

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI  
PERMAINAN CONGKLAK DI KELOMPOK B4  
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA I-54  
PADANG**

**SKRIPPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**DIANA FITRI**  
**NIM : 2009 / 51027**

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

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

<b>JUDUL</b>	<b>:</b> MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI KELOMPOK B 4, TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA I-54 PADANG
<b>Nama</b>	<b>:</b> Diana Fitri
<b>NIM</b>	<b>:</b> 2009/51027
<b>Jurusan</b>	<b>:</b> Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini
<b>Fakultas</b>	<b>:</b> Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Agustus 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Indra Yeni, S. Pd**  
**NIP. 19710330 2006 04 2001**

**Dr. Dadan Suryana**  
**NIP. 19750503 2009 12 1001**

Ketua Jurusan,

**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
**NIP. 19620730 1988 03.200**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

### **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI KELOMPOK B4 TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA 1-54 PADANG**

Nama : Diana Fitri  
NIM : 2009/51027  
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Agustus 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Indra Yeni, S.Pd	1. ....
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. ....
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. ....
4. Anggota	: Elise Muryanti, S.Pd	4. ....
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	5. ....

Surat Pernyataan

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

Padang, 12 Agustus 2011

Yang menyatakan

Diana Fitri  
NIM : 2009/51027

## ABSTRAK

**Diana Fitri, 2011 : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak Di Kelompok B4 Taman Kanak-Kanak TK Kartika 1-54 Padang. Skripsi Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika 1-54 Padang, pada kenyataan yang peneliti lihat selama ini, kemampuan berhitung anak masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan, sehingga anak cepat bosan dan kurang minatnya dalam pembelajaran berhitung. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media congklak. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjeknya anak TK Kartika 1-54 Padang di kelompok B 4 yang berjumlah 12 anak. Anak perempuan 5 anak dan anak laki-laki 7 orang. Data tentang kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran yang diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak. Pada siklus I pencapaian nilai rata-rata kemampuan anak meningkat 60,25 %. Sedangkan pada siklus II kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Kartika 1-54 Padang.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Congklak di Kelompok B4 Taman Kanak-kanak Kartika I-54 Padang”. Penelitian ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian ini, peneliti banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Indra Yeni S.Pd. pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr Dadan Suryana, pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak atau Ibu tim penguji skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan dari skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, M.S.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan ini.

6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Kepala TK Kartika I-54 Padang beserta guru yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Orang tua, kakak, suami, adik-adik, serta kedua anakku tersayang yang telah memberikan waktu, dorongan serta doa kepada peneliti.

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

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang pembaca umumnya dan peneliti khususnya .

Padang, Mei 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GRAFIK .....	ix
LAMPIRAN .....	x

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Defenisi Operasional .....	8

### BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori .....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pengembangan Anak Usia Dini .....	10
3. Pengenalan Matematika Pada Anak Usia Dini .....	15
4. Konsep Berhitung .....	17
5. Permainan Congklak .....	19
B. Penelitian Yang Relevan .....	22
C. Kerangka Konseptual .....	24
D. Hipotesis Tindakan .....	25

### BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	26
B. Setting Penelitian .....	26
C. Subjek Penelitian .....	27
D. Objek Penelitian .....	27
E. Prosedur Penelitian .....	27
F. Instrumenasi .....	30
G. Teknik Pengumpulan Data .....	31
H. Teknik Analisis Data .....	32

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data .....	34
B. Analisis Data .....	36
1. Deskripsi Siklus I .....	36
2. Deskripsi Siklus II .....	56
C. Pembahasan .....	72

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	
	78
B. Saran .....	
	79

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Congklak Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan .....	34
Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Congklak pertemuan 1 Pada Siklus I .....	44
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Congklak pertemuan 2 Pada Siklus I .....	46
Tabel 4 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pertemuan 3 pada siklus I .....	48
Tabel 5 Hasil wawancara kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada siklus I .....	50
Tabel 6 Hasil rekapitulasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan 1,2,3 siklus I .....	52
Tabel 7 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan 1 siklus II .....	61
Tabel 8 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan 2 siklus II .....	62
Tabel 9 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan 3siklus II .....	64
Tabel 10 Hasil Rekapitulasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pada pertemuan 1,2,3 siklus II .....	70
Tabel 11 Hasil wawancara anak pada siklus II .....	72
Tabel 12 Hasil kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak Kategori baik .....	75

## DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan .....	35
Grafik 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitug Anak Melalui Permainan Congklak Pada pertemuan 1,Siklus I .....	45
Grafik 3. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Congklak Pada pertemuan 2, Siklus I .....	47
Grafik 4. Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Congklak pertemuan 3, siklus 1 .....	49
Grafik 5 Rekapitulasi hsail observasi kemampuan berhitung melalui Permainan conglak siklus 1 pertemuan 1,2,3 .....	53
Grafik 6 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui Permainan conglak pertemuan I siklus II .....	63
Grafik 7 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui Permainan conglak pertemuan 2 siklus II .....	65
Grafik 8 Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui Permainan conglak pertemuan 3 siklus II .....	65
Grafik 9 Rekapitulasi kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak pertemuan 1,2,3 siklus II .....	71
Grafik 10 Hasil kemampuan berhitung anak melalui permaianan conglak Kategori Baik .....	76

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran**

- I. Satuan Kegiatan Harian
- II. Lembaran Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Congklak
- III. Lembaran Wawancara Anak
- IV. Hasil Wawancara Anak Siklus I
- V. Hasil Wawancara Anak Siklus II
- VI. Gambar Kegiatan Anak

## **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 kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara UU No. 20/2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dalam kompetensi dasar KBK, PAUD 2003).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU No. 20/2003, bab 1 pasal 1 ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaklah dimulai dari usaha dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana pendidikan usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian, memori dan aspek perkembangan lainnya. UU No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 2 menyatakan bahwa PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga penyelenggaraan PAUD yang berada pada jalur formal. Bila dikaitkan dengan UU No. 20 tahun 2003, TK

memberikan layanan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dilakukan kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Menurut Weikart dalam Masitoh, dkk (2005: 13), pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar adalah dari sisi anak itu sendiri bukan dari guru.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Usia dini adalah usia bermain. Setiap anak adalah pribadi yang unik, dan dunia bermain merupakan kegiatan yang mengasyikan bagi anak.

Tugas guru TK adalah menyediakan alat-alat permainan dan rangsangan terhadap anak, sesuai dengan kebutuhan dan dapat menarik minat anak. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan matematika juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000: 1), pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka sering ditemui dimana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, angka pada kue ulang tahun, dan permainan congklak. Karena itu angka dapat dikatakan telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan matematika mulai diperkenalkan pada anak.

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

Dari pengamatan peneliti, jumlah anak pada kelompok B4 di TK Kartika I-54 Padang sebanyak 12 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Dari 12 anak tersebut, hanya 7 orang anak yang cepat menangkap apa yang diberikan pelajaran oleh gurunya. Sedangkan yang 6 enam anak lagi yang terdiri dari 3 orang memperhatikan tapi kurang mengerti, dan 3 anak lagi tidak mengerti sama sekali karena anak yang ini tidak mengenal lambang bilangan.

Melalui pengalaman yang peneliti temui di TK Kartika I-54 Padang, metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya mencontohkan saja di papan

tulis, jadi anak yang cepat daya tangkapnya cepat pula mengertinya. Sedangkan anak yang lambat akan diam saja, bahkan ada anak yang tidak mengikuti apa yang diterangkan guru di depan kelas.

Kemampuan pada setiap anak berbeda, ada anak yang cepat daya tangkapnya atau sebaliknya. Ketika dalam pembelajaran di dalam majalah anak sedang mengerjakan mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda. Disini ada anak yang mengurutkan lambang bilangannya terbalik, bahkan dalam menghubungkan ada yang tidak sesuai dengan jumlah bilangannya. Berarti anak disini kurang mengenal angka.

Media pembelajaran berhitung yang digunakan selama ini di TK Kartika I-54 Padang hanya memakai kartu angka. Dengan menggunakan media tersebut ternyata hasil pengamatan peneliti selama ini menunjukkan kemampuan berhitung anak masih kurang. Karena kurang mendukungnya media pembelajaran berhitung di kelompok B4 ini, sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang optimal diberikan kepada anak.

Partisipasi orang tua juga harus mendukung anaknya, dengan cara mengulangi kembali pengenalan angka. Tetapi berdasarkan hasil wawancara salah satu orang tua murid yang anaknya masih kurang dalam pemahaman tentang angka, didapatkan bahwa mereka kurang punya waktu di rumah karena pekerjaannya yang sangat menyita waktu (jualan di pasar).

