnya haus akan pendidikan baik itu pendidikan formal, informal, maupun non formal. Dari pengertian pendidikan diatas, maka pemerintah menyatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang. No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal butir 14) yaitu :

Pendidikan itu sudah dimulai sejak usia dini, yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan bagi AUD (0-6) tahun berdasarkan berbagai hasil penelitian yang menyatakan bahwa masa Usia Dini adalah merupakan periode

memanfaatkan masa ini semaksimal mungkin agar masa kini tidak terlewat dengan sia-sia.

Sebenarnya setiap anak sudah memiliki potensi yang beragama dalam dirinya, namun apabila potensi yang telah ada itu distimulasikan dan tidak dirangsang perkembangannya, maka potensi itu akan tersendat atau bahkan bisa hilang atau mati; apabila dalam memberikan rangsangan, hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1977:1) yang menyatakan bahwa “Anak bukanlah manusia biasa dalam bentuk kecil, tetapi ia sebagai insan yang sudah memiliki potensi hanya dapat berkembang apabila diberi bimbingan, pelajaran bantuan, serta adanya kondisi yang memungkinkan mereka dapat berkembang”

Dari berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang perlu disusun oleh guru diantaranya adalah bentuk kegiatan pembelajaran kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagai lembaga pendidikan pra sekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku dan keterampilan, agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar (SD).

Kelancaran dan efektif kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh fasilitas dan sumber belajar yang mendukung, seperti yang diungkapkan oleh Bahri dalam Rahim (2007:7) bahwa :

“Agar proses belajar mengajar yang dilakukan efektif dan efisien dan anak didik aktif untuk mengikuti pelajaran salah satunya yang harus diperhatikan guru adalah sarana fasilitas pendidikan yang dimiliki.”

Hasil observasi awal pada proses pembelajaran PAUD telah penulis lakukan, penulis menemukan berbagai fenomena. Dilihat dari kondisi peserta didik ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung anak masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari beberapa contoh diantaranya : 1) penulis menemukan kurangnya respon anak dalam proses pembelajaran berlangsung, hanya satu sampai enam orang anak yang merespon pembelajaran tersebut. 2) Penulis menemukan ada beberapa anak yang tidak memperhatikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung, mereka asik berbicara dengan temannya. 3) Penulis juga menemukan anak yang pasif diam saja waktu pembelajaran berlangsung; ketika ditanya guru mereka tidak menjawab pertanyaan tersebut.

Masih kurangnya guru mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar. Guru lebih senang melaksanakan pembelajaran yang mudah dan tidak menggunakan media yang perlu persiapan sebelumnya selama ini guru hanya menulis di papan tulis dan ada disuruh memperlihatkan ke depan sehingga anak bosan dengan pembelajaran tersebut.

Selain kurangnya media edukatif, penulis juga melihat kurang kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tersebut kurang menarik bagi anak; dan terkesan monoton dimana anak kurang memahami, merespon apa yang disampaikan guru, anak

kurang memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan pembelajaran kurang bermakna bagi anak dan guru kurang melaksanakan evaluasi setelah pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, penulis mencoba mengaplikasikan permainan Truk Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Sari Kubang Tungkek Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota. Adapun alasan penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung AUD melalui permainan truk angka. Permainan Truk Angka memiliki beberapa kelebihan yaitu permainannya menyenangkan, menarik bagi anak, menggunakan media dengan warna yang menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu anak, melatih konsentrasi anak dengan melalui permainan Truk Angka atau mampu mengurutkan angka, membilang dan mengenal lambang bilangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah adalah :

1. Kemampuan berhitung AUD di TK Sari Kubang Tungkek kurang optimal
2. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain.
4. Media pembelajaran yang kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah diatas dapat dibatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Masih kurangnya kemampuan berhitung anak
2. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media edukatif pada saat mengajar
3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain di TK Sari Kubang Tungkek

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka penulis dapat merumuskan masalah pada penelitian ini adalah : “Apakah melalui permainan truk angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Sari Kubang Tungkek Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian Tindakan Kelas ini adalah “untuk mengoptimalkan permainan truk angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak di TK Sari Kubang Tungkek Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat member manfaat bagi :

1. **Guru**, dapat memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan truk angka untuk meningkatkan kemampuan anak karena permainan truk angka merupakan salah satu alternative untuk mengembangkan kogniti AUD. S
2. **Sekolah**, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak. Truk Angka dapat dijadikan salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan berhitung AUD.
3. **Bagi peneliti sendiri**, merupakan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini dan untuk menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung AUD.
4. **Peneliti selanjutnya**, tulisan ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya untuk meneliti dimensi yang sama dengan aspek yang berbeda.

G. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci pada judul dapat didefinisikan bahwa :

1. Kemampuan berhitung

Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan seseorang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginan melalui komunikasi secara lisan maupun tulisan yang dilakukan dalam lingkungan masyarakat.

2. Permainan Truk Angka

Permainan Truk Angka adalah suatu permainan yang mengembangkan aspek perkembangan berhitung pada AUD, yang mengungkapkan gagasan, pendapat, ide serta hasil pikirannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah: (a) Egosentris. (b) Ia cenderung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. (c) Memiliki *curriosty* (d) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. (e) Makhluk sosial (f) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. (g) *The unique person* (h) Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda (i) Kaya dengan fantasi (j) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. (k) Daya konsentrasi yang pendek (l) Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu

secara nyaman (m) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial (n) Masa usia dini tersebut masa *Golden age*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dimana anak kaya akan fantasi dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

2. Pengembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Menurut Cattell dan Horn dalam Sujiono (2006:1.6) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi atau meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti pemecahan persoalan, mempertimbangkan persoalan (probu 1999)

b. Pengembangan Kognitif

Individu berfikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seseorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seseorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungui atau idiot)

Pada hakikatnya intelegensi adalah kermampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Witherington dalam Sujiono (2006: 1.16) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak

c. Pentingnya Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus

memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain

Berdasarkan pendapat Piaget adalah maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai symbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri,

d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

- 1) Faktor hereditas / keturunan
- 2) Faktor lingkungan.
- 3) Kematangan.
- 4) Pembentukan
- 5) Minat dan bakat
- 6) Kebebasan

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif di pengaruhi oleh keturunan, lingkungan tempat tinggal anak, kepribadian, sikap, perilaku, bakat, dan minat anak.

3. Berhitung Pada Anak

Piaget (2005:9) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di

jaluar matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan,

Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orborn (1981) perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50 % dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80 % pada usia 8 tahun.

a. Pengenalan Dini Kemampuan Berhitung

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat

banyak kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi sesuatu yang menakutkan bagi anak.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam permainan matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak).

Ciri-ciri manandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain:

1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
2. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
3. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.
4. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya.
5. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada saat guru menjelaskan pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Oleh karena itu, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari gurunya.

b. Pelaksanaan Permainan Berhitung

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang serta dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangannya. Selain itu anak diharapkan dapat mengenal konsep ukuran standar yang bersifat informal atau alamiah, seperti panjang, besar, tinggi, dan isi melalui alat ukur alamiah, antara lain jengkal, jari, langkah, tali, tongkat, lidi dan lain-lain.

4. Hakikat Bermain

1) Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa,

emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dengan demikian fungsi bermain adalah meningkatkan seluruh aspek perkembangan. Dengan kata lain tidak saja tumbuh secara fisik, tetapi juga dapat berkembang secara psikis.

White (dalam Sugianto, 1995:23) mengemukakan:

Bahwa anak-anak akan memperbolehkan kepuasan pribadi karena merasa kompeten keberhasilan melakukan sesuatu atau memperoleh tanggapan dari lingkungannya. Sudah merupakan hadiah tersendiri bagi anak bermain dapat merupakan cara anak bertindak menurut kehendaknya sendiri dalam tindakan yang efektif.

Keinginan anak-anak cara berfikir dalam kemampuan memecahkan masalah yang berkembang dalam sebuah iklim yang mendorong anak-anak untuk menggali kreatifan, mengembangkan ide-ide yang mengembangkan bentuk ekspresi diri.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu keinginan yang dilakukan anak tanpa menggunakan alat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, anak dapat memiliki beberapa pengalaman hidup dan anak mengutamakan cara bermain dari pada hasil yang diperoleh.

2) Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya, kemampuan dari kecakapan, bermain dapat juga menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

Vygotsky (dalam Sugianto (1995:10) mengemukakan:

Bermain membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak dan memberi kesempatan pada anak untuk melakukan control yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi.

Bermain bagi anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati
- c. Bermain menuntut partisipasi aktif secara fisik maupun secara psikis.
- d. Bermain sifatnya spontan

3) Fungsi Bermain

Fungsi bermain adalah sebagai penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya, bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat

melakukan penyesuaian dengan permasalahan hidup yang dihadapinya.