Terkait dengan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk memberikan solusinya guna mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan cara pendekatan perorangan bagi anak yang tidak mengenal lambang bilangan dengan memberikan

bimbingan dan latihan secara terus menerus serta memberikan motivasi agar anak tersebut bersemangat dalam kegiatan.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B4 di TK Kartika I-54 Padang tersebut, maka peneliti tertarik meneliti "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Congklak di TK Kartika I-54 Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak di TK I-54 Padang, sebagai berikut :

1. Anak masih belum mengenal lambang bilangan dengan baik.
2. Anak kurang berminat ketika pembelajaran berhitung.
3. Kurangnya variasi metode pembelajaran guru dalam pelajaran berhitung.
4. Media pembelajaran berhitung yang kurang bervariasi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Anak masih belum mengenal lambang bilangan dengan baik.
2. Kurangnya variasi metode guru dalam pelajaran berhitung di TK Kartika I-54 Padang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini, adalah "Apakah permainan conglak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak TK Kartika I-54 Padang?"

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka rancangan untuk pemecahan masalah adalah dengan melakukan kegiatan permainan conglak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan conglak pada anak TK Kartika I-54 Padang.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan permainan :

1. Memberikan kesempatan pada peneliti untuk mengembangkan ide-ide berkreasi dalam menciptakan karya inovatif.
2. Menjadi sumber alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
3. Sebagai objek penelitian murid kelompok B4 Tk Kartika I-54 Padang agar dapat meningkatkan kemampuan matematika.

4. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia din

## **H. Defenisi Operasional**

Ada dua istilah dalam PTK ini yang perlu mendapat penjelasan yaitu : kemampuan berhitung dan permainan congklak.

Yang dimaksud dengan kemampuan berhitung dalam PTK ini adalah kemampuan anak untuk berfikir dalam mengenal angka atau lambang bilangan secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individu.

Yang dimaksud dengan permainan congklak dalam PTK ini adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang dalam satu congklak. Congklak ini terbuat dari kayu berbentuk seperti perahu. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut lubang induk. Antara kedua lubang induk ada lubang yang berderet berjumlah 7 lubang untuk mengisi lubang tersebut diberi kancing baju, sambil guru memperlihatkan angka dan anak harus mengambil kancing baju tersebut sesuai dengan angka.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut *NAEYC (National Association Education For Young Children)* dalam Hartati (2007: 10), anak usia adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut defenisi ini anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah *unique* pertumbuhan serta perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut :

1. Kelompok bayi usia 0 – 12 bulan
2. Kelompok bermain usia 1 – 3 tahun
3. Kelompok pra sekolah usia 4 – 5 tahun
4. Kelompok usia sekolah usia 6 – 8 tahun

Dari klasifikasi tipe kelompok anak usia dini, kita semua sepakat untuk membentuk anak-anak usia dini sebagai pribadi yang utuh. Cara membentuk mereka secara utuh, sebagai pendidik dan orang tua anak usia dini hendaklah

mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatifitas dan bahasa mereka secara seimbang.

### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral. Usia 0 - 8 tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Menurut Rahman (2002: 35) anak usia 4 - 6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

- a. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- b. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- d. Bentuk permainan anak masih individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Sedangkan menurut Jamaris (2005: 26) kemampuan kognitif anak usia 5 - 6 tahun adalah :

- a. Sudah dapat memahami jumlah.

- b. Tertarik dengan angka dan huruf.
- c. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya, dan telah mengenal sebagian besar waktu.
- d. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mampu membaca, menulis, dan berhitung.

## **2. Konsep Pengembangan Anak Usia Dini**

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

Menurut Lonny (2007: 19) pendidikan bagi anak pada usia-usia ini adalah belajar sambil bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi untuk memperkuat hal-hal yang baru. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal baik fisik maupun mental, intelektual, dan spritual.

Bermain adalah medium, dimana anak menyatakan jati dirinya bukan saja dalam fantasinya, tetapi juga benar nyata secara aktif. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya hingga mampu melakukannya

secara tegas. Dapat dikatakan bahwa belajar sambil bermain bagi anak usia dini merupakan prasyarat penting bila orang tua menginginkan, anaknya sehat mental.

#### **a. Pengembangan Fisik Motorik**

Meningkatnya kemampuan fisik anak saat mereka di usia TK membuat aktivitas fisik motorik mereka juga semakin banyak. Tidak heran jika anak-anak TK gemar sekali bermain tanpa mengenal lelah. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain. Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak.

Masim dalam Sujiono (2005: 7), menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya.

Adanya kemampuan atau keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak. Dengan demikian, sering pula para ahli menekankan bahwa kegiatan fisik dan juga keterampilan fisik anak akan dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak.

Gerakan yang mereka lakukan saat bermain bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan otak kiri anak seimbang. Belahan otak kiri akan mengatur cara berpikir logis dan rasional, menganalisis, bicara serta berorientasi pada waktu dan hal-hal terperinci, sedangkan belahan otak kanan peran mengatur hal-hal yang intuitif, bermusik, menari, dan kreativitas. Berbagai permainan yang

dilakukan anak akan membuat otak kiri dan otak kanan anak berfungsi dengan baik.

Begitu juga pengembangan kemampuan motorik kasar dan halus anak yang baik akan membuat anak lebih dapat mengembangkan kognitif akan dalam hal kreativitas dan imajinasinya. Kemampuan fisik dan mental anak yang baik nantinya merupakan dasar bagi anak untuk membangun pengetahuan yang lebih tinggi atau lebih luas lagi.

### **b. Pengembangan Sosial**

Pengaruh permainan terhadap kesehatan dan kekuatan jasmani berkaitan dengan kesehatan jasmani yang melibatkan panca indera dan fungsi gerak tubuh. Alat indera yang digunakan mencakup keseluruhan indera. Semua alat indera tersebut berfungsi, untuk menafsirkan perubahan yang terjadi saat melakukan permainan.

Menurut Vygotsky dalam Suyanto (2005: 122) menyatakan bahwa pada saat bermain anak menunjukkan kemampuan di atas biasanya, di atas kesehariannya, dan seakan-akan ia lebih tinggi dari yang sebenarnya. Sedangkan menurut Dockett dan Fleer dalam Sujiono (2009: 144) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Permainan memiliki manfaat antara lain : 1) membentuk peningkatan daya kognitif, 2) menunjukkan fungsi sosial, 3) memberikan motivasi pada diri anak. Dalam hal membentuk peningkatan daya kognitif anak secara bertahap melalui

proses, kognitif yaitu tahap pengertian. Selanjutnya tahap penalaran melebihi menitik beratkan pada logika anak. Dari perasaan tersebut peningkatan daya kognitif anak akan bertambah.

Permainan menunjukkan fungsi sosial. Hal ini melibatkan lingkungan sebagai penunjang saat lingkungan terlibat, anak belajar menyesuaikan diri. Penyesuaian diri anak dapat menimbulkan rasa sosial terhadap lingkungannya. Dari rasa sosial itu, sosialisasi anak akan meningkat. Contohnya ketika permainan akan berlangsung anak yang masih ragu melakukannya, secara spontan anak yang cepat daya tangkapnya segera membantu temannya.

Anak berinteraksi dengan anak lain saat bermain. Anak bisa merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain dan rasa egosentrisme akan berkurang pada anak serta mengembangkan kemampuan sosialnya.

Permainan memberikan motivasi pada diri anak. Pada motivasi, intrinsik, anak memiliki keinginan untuk berhasil atau memenangkan permainan. Pada motivasi ekstrinsik, anak memiliki keluarga dan teman yang akan memberinya semangat sehingga motivasi akan bangkit. Saat motivasi intrinsik dan ekstrinsik anak mulai bangkit dan akan sekuat tenaga menyelesaikan permainannya dengan kata lain pantang menyerah.

### **c. Pengembangan Kognitif**

Pengembangan kognitif adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan organ-organ tubuh ke arah keadaan yang makin terorganisasi dan

terspesialisasi. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Bruner dan Sutton-Smith dalam Suyanto (2005: 121) bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman, dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

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

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

Menurut Bruner dalam Suyanto (2005: 106) menyatakan anak belajar dari konkret ke abstrak melalui 3 tahapan. Angka adalah simbol dari suatu bilangan. Menurutnya belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum ia belajar angka. Sedangkan menurut Locke (1632-1704) dan Herbart (1770-1841) dalam Sujiono, dkk (2004: 18), kognitif itu tidak lain daripada jalannya tanggapan-tanggapan yang dikuasai oleh hukum asosiasi. Yang terpenting adalah terjadinya,

tersimpannya, dan bekerjanya tanggapan-tanggapan. Unsur paling sederhana dan merupakan dasar bagi semua aktivitas kejiwaan adalah tanggapan-tanggapan. Daya jiwa yang lebih tinggi seperti perasaan, keinginan dan berfikir, semua terjadi karena bekerjanya tanggapan-tanggapan.