Dewey (dalam Montolalu (2007:7) mengemukakan:

Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda kongret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Bermain memungkinkan anak melatih kompetensinya dan menguasai keterampilan baru dengan cara menyenangkan, selain itu bermain juga mempelajari sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

4) Manfaat Bermain

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan meemunculkan gagasan dan untuk mengetahui aspek perkembangan anak sebagai berikut:

Nakita (dalam firmanawati (2004:55) Muncul beberapa manfaat bermain yaitu:

- a. Melatih motorik kasar dan motorik halusnya, dengan berterak ia akan memiliki otot-otot tubuh yang membentuk secara fisik

- b. Anak mengenal perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi dengan baik.

Muncul beberapa manfaat bermain

1. Untuk Perkembangan Kognitif

- a) Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda
- b) Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi masalah

2. Untuk perkembangan sosialemosional

- a) Anak merespon perasaan teman sebaya sambil menanti giliran bermain.
- b) Anak belajar menguasai perasaannya bila ia marah dan sedih

3. Untuk perkembangan bahasa

- a) Anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda.
- b) Anak bereksperimen dengan kata-kata (struktur bahasa)

4. Untuk perkembangan fisik

- a) Anak terlibat dalam permainan aktif menggunakan keahlian motorik
- b) Anak mampu menggunakan motorik halus untuk memcocokkan kartu kata bergambar

5. Pelaksanaan Permainan Melalui Truk Angka

Permainan berhitung permulaan (dalam Depdiknas,2007:39) mengajarkan berhitung pada anak Usia Dini dilakukan dengan pendekatan bermain, karena bermain adlah metode belajar yang efektif bagi annak. Untuk megajarkan anak mengenal bilangan, tidak ada larangan bagi anak asalkan sesuai dengan kematangan anak. Pada penelitian ini yang cocok bagi anaka adalah mengenal bilangan melalui Truk Angka, disini akan terlihat bahwa anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan.

Adapun langkah-langkah permainan Truk Angka yang terdiri dari: 1) Guru menyiapkan alat-alat. 2) Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan Truk Angka. 3) Anak akan mengambil kartu angka. 4) anakakan mengambil/mengangkat barang/ kotak yang sudah bernomor ke dalam Truk Angka sesuai dengan angka yang tertulis pada kartu. 5) Barang yang sudah diletakkan di dalam Truk Angka akan dibawa oleh anak. 6) Sesampainya pada tempat yang sudah ditentukan anak akan menurunkan barang atau kotak yang dibawa tadi, dan melaporkan pada si pemesan barang berapa banyak barang yang dipesan apakah sesuai dengan jumlah yang dipesan.

Setelah guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba permainan mengenal permainan melalui Truk Angka, guru memberikan penghargaan / motifasi berupa pujian, tepuk tangan dan

acungan jempol. Sedangkan bagi anak yang belum berhasil guru memberikan arahan dan bimbingan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Fitri Yenti (2010) upaya peningkatan kemampuan kognitif melalui lagu bagi anak usia dini di TK Aisyiah I Pandean. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung pada anak melalui pembelajaran metode permainan berhitung pada anak usia dini. Halini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berhitung dari sebelum tindakan sampai siklus III yakni sebelum tindakan 45 % siklus mencapai 70 % II mencapai 85 % dan siklus III mencapai 87 %

Oleh karena itu metode permainan berhitung merupakan pembelajaran yang efektif dalam kemampuan berhitung bagi anak usia dini. Metode ini mempunyai peranan yang sangat penting kemampuan hitung anak karena dapat membantu meminimalkan permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran dan pembelajaran berhitung melalui metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

2. Neni Fitri (2010) meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode pemberian tugas di TK Aisyiah VII Purnamandala Kecamatan Wonosongo

Berdasarkan analisis data diperoleh pra siklus : kemampuan berhitung 10 anak didik kategori tinggi, 8 anak didik kategori sedang, 5 anak

didik dalam kategori rendah. Siklus I kemampuan berhitung lisan 10 anak didik kategori tinggi, 8 anak didik kategori sedang, 5 anak didik dalam kategori rendah. Siklus II kemampuan berhitung peserta anak didik kategori tinggi, 8 anak didik kategori sedang dan 4 anak didik kategori rendah.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan / pengamatan metode pemberian tugas dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kedua hasil penelitian tersebut di atas acuan dan masukan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang berjudul “Mengoptimalkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini Melalui Permainan Truk Angka di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota.”