Dengan kegiatan conglak dan kartu angka anak akan berfikir, memperkirakan, dan lambang bilangan mana yang cocok diletakkan atau yang sesuai dengan kancing baju. Melalui permainan conglak dan kartu angka, dapat melatih motorik halus anak serta mengasah otak anak dengan mengetahui hasil dari permainan tersebut.

Dari berbagai pengertian yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua aktivitas yang berhubungan dengan persepzi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan.

### **3. Pengenalan Matematika untuk Anak Usia Dini**

Kemampuan dasar matematika anak prasekolah yang berada pada fase praoperasional diwarnai oleh perkembangan kemampuan berfikir simbolis. Refleksi dari kemampuan berfikir ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005: 161), tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logica-mthematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Jadi tujuannya agar anak dapat menghitung sampai seratus atau lebih, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.

Matematika atau berhitung sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Angka satu, dua, tiga, pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak dapat mengucapkannya tetapi tidak memahami artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Menurut Ester dkk, (2007: 2) penguasaan kemampuan matematika pada tingkat yang rendah sangat penting untuk belajar pada tingkat yang lebih tinggi. Oeh karena itu, konsep kebiaasan (*readiness*) dalam pengajaran matematika adalah sesuatu hal yang penting. Kegagalan dalam menguasai konsep-konsep dasar akan sangat berpengaruh dalam kesulitan belajar matematika selanjutnya.

Bagi anak yang belum memahami bilangan menghitung bisa dari mana saja, diulang-ulang dan tidak berurutan. Guru dapat menstimulasi kecerdasan anak dengan cara memberikan motorik-motorik konkret yang dapat dijadikan media bagi anak dalam melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi matematis lainnya.

Menurut Soemanto dalam Sujiono, dkk (2004: 8), pada usia 4 -5 tahun yaitu masa belajar matematika, dalam tahap menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda. Oleh karena itu orang tua dengan guru dapat mengenalkan bilangan kepada anak dengan menggunakan gambar-gambar berbagai benda yang ada disekitar kita dan digunakan untuk berfikir logis dan matematis.

Menurut Jamaris (2005: 45) pemahaman untuk berhitung juga berhubungan dengan pengetahuan terhadap strategi dalam menghitung yang berkaitan dengan menjumlah dan mengurangi. Pengembangan kemampuan dasar menghitung dapat dilakukan dengan membiasakan anak berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan menghitung seperti :

- a. Hari ini, hanya empat anak yang dapat bermain dengan balok kecil.
- b. Menghitung kehadiran anak di sekolah.
- c. Melakukan permainan yang mengundang giliran
- d. Mencocokan jumlah benda dengan angkanya
- e. Menuliskan angka sesuai dengan jumlah bendanya.

#### **4. Konsep Berhitung**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000: 11) dalam permainan berhitung di TK yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengalaman dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar, karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menakutkan bagi anak.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun akibat rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tabakan, kantong pintar, dan permainan congklak).

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung adalah :

- a. Secara spontan telah menunjukkan keterkaitan pada aktivitas permainan berhitung.
- b. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- c. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.
- d. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dari peristiwa yang ada disekitarnya.
- e. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa disengaja.

### **a. Pengenalan Bilangan**

Dalam mengenalkan bilangan pada anak, terlebih dahulu diperdengarkan angka dengan menyebutkannya dan memperhatikan benda-benda yang sesuai dengan lambang bilangannya.

Menurut Cottel dalam Sujiono, dkk (2004: 1.21) “Kemajuan berfikir anak dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya” anak dapat belajar mengenal bilangan apabila ia telah mendapatkan pengalaman belajar sebelumnya dari lingkungan sekitarnya. Dengan mengetahui dan memahami pengalaman sebelumnya anak akan terdorong untuk mengenal bilangan.

Menurut Bruner dalam Suyanto (2005: 107) belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum ia belajar angka dalam kegiatan menghitung benda-

benda nyata. Setelah anak-anak benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan.

### **b. Pengenalan Konsep Bilangan**

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan transisi dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda. Dalam mengenal konsep bilangan kepada anak, terlebih dahulu anak melihat benda yang sesuai dengan lambang bilangan. Dengan demikian anak akan berpikir dan memahami konsep berhitung tersebut.

Di dalam kurikulum pendidikan anak usia dini pengenalan konsep bilangan merupakan salah satu perkembangan dasar yang sangat penting dalam aspek perkembangan kognitif. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif sejak ia dilahirkan. Hari demi hari pemikirannya berkembang sejalan dengan pertumbuhannya. Misalnya dalam hal belajar tentang orang lain. Jika pemikiran anak berkembang dengan cepat dan baik maka anak akan dapat berpikir secara konkret.

### **5. Permainan Congklak**

Mata pelajaran matematika selama ini selalu menjadi momok. Semestinya belajar matematikan itu bisa menjadi pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Media pembelajarannya pun tidak hanya dengan buku.

Selain mengenalkan permainan tradisional ini kepada anak-anak, ada juga terdapat didalamnya pelajaran matematika dan cara penyampaiannya pun tidak

sulit, dan tidak hanya melalui buku saja. Permainan congklak bisa juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan serta anak-anak belajar menghargai teman untuk bergantian mengisi lubang congklak. Mereka juga dilatih sabar mengisikan congklak dengan hati-hati, satu persatu.

Namun dibalik belajar, menghargai teman untuk bergiliran main, permainan congklak sendiri memiliki filosofi yang indah dari nilai kebudayaan bangsa Indonesia. Biji congklak yang kita kumpulkan dari lubang-lubang kecil ke lubang yang pailng besar adalah simbolis dari padi atau hasil tanaman penduduk desa. Kemudian dipanen dan disimpan ke dalam lumbung untuk persediaan bahan pangan penduduk. Oleh karena itu, pemenang dari permainan congklak sebenarnya adalah permainan yang pailng cepat mengosongkan lumbungnya karena berarti dia tidak menyia-nyiakan hasilnya tanamannya.

Permainan congklak ini termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional ini mempunyai makna sesuatu yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun- temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi sipelaku. Permainan ini diciptakan oleh manusia dengan menggunakan waktu dan lingkungan (Depdikbud, 1998: 1).

Disini peneliti memberikan permainan ini kepada anak dengan memakai kartu angka, sebagai padinya, peneliti ganti dengan kancing baju. Langkah pertama dalam permainan congklak dengan mengisi lubang kecil yang pertama sampai dengan yang ketujuh dengan kancing baju sebanyak tujuh. Dari setiap pengisian, dalam satu congklak dua anak, anak yang mengisi lubang dengan

kancing baju menghitung sambil mencari angka yang sesuai. Sampai dengan lubang ketujuh. Begitu juga dengan memainkannya. Sambil memasukkan kancing baju anak langsung menghitungnya. Bagi anak yang sudah mengenal bilangan atau angka maka anak cepat menyelesaiannya, bagi anak yang masih ragu atau yang masih belum mengenal angka anak ini lambat dalam permainan. Disinilah tugas guru untuk mengingatkan kembali dengan menyanyikan lagu sesuai dengan angka, sambil mengambil kartu angkanya. Sambil memberikan dorongan dan motivasi agar anak tersebut semakin percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Cara memainkannya dihitung dari lubang kedua, dari lubang kedua mulai memainkannya sampai dengan lubang yang paling ujung atau lubang yang besar. Anak yang memainkan pertama yang telah sampai ke lubang besar atau pulang diulangi lagi mainnya dari lubang kedua terus memainkannya atau mengisi tambahan pada lubang ketiga atau sampai habis atau berhenti menjalankan kancing baju.

Disini anak mulai menghitung berapa kancing baju yang didapatinya, lalu dicarinya angka yang sama jumlahnya. Setelah habis isi dari lubang kecil semuanya sudah terkumpul di lubang besar, maka kedua anak menghitung kancing bajunya masing-masing sambil mencari angka yang sesuai dengan jumlah yang dihitung kedua anak tersebut. Begitu juga anak yang memainkan congklak yang lainnya. Ketika anak berhenti atau mengambil kancing baju dari lubang kecilnya atau dari lubang lawan mainnya dihitung kancing baju tersebut lalu mencari angka yang sesuai.