C. Kerangka Koseptual

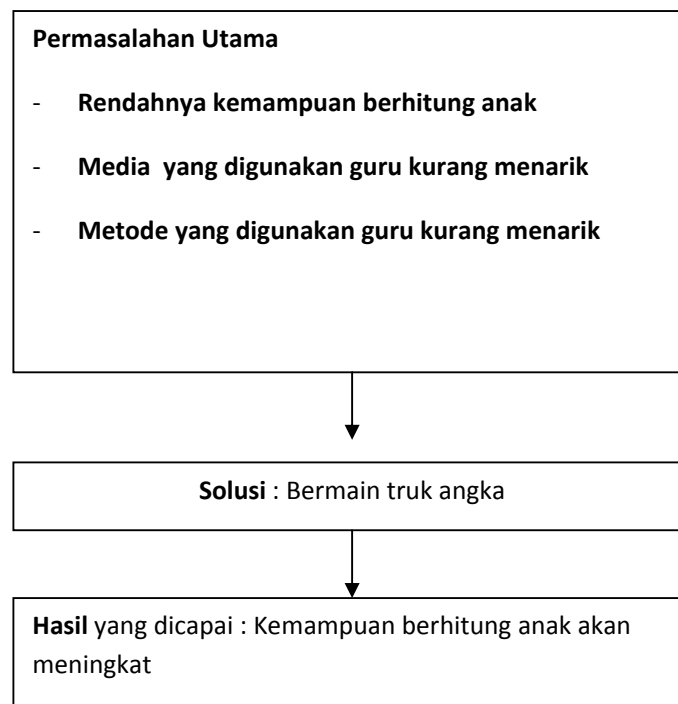
Di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota kemampuan berhitung anak rendah, maka penulis merancang suatu permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam mengenal angka. Adapun kegiatan permainan yang penulis rancang melalui permainan Truk Angka, kegiatan ini terdiri dari kartu bilangan dan Truk Angka. Penulis berharap dengan permainan ini kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

Adapun permasalahan yang penulis jumpai adalah:

1. Kurangnya minat anak mengenal bilangan dan lambang bilangan.

2. Metode yang digunakan kurang menarik
3. Media yang digunakan kurang menarik.

Permasalahan di atas harus segera diminimalisir sedini mungkin, dimana penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Truk Angka. Adapun hasil akhir yang diharapkan adalah kemampuan berhitung anak meningkat.



BAGAN I

KERANGKA KONSEPTUAL

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “ Kegiatan permainan truk angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Sari Kubang Tungkek Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian Mengoptimalkan kemampuan Berhitung awal anak usia dini melalui permainan truk angka, maka kesimpulan yang dapat di kemukakan adalah:

1. Kemampuan berhitung awal pada anak usia dini melalui permainan truk angka lebih optimal di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota.
2. Konsep berhitung melibatkan pemikiran tentang jumlah, berapa banyak, termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan, menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan.
3. Pengenalan berhitung akan tumbuh sangat besar apabila diperkenalkan secara konkrit, baik bendanya, jumlahnya termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka.
4. Penggunaan kartu angka dan truk angka dengan bentuk yang menarik dapat meningkatkan keaktifan anak dalam mengikuti pelajaran.
5. Anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui truk angka, kartu angka serta menghitung jumlah benda.

6. Melalui permainan kartu angka dan truk angka maka berhitung anak semakin meningkat.

A. Implikasi

1. Kemampuan berhitung awal pada anak usia dini dapat di stimulasi sedini mungkin melalui permainan truk angka khususnya di TK Sari Kubang Tungkek Kabupaten Lima Puluh Kota.
2. Permainan truk angka dapat menjadi salah satu alternative yang bias diaplikasikan oleh guru di area pengembangan kognitif untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung awal pada anak usia dini, pada usia 5 sampai 6 tahun.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas, penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah :

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan berbagai aktivitas yang dapat mengembangkan kognitif anak.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegaitan pembelajaran dengan menyajikan dalam bentuk permainan.

3. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
5. Kepada pihak TK Sari hendaknya dapat melengkapi alat permainan kognitif agar pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bandru, 2007. *Bermain dan Permainan AUD*. Jakarta : Bumi Akasara
- Depdiknas, 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*.
Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas.2001. "*Didakdik Metodik di Taman kanak-kanak*". Jakarta :
Depdiknas
- Depdiknas.2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta :
Dirjen Dikdasmen
- Depdiknas. 2008. "*Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*". Padang:UNP
- Depdiknas, 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang *Pendidikan Nasional*, Jakarta : Puspa Swara
- Firmanawaty, Sutan. 2004. *3 Langkah Praktis Menjadikan Anak Maniak Membaca*, Jakarta : Puspa Swara
- Fitri Yenti. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya
- Hariyadi Moh.2009.*Statistik Pendidikan*.Jakarta.PT Prestasi Pustaka Raya
- Hetherington dan Parke. 1979. "*Metode Pembelajaran Anak TK*". Jakarta: Rineka.
- Hildayani Rini, dkk. 2005. "*Psikologi Perkembangan Anak*". Jakarta :
Universitas Terbuka