Gambar 1 Congklak

(Foto Dokumentasi Diana Fitri, 2011)

### **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam rangka mengumpulkan bahan untuk menunjang penelitian peneliti mencari tulisan yang berhubungan dengan penelitian ini adalah :

Wijaya (2010), melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Balok Angka di TK Aisyiyah V Andalas Padang, melalui permainan balok angka ini dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka, serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

Liana (2010), melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Pohon Angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal di Silayang Kabupaten Pasaman Barat adalah hasilnya kemampuan kognitif anak

mengalami peningkatan dari siklus 1 sampai siklus 2. Hasil rata-rata penelitian dari siklus 1 adalah anak yang mendapat nilai sangat baik 32,8%. Sedangkan pada siklus 2 anak yang mendapat nilai baik 82,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan pohon angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Silayang.

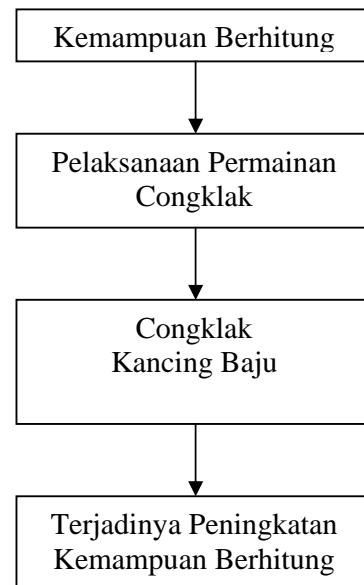
Wahyuni (2008), melakukan penelitian tentang Upaya Peningkatan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel Di TK Negeri Pembina Kota Pariaman melalui permainan kartu bergambar pada papan planel dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap konsep huruf, serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

### **C. Kerangka Konseptual**

Karakter anak usia dini belajar dari yang konkret kepada yang lebih abstrak dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks maka pelaksanaan pembelajaran permainan congklak dapat dilakukan dengan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi pada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan lambang bilangan dan penggunaan alat permainan berupa congklak dan kartu angka merupakan salah satu contoh konkret dalam mengajarkan permainan berhitung pada anak usia dini khususnya anak kelompok B 4 Tk Kartika I-54 Padang.

Alat permainan congklak ini sudah dikenal anak. Dengan pembelajaran

yang sesuai tahapan dalam permainan congklak diharapkan anak kelompok B4 Tk Kartika I-54 Padang akan lebih memahami dan menguasai tentang konsep berhitung. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan anak saat ini. Sehingga diharapkan permainan congklak akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Tk Kartika I-54 Padang.



Bagan I : Kerangka konseptual permainan congklak.

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran di TK Kartika I-54 Padang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan formal. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk TK yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.
2. Agar tujuan pengembangan kemampuan berhitung dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Membelajarkan anak tentang konsep angka dengan menggunakan conglak, dan dapat merangsang anak agar lebih cepat untuk mengenal lambang bilangan secara sederhana.
4. Melalui permainan conglak ini, anak dapat menghitung jumlah dengan media kancing baju, dari lubang pertama sampai lubang ketujuh.
5. Melalui permainan conglak, kemampuan berhitung anak dalam menyebut, mengenal lambang bilangan dapat terlihat adanya peningkatan persentase siklus I dan siklus II.

## B. Saran

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

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan-permainan yang lain dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK Kartika I-54 Padang hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan berhitung anak melalui metode dan media yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Guru harus mampu memahami diri anak, atau kondisi kelas apabila ada anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdikbud, 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Depdikbud, Dirjen Kebudayaan. Direktorat Permuseuman.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta. Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta. Depdiknas, Dirjen Manajemen Diknas dan Menengah.
- Ester, dkk. 2007. *Asesmen Kemampuan Matematika Taman Kanak-Kanak Kelompok A*. Universitas Negeri Jakarta.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
- Jamaris, Martini 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* , Jakarta ; Grasindo.
- Munandar Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Haryadi, 2009. *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Pustaka Raya.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:
- Liana. 2010. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Pohon Angka* : TK Aisyiyah Bustanul Athfal.
- Rahman, Hibaba S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PGTKI Press.
- Wijaya. 2010. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Balok Angka*: TK Aisyiyah V Andalas Padang.
- Wahyuni. 2008. *Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar pada Papan Planel* : TK Negeri Pembina Kota Pariaman.
- Sujiono, dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka
- \_\_\_\_\_. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